

Rapport sur le Projet : Jeu du Pendu en Bash

Introduction

Le projet "Jeu du Pendu en Bash" vise à créer une version interactive du jeu du pendu en utilisant le langage de script Bash. Le jeu est conçu pour être exécuté dans un terminal, offrant ainsi une expérience de jeu légère et accessible.

Fonctionnalités Principales

1. **Choix Aléatoire du Mot** : Le jeu sélectionne aléatoirement un mot parmi une liste prédéfinie pour chaque session.
2. **Affichage du Mot Masqué** : Le mot à deviner est affiché sous forme masquée, avec des espaces réservés pour les lettres non encore devinées.
3. **Gestion des Lettres Utilisées** : Le jeu garde une trace des lettres déjà utilisées par le joueur.
4. **Limite de Tentatives** : Le joueur dispose d'un nombre limité de tentatives pour deviner le mot, ajoutant ainsi une dimension stratégique au jeu.
5. **Notification de Victoire ou Défaite** : À la fin du jeu, le joueur est notifié s'il a réussi à deviner le mot ou s'il a épuisé toutes ses tentatives.

Utilisation

1. **Clonage du Dépôt** : Le dépôt peut être cloné localement avec la commande :
bash

```
git clone https://github.com/GiovanniCarre/Pendu.git
```

Lancement du Jeu : Après avoir accédé au répertoire du projet, le jeu peut être lancé avec :

```
bash  
./pendu.sh
```

Conclusion

Le jeu du pendu en Bash offre une expérience amusante et éducative, mettant en valeur l'utilisation créative du langage de script pour des projets de divertissement. Ce projet peut servir de point de départ pour explorer davantage les possibilités de développement de jeux en ligne de commande.

