

Le principe du jeu [Lettris](#) est similaire à celui du jeu de [Tetris](#), mais au lieu de faire tomber des blocs géométriques, le joueur doit manipuler des lettres pour former des mots. En suivant le principe de Tetris, une lettre va tomber du haut de l'écran, suivie d'une autre, à intervalles réguliers. Le but est de les organiser sur la grille de jeu, à l'aide des touches directionnelles du clavier, de manière à former des mots. Ceux-ci peuvent se lire horizontalement et verticalement, dans n'importe quel sens de lecture. A chaque fois que l'utilisateur parvient à former un mot, celui-ci disparaît de la grille.

L'application à développer sera une implémentation du jeu Lettris. Les fonctionnalités suivantes devront figurer dans l'application :

1. Lecture d'un fichier texte qui contient la liste des mots valides (exemple : un dictionnaire de mots français à télécharger [ici](#)). Les mots valides doivent comporter au moins 4 lettres.
2. Affichage d'une grille d'une taille de 10 lettres en largeur et 15 lettres en hauteur.
3. Affichage du nombre de mots valide trouvés au cours du jeu.
4. Le jeu se termine lorsque la grille est remplie et qu'il n'y a plus d'espace pour de nouvelles lettres. Les mots formés doivent être enregistré dans un fichier texte.

L'affichage se fera sous forme graphique en utilisant les classes et méthodes de la bibliothèque SFML.