

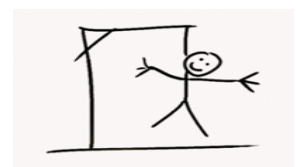
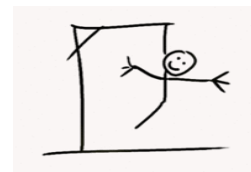
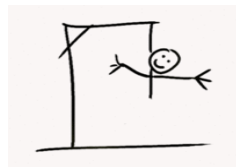
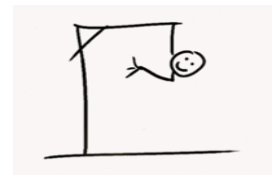
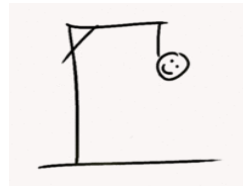
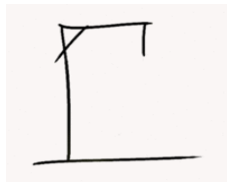
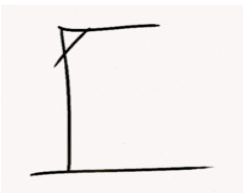


PROJET SUR LES STRUCTURES DE CONTROLE

Le HANGMAN ou le jeu du pendu

Concept :

L'idée du jeu, c'est qu'un mot secret est proposé au hasard et que l'utilisateur doit le deviner.



Porteurs de projet:

Fatoumata Badji

Abdoulaye Diaw

Programme

1-Découpage en bloc :

- A- **Bloc niveau**
- B- **Bloc play_game**
- C- **Bloc menu**
- D- **Bloc countDistinct**
- E- **Bloc visuals**
- F- **Bloc Rejouer**

2-Commentaires de spécifications :

A- **Bloc niveau :**

Objectif : Choisir un niveau ainsi qu'un mot de façon aléatoire

Méthode : Importer des fichiers et utiliser la condition if pour faire le choix de niveau

Utiliser random pour le choix aléatoire de mots

Besoin : _

Entrée : niveau1.txt, niveau2.txt, niveau3.txt

Connu : _

Sortie : word

Résultat : Avoir une liste de mots pour chaque niveau et un mot chaque partie jouer

Hypothèse : type(niveau)= Int, niveau=1, 2, 3

Type(word)=str

B- **Bloc play_game :**

Objectif : Définir le jeu

Méthode : Utiliser la condition if et les boucles for in, while

Besoin : _

Entrée : Bloc niveau

Connu : _

Sortie : _

Résultat : Gagné ou Pendu

Hypothèse : _

C- **Bloc Menu :**

Objectif : Proposer un menu

Méthode : Utiliser la Condition if et la boucle while

Besoin : _

Entrée : _

Connu : _

Sortie : 0

Résultat : Proposition : jouer, instructions ou quitter

Hypothèse : type(saisie)=int, saisie>0

D- **Bloc countDistinct :**

Objectif : Compter le nombre de lettres uniques contenu dans le mot secret

Méthode : Utiliser len et Counter

Besoin : word

Entrée : Bloc niveau

Connu : _

Sortie : len(Counter(word).keys())

Résultat : Nombre de lettres distinctes

Hypothèse : a>0 E-

Bloc visuals :

Objectif : Montrer au joueur son état

Méthode : Utiliser la condition If et faire des schémas en fonction de ses tentatives restants

Besoin : tentatives

Entrée : Connu : _

Sortie :

Résultat : schéma du joueur pendu

Hypothèse : _

F- Bloc Rejouer :

Objectif : Permettre au joueur de rejouer

Méthode : Demander au joueur, si oui play_game, si non End

Besoin : _

Entrée : Menu

Connu : _

Sortie : _

Résultat : Oui ou Non

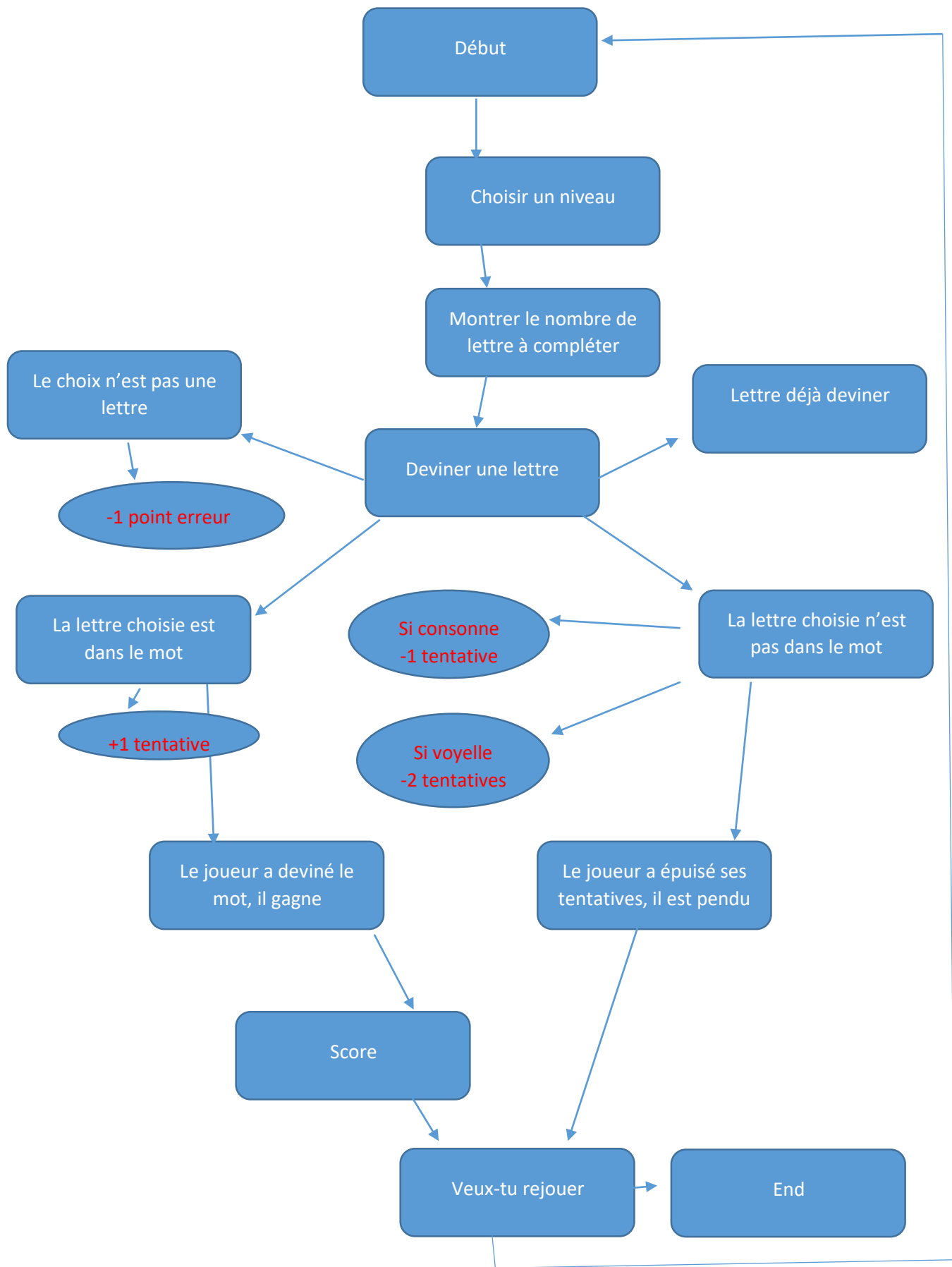
Hypothèse : type(réponse)=booléen

3-

Tableau des flux :

Jeu	Entrées	Sorties
Bloc niveau	___	word
Bloc play_game	Word	
Bloc Menu	___	___
Bloc countDistinct	Word	a
Bloc visuals	Tentatives	___
Bloc Rejouer	___	___

4-Diagramme des flux :



-- LE PENDU --

1. Jouer
2. Instructions
3. Quitter

1

Veuillez choisir un niveau: 2 vous avez
 choisi le niveau 2 Chargement liste des mots
 depuis le fichier... 13 mots chargés. le mot
 contient 6 lettres *****
 tu as 6 tentatives tu
 as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre e
Parfait! Cette lettre existe dans le mot ****e*
tu as 7 tentatives tu
as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre s
Désolé,cette lettre n'existe pas de le mot

```
****e*
tu as 6 tentatives tu
as 3 points_erreur
```

SVP, entrer une lettre t
Désolé,cette lettre n'existe pas de le mot

```
****e*
tu as 5 tentatives tu
as 3 points_erreur
```

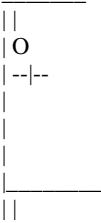
SVP, entrer une lettre n
Désolé,cette lettre n'existe pas de le mot

****e*

tu as 4 tentatives tu
as 3 points_erreur

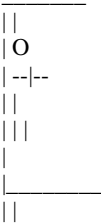
SVP, entrer une lettre a Parfait! Cette
lettre existe dans le mot a***e*
tu as 5 tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre i
Désolé,cette lettre n'existe pas de le mot



a***e*
tu as 3 tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre u
Désolé,cette lettre n'existe pas de le mot

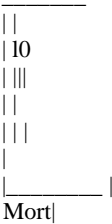


a***e*
tu as 1 tentatives tu
as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre n
Désolé,cette lettre n'existe pas de le mot



Tu es pendu



le mot à deviner est:
adorer a***e* Tu es pendu
le mot à deviner est: adorer
Veux tu rejouer?!

oui pour rejouer,non pour quitter
oui -- LE PENDU --

1. Jouer
2. Instructions
3. Quitter

1

Veillez choisir un niveau: 2 vous avez
choisi le niveau 2 Chargement liste des mots
depuis le fichier...
13 mots chargés. le mot
contient 7 lettres

tu as 6 tentatives tu
as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre e
Parfait! Cette lettre existe dans le mot
*****e*
tu as 7 tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre r
Parfait! Cette lettre existe dans le mot
****rer tu as 8
tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre d
Parfait! Cette lettre existe dans le mot
*d**rer tu as 9
tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre a Parfait! Cette
lettre existe dans le mot
ad**rer tu as 10
tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre o
Désolé,cette lettre n'existe pas de le mot
None ad**rer tu
as 8 tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre m Parfait! Cette
lettre existe dans le mot
adm*rer
tu as 9 tentatives
tu as 3 points_erreur

SVP, entrer une lettre i
Parfait! Cette lettre existe dans le mot
admirer
Félicitations, tu as deviné. Le mot est: =====> admirer
Voici ton score 60 points Veux tu rejouer?!

oui pour rejouer,non pour quitter