

Evaluation de positionnement HTML / JS

But du jeu

- Deviner un prénom choisi par l'ordinateur, en proposant des lettres, avant que le dessin du pendu ne soit complété.


Déroulement

1. L'ordinateur choisit un prénom :

- Le joueur « maître du jeu » choisit un mot et trace autant de traits « _ » qu'il y a de lettres.

Exemple : Joris → _ _ _ _ _ (Le prénom Joris est composée de 5 lettres → 5 tirets)

2. Proposer des lettres :

- Au début de chaque partie le joueur a **11 vies** .
- A chaque tour, le joueur propose une lettre de l'alphabet.
 - La lettre proposée s'affiche dans les **lettres jouées**.
- Si la lettre est **présente dans le prénom** :
 - elle est révélée à sa place. Exemple : proposition « a » → .
- Si la lettre est **absente**:
 - Une partie du dessin du pendu est ajoutée.
 - Le joueur perd une vie.
 - Elle s'affiche dans les "Lettre fausses" .

3. Fin de la partie :

- Le joueur gagne s'il trouve toutes les lettres avant que le pendu soit entièrement dessiné.
- Il perd si le pendu est complet avant d'avoir trouvé le mot.

JOUER AU JEU

