

# Cahier des charges

**Objet** : création de mini projets pour la campagne de recrutement

**Catégorie** : mini-projet de jeu éducatif

**Domaine** : Français

**Sous-domaine** : vocabulaire et orthographe

**Application** : jeu du pendu

## Principe du jeu du pendu

Un premier joueur saisit un mot que le second joueur doit trouver. À la place des lettres du mot, il voit des tirets. À chaque coup il doit proposer une lettre. Si la lettre est présente dans le mot (une ou plusieurs fois), elle apparaît à la place des tirets correspondants (donc à la bonne position). Si la lettre n'est pas présente dans le mot, le dessin du pendu se construit étape par étape.

Si le joueur trouve le mot avant que le dessin du pendu soit complet, il a gagné. Dans le cas contraire, il a perdu et le mot correct s'affiche.

Que ce soit à la fin de la partie, ou à tout moment, le joueur peut relancer le jeu.

## Attentes au niveau de l'interface

### Aspect global

L'interface doit être conviviale, facile d'utilisation et sécurisée. Tout doit être géré dans la même fenêtre.

### Affichage du mot

Pour l'affichage des lettres du mot et des tirets, il paraît indispensable d'utiliser une police à chasse fixe, afin que toutes les largeurs soient de même taille.

### Sécurisation

Il faut penser à sécuriser au maximum l'utilisation de l'interface. Par exemple, le mot saisi doit avoir une taille maximum (15 caractères, cela paraît bien) et doit être contrôlé au niveau du contenu (rien d'autre que des lettres, et non accentuées). De même, le joueur qui doit trouver le mot ne doit pouvoir proposer que des lettres : dans cette phase, il faut éviter la saisie. Le joueur ne doit pas pouvoir proposer une lettre qu'il a déjà testé.

Il faut aussi correctement gérer les possibilités d'accès aux différents objets graphiques. Par exemple, il ne doit pas être possible de proposer une lettre tant qu'un mot n'a pas été enregistré. De même on ne doit pas pouvoir proposer un mot tant qu'on n'a pas demandé de relancer le jeu (ou en début de partie). Enfin, ce serait bien que le focus soit toujours positionné là où on l'attend.

### Feedback

Ce serait pertinent que le joueur puisse voir, en rappel, les lettres qu'il a déjà proposées.

La fin du jeu doit clairement préciser si le joueur a gagné ou perdu.

## Ressources

11 images des différentes étapes du pendu sont mises à votre disposition.

## Évolution prévue

Dans un second temps, les mots seront récupérés aléatoirement dans une base de données. Cet aspect n'est pour le moment pas à traiter.