

Projet : Jeu du pendu	Spécialité NSI
Cahier des charges	Étape n° 0

Commande : Établir un programme permettant de jouer au jeu du pendu

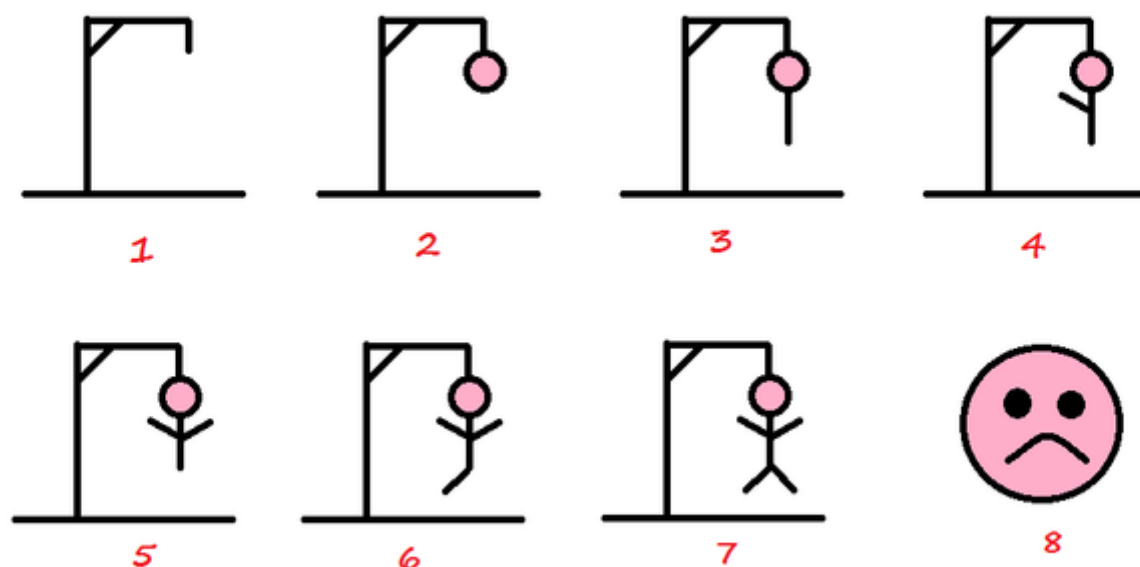
Règle du jeu :

Le Pendu est un jeu consistant à trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent. Le jeu se joue traditionnellement à deux, selon un déroulement bien particulier.

Déroulement du jeu *(selon wikipédia)*

Les deux joueurs dans cet exemple s'appellent Stéphane et Julien :

- Julien pense à un mot et dessine une rangée de tirets, chacun correspondant à une lettre de ce mot.
- Stéphane annonce une lettre.
- La lettre fait-elle partie du mot ?
 - Oui : Julien l'inscrit à sa place autant de fois qu'elle se trouve dans le mot.
 - Non : Julien dessine le premier trait du pendu.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que :
 - Stéphane gagne la partie en trouvant toutes les lettres du mot.
 - Julien gagne la partie en complétant le dessin du pendu.



Aménagement :

- l'aspect graphique du jeu n'est pas une priorité : établir un décompte du nombre de coups à jouer

Contraintes :

- le mot est un nom commun de la langue française, écrit en majuscule sans accent
- une proposition de mot n'est pas prévue

Prolongement *(facultatif) :*

- l'aspect graphique peut être envisagé
- Julien est l'ordinateur, Stéphane est l'utilisateur
- Julien est l'utilisateur, Stéphane est l'ordinateur