

TP 2 : Amélioration du pendu

Etape 1

Pour commencer ce TP, récupérez le corrigé du TP1 :

<https://drive.google.com/file/d/1vo5AzltcBbZYeNDP7CBLw4tGDJLCC3Qx/view?usp=sharing>

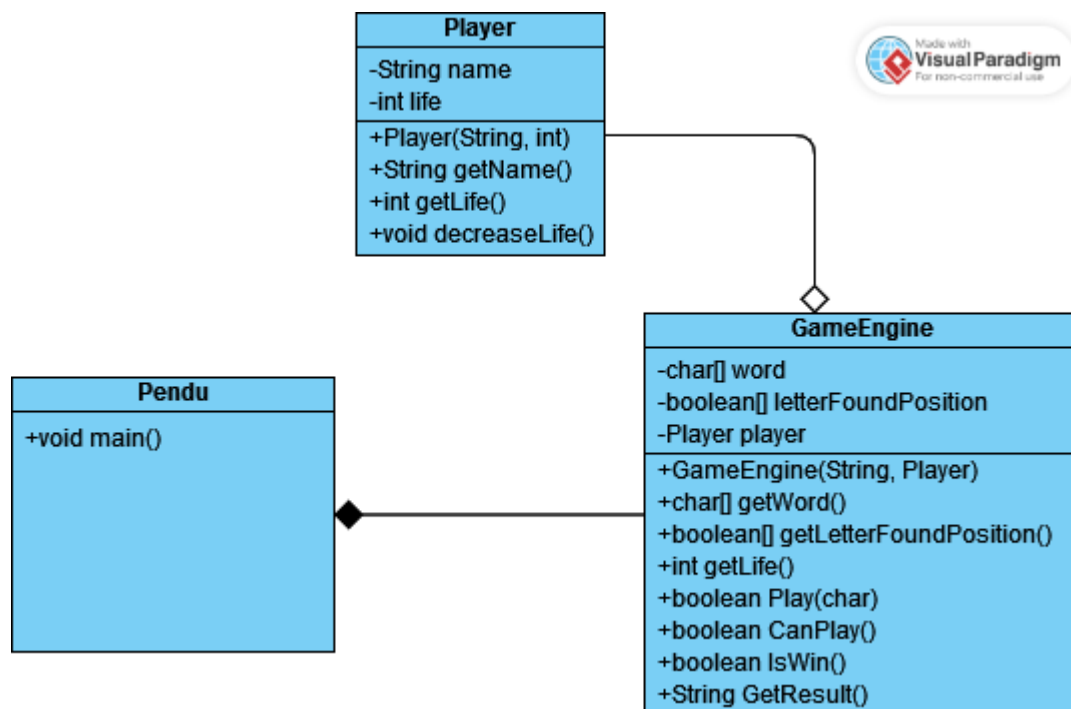
Ouvrez le projet avec NetBeans et exécutez le pour vérifier que tout fonctionne.

Etape 2

Modifiez le projet afin d'y intégrer une encapsulation du joueur avec son nom et sa vie.

Réalisez tous les changements nécessaires.

Vous pouvez vous appuyer sur le diagramme suivant :



Etape 3

Maintenant que vous avez implémenté la notion de joueur, modifiez votre projet pour que deux joueurs puissent s'affronter sur le même mot.

Le premier joueur qui n'a plus de vie perd, ou le premier joueur qui trouve la dernière lettre du mot gagne.

