Main :

Cette fonction appelle la fonction menu en l’initialisant avec la variable j1 se trouvant dans le dossier package joueur.

Joue :

Fonction PremierLancement : Cette fonction est la fonction principale du code, en effet c’est grâce a celui la que le jeu vas pouvoir fonctionner en effet. Dans cette fonction nous créons la variable mot qui prend la valeur récupéré par la fonction motAléatoire ainsi que la variable mot\_cache récuperé par la fonction masquerMot qui elle prend en paramètre le mot aléatoire. Ensuite nous allons faire tourner une boucle infini qui ne s’arretera que si le mot est trouvé en utilisant la fonction motEstTrouvé ou en vérifiant que les essais n’est pas égal a 0. Ensuite on propose a l’utilisateur 3 choix, il vas pouvoir saisir une lettre avec la fonction saisieLettre ou même Saisir un mot en vérifiant que son mot saisi soit égale a mot si oui il trouve sinon il perds 1 essais. A chaque fois qu’un essais sera enlevé le dessin changera avec la fonction dessin\_erreur. Quand le joueur aura perdu alors cela affichera le mot a l’utilisateur.

Fonction ContinuerPartie :

Cette fonction est très similaire a la premiere fonction PremierLancement, elle est différente uniquement au niveau des paramètres en effet la fonction precedente elle marche avec les données présente dans la structure joueur alors que dans cette fonction cela marche avec les données récupérés dans la sauvegarde choisis par l’utilisateur.

Joueur :

Structure Joueur : Structure joueur qui prends comme attributs nom qui est un string, essais qui est un int et chaine\_mot qui est un string.

Fonction Initialisation :

Cette fonction initialise le joueur et récupère le pseudo de l’utilisateur en vérifiant si le pseudo correspond a ce qu’on doit obtenir a la fin par exemple si le pseudo est tout en majuscule alors cela le récrira en minuscule avec une Majuscule ou début. On va aussi initialisé le nombre d’essais qui est a 10.

Menu :

Fonction menu : Cette fonction propose a l’utilisateur 3 choix il peut commencer le jeu alors cela lancera l’initialisation ainsi que le premier lancement. Ensuite un 2ème choix qui permet a l’utilisateur de commencer le jeu a l’aide d’une sauvegarde cela ouvrira la fonction recupérationDonnéesSauvegarde Et enfin un 3éme choix qui ferme le jeu avec os.exit.

Mot :

Fonction motAléatoire : Cette fonction ouvre le fichier texte mot.txt et prends un mot aléatoire a l’intèrieur.

Fonction AfficheMotCache : Cette fonction print uniquement le motCache

Fonction SaisieLettre : Cette fonction demande a l’utilisateur de saisir une lettre a l’intèrieur nous avons géré toutes les erreurs, qui font en sorte que l’utilisateur puisse rentrer uniquement 1 seul lettre.

Fonction afficheResultat : Cette fonction est la fonction affiche résultat et prends en parametre le motCache le mot et le nombreEssais. Si jamais le mot est trouvé alors cela montre qu’il a réussi sinon il a perdu.

Fonction masquerMot : Cette fonction masque le mot en effet cela mets a la place des lettres des tirets les lettres sont affichés de maniére aléatoires dans le mot et le nombre est défini par la longueur du mot divisé par 2 moins 1

Fonction ajoutLettre : Cette fonction permet d’ajouter des lettre dans la chaine\_mot qui montre les lettres utilisé si la lettre est présente dans le mot alors cela return false et donc rien ne se passe sinon cela ajoute a la chaine de mot la lettre en question

Fonction ajoutLettre2 : cette fonction est la même que la précédente mais prends en paramètre l’attribut chaine\_mot.

Sauvegarde :

Fonction Sauvegarder1 : Cette fonction permet d’écrire dans un fichier texte crée qui prends comme nom le pseudo de l’utilisateur et a l’intèrieur écris le mot cache, le mot, la chaine\_mot, le nom et le nombre d’essais.

Fonction RecupérationDonnéesSauvegarde :

Cette fonction permet de récupérer la sauvegarde on demande a l’utilisateur de donner son ancien pseudo pour trouver le bon fichier texte, alors des variables seront initialisé par rapport a se fichier texte. Ensuite cela demande a l’utilisateur de continuer la partie puis de supprimer la partie en supprimant le fichier texte.

Utilitaires :

Fonction stringInInt : Cette fonction permet uniquement de prendre un string et de le transformer en int

Fonction IntInString : Cette fonction permet uniquement de prendre un int et de le transformer en string

Verif :

Fonction majuscule : Cette fonction permet de faire en sorte que le pseudo de l’utilisateur soit écris de manière correct.

Fonction verif\_nom : Cette fonction permet de vérifier le nom de l’utilisateur.

Fonction verif\_lettre : Cette fonction verifie si la lettre est bien une lettre.

Dessin :

Fonction  dessin\_erreur : Cette fonction affiche une partie du dessins se situant dans le fichier texte a partir du nombre d’essais