

Travail Pratique 03

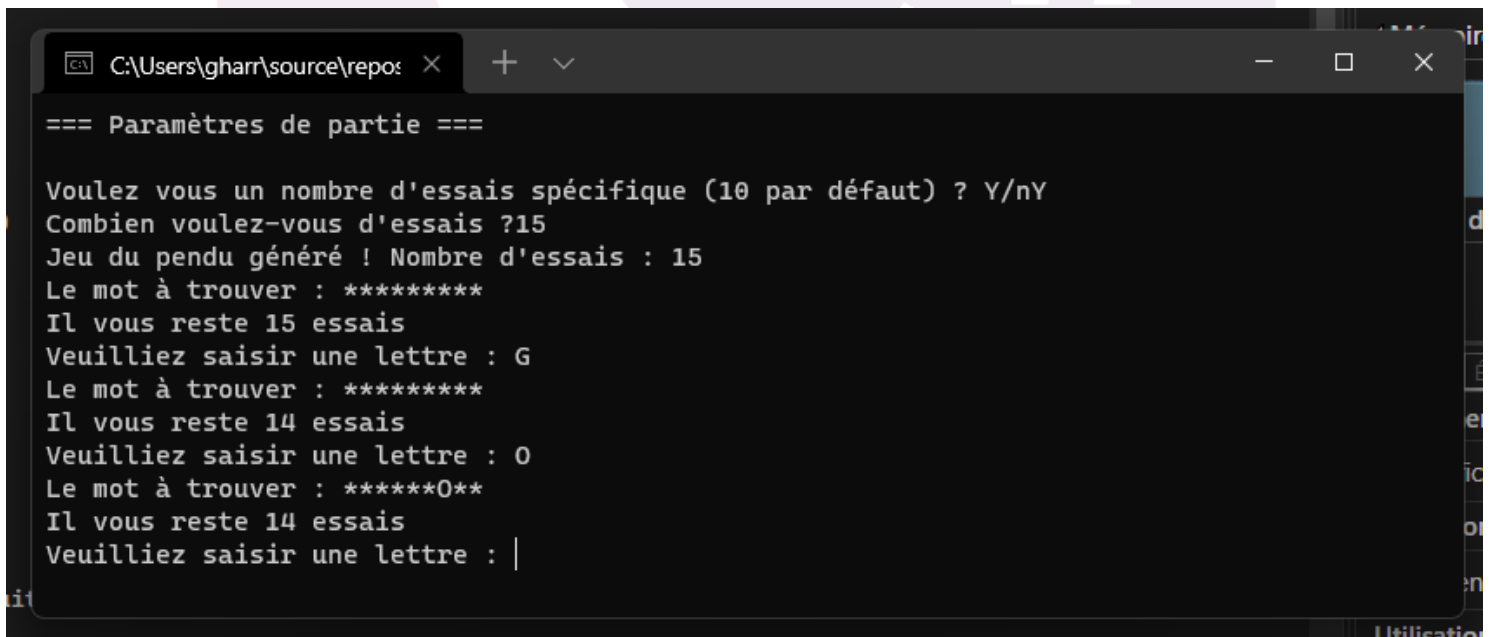
Objectifs

Comprendre la création de classe et de méthodes en C# en réalisant un jeu du pendu

Sujet

Créez un nouveau projet de type Application Console permettant d'obtenir le rendu de l'exemple :

- Vous pourrez réaliser un jeu du pendu en vous servant d'une classe le représentant (LePendu par exemple), qui possédera comme membres le masque, le nombre d'essais ainsi que le mot à trouver. Cette classe aura comme méthodes TestChar(), TestWin() et GenererMasque(). Le joueur aura par défaut 10 chances pour gagner.
- Vous pourrez utiliser une autre classe servant à générer les mots pour le jeu, à partir d'un tableau d'entrées potentielles rempli au préalable.
- Optionnellement, le joueur pourra choisir un nombre de coups pour sa partie.



```
=== Paramètres de partie ===

Voulez vous un nombre d'essais spécifique (10 par défaut) ? Y/nY
Combien voulez-vous d'essais ?15
Jeu du pendu généré ! Nombre d'essais : 15
Le mot à trouver : *****
Il vous reste 15 essais
Veuillez saisir une lettre : G
Le mot à trouver : *****
Il vous reste 14 essais
Veuillez saisir une lettre : O
Le mot à trouver : *****O**
Il vous reste 14 essais
Veuillez saisir une lettre : |
```