

Consignes

Objectif

Développer la **logique du jeu du pendu** en JavaScript pour permettre à l'utilisateur de deviner un prénom choisi aléatoirement par l'ordinateur.

L'HTML et le CSS de l'interface sont fournis. Les élèves doivent uniquement programmer la **logique du jeu**.

2 Matériel fourni

- Fichier HTML (`index.html`)
 - Fichier CSS (`style.css`) pour le style
 - Liste de prénoms (`prenoms.js` ou tableau JS)
 - Liste des images (images.js)
 - Images (au format PNG) pour le pendu
-

3 Fonctionnalités à développer en JavaScript

3.1 Initialisation

- Choisir un prénom aléatoire dans la liste fournie
- Afficher autant de `_` que de lettres dans le prénom
- Initialiser le compteur de vies à **11**
- Initialiser les tableaux : lettres jouées et lettres fausses

3.2 Gestion des lettres proposées

Pour chaque lettre proposée par l'utilisateur :

1. Vérifier si la lettre a déjà été jouée
 - Si oui : afficher un message « *Lettre déjà jouée* » et ne rien changer
2. Si la lettre est dans le prénom :

- Afficher toutes ses occurrences dans le mot
3. Si la lettre n'est pas dans le prénom :
- Ajouter la lettre aux lettres fausses
 - Retirer une vie
 - Faire apparaître une partie du pendu

3.3 Gestion de la fin de partie

- **Victoire** : toutes les lettres sont trouvées → afficher un message de succès
- **Défaite** : toutes les vies sont perdues → afficher le prénom complet et un message de défaite

3.4 Règles supplémentaires

- Les lettres déjà jouées ne doivent pas coûter de vie

Consignes de programmation

1. Séparer le code en **fonctions claires et commentées**, par exemple :
- `choisirPrenom()` → sélection aléatoire
 - `verifierLettre(lettre)` → logique principale pour chaque lettre
 - `mettreAJourAffichage()` → mettre à jour le mot, lettres fausses et pendu
 - `finDePartie()` → vérifier victoire ou défaite

Critères d'évaluation

Critère	Points
Fonctionnalité : lettres correctes et incorrectes, vies, pendu	70%
Qualité du code : fonctions claires, commentaires, lisibilité	20%
Respect des consignes et fin de partie	10%

Étapes suggérées pour les élèves

1. Initialiser le prénom, le mot à afficher et les vies

2. Écrire la fonction de traitement d'une lettre
3. Mettre à jour l'affichage à chaque proposition
4. Gérer la victoire et la défaite
5. Tester le jeu avec plusieurs prénoms et différentes lettres