

TP 1 : Création d'un pendu

Etape 1

Pour commencer ce TP, vous allez devoir installer la dernière version du JDK :

<https://www.oracle.com/fr/java/technologies/downloads/#jdk22-windows>

Il vous faudra ensuite un IDE. Si vous avez IntelliJ, vous pouvez l'utiliser, sinon téléchargez NetBeans :

<https://netbeans.apache.org/front/main/index.html>

Pas de visual studio code !

Etape 2

Lancez votre IDE et créez un nouveau projet en tant que Java Application dans JAVA WITH MAVEN.

Choisir comme nom de projet : **Pendu**

Comme nom de package (group id) : **com.votre_nom**

Affichez un Hello World pour être sûr que tout fonctionne.

Si le projet ne se lance pas, vous avez deux possibilités :

- Lire les erreurs et essayer de comprendre ;
- Pleurer pour que je vous propose de l'aide.

Etape 3

Dans le package, com.votre_nom.pendu, vous allez créer un nouveau package que vous allez appeler gamemodel

Celui-ci va servir à regrouper toutes les classes qui serviront à gérer la partie.

Vous pouvez créer une classe GameEngine pour gérer les aspects principaux de votre partie.

Tous les aspects liés à l'affichage devront être gérée depuis la classe Pendu.

Voici les comportements attendu dans l'application :

- Une partie doit définir un mot (qui peut être stocker dans le code pour commencer)
- Une partie doit définir un nombre de coups possible avant d'avoir perdu.



- Le joueur doit être invité à saisir une lettre
- Si la lettre fait partie du mot, on lui affiche les positions trouvées et celles qui restent à trouver.
- Si le joueur a fait trop d'erreur, il perd
- si il trouve le mot, il a gagné

Rendu

Une démo ;)

Le code source dans un zip sur moodle.