**HangMan**

Créez un programme pendu qui prendra un fichier en paramètre. Créez un fichier word.txt qui contient un tas de mots avec lesquels le programme jouera. Chaque mot est séparé par un saut de ligne \n.

Vous aurez 10 tentatives pour terminer le jeu. Tout d'abord, le programme choisira au hasard un mot dans le fichier. Le programme révélera n lettres aléatoires dans le mot, où n est le len(mot) / 2 - 1 Le programme lira l'entrée standard pour suggérer une lettre. Si la lettre n'est pas présente, il imprimera un message d'erreur et le nombre de tentatives diminue (10->9->...0) Si la lettre est présente, elle révélera toutes les lettres correspondant au mot. Le programme continue jusqu'à ce que le mot soit trouvé ou que le nombre de tentatives soit égal à 0.

Nommons José le pauvre qui sera accroché à cette corde si tu perds. Vous recevrez un fichier nommé hangman.txt qui contient toute la position de José. Ce fichier contient 10 positions correspondant aux 10 tentatives nécessaires pour terminer le jeu. Vous devrez analyser ce fichier et afficher la position appropriée de José à mesure que le nombre de tentatives diminue. Chaque poste a : Une hauteur de 7 lignes, se terminant par une nouvelle ligne (donc 8) Une longueur de 9 caractères, se terminant par une nouvelle ligne (donc 10).

Si vous ne savez pas comment gérer les données de votre programme, vous pouvez toujours essayer d'utiliser une structure et un pointeur vers la structure à l'intérieur des paramètres de vos futures fonctions. Ceci n'est qu'un exemple, vous êtes libre de ne pas l'utiliser, de le modifier ou de créer le vôtre. C'est à votre guise et n'hésitez pas à utiliser ce avec quoi vous êtes à l'aise pour réaliser ce projet.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Print qu’une lettre

Print le mot associé à cette lettre