Le programme propose tout d’abord le menu qui est appelé dans le main dans ce menu il y a 3 choix nous pouvons décider de commencer le jeu, de commencer le jeu a partir d’une sauvegarde. Si l’on choisi de commencer le jeu cela propose à l’utilisateur l’initialisation du personnage. Dans cette initialisation il faudra tout simplement entrer son pseudo mais il y aura aussi le nombre d’essais initialiser. Une fois la structure initialisé le programme affichera le Premier Lancement qui se trouve être la base du code. Il va proposer 3 choix en boucle tant que le nombre d’essais n’est pas égal à 0 ou que le mot n’est pas trouvé à l’utilisateur si il veut saisir une lettre, si il veut saisir un mot et sauvegarder et quitter. Si il décide de saisir une lettre cela vas lui demander une lettre si c’est la bonne alors le mot caché est actualisé et affiche la lettre trouvé si ce n’est pas le cas l’utilisateur perds un essais et si la lettre a déjà était donné par l’utilisateur alors cela lui repropose le choix. Si il décide de choisir un mot si le mot est trouvé alors il gagne sinon il perds 2 essais. Et enfin si l’utilisateur décide de sauvegarder et quitter alors cela sauvegardera dans un premier temps toutes ses données dans un fichier texte du même nom qu’il a choisi en début de partie. Quand il souhaitera recommencer une partie en choisissant son ancienne progression alors il mettra son pseudo utilisé lors de l’ancienne partie. Alors le programme se chargera d’enregistrer toutes les données présente dans le fichier texte et de relancer le programme a l’aide d’une autre fonction.