

NSI - Projet n°5 – Jeu du pendu

Lire la page et regarder la vidéo sur

https://pixees.fr/informatiquelycee/n_site/nsi_prem_projet_3.html

du site de David Roche.

Remarques

- Le fichier *dico.txt* contient des mots en majuscule. Le joueur pourra entrer des minuscules ou des majuscules (si la lettre A est dans le mot recherché, il faut accepter aussi la lettre a minuscule).
- Pour que le joueur puisse proposer une lettre, on utilisera la fonction *input* qui fera apparaître une fenêtre ("popup window" en anglais) dans edupython. Le comportement du jeu sera donc un peu différent de celui de la vidéo, où tout se passe dans la console.
- Pour mettre les dessins dans votre code, il suffit de copier-coller le code de la page web dont l'URL est donnée ci-dessus.
- Comme toujours, il faut bien penser à toutes sortes de situations :
 - le joueur entre deux fois la même lettre,
 - le joueur entre des minuscules et/ou des majuscules,
 - le joueur indique un caractère qui n'est pas une lettre,
 - le joueur atteint le nombre d'essais autorisés et perd,
 - le joueur gagne.
- On peut également faire un jeu du pendu en utilisant le module tkinter mais c'est plus difficile. Attention : me demander mon accord avant de décider d'utiliser tkinter.

Le projet est à rendre pour le vendredi 4/6 23h59 dans mon casier de l'ENT.