

9 Jeu du pendu

Prérequis : `input()`, `if ... else`, `while` et chaînes de caractères (1^{ère} version), listes à 1 dimension (2^{ème} version) (tp9 Chaînes et tp10 Listes), lecture de fichier (3^{ème} version)

Règles du jeu :



Le Pendu est un jeu consistant à trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent.

Consignes

- ✓ Ecris un programme en 3 étapes :

Dans une 1^{ère} version, un joueur choisit un mot de 8 lettres maximum, un autre joueur tente de trouver les lettres composant le mot.

Dans une 2^{ème} version, l'ordinateur choisit un mot au hasard dans une liste fournie.

Dans une 3^{ème} version, l'ordinateur choisit un mot dans un fichier (un dictionnaire).

- ✓ À chaque coup, le joueur saisit une lettre.
- ✓ Si la lettre figure dans le mot, l'ordinateur affiche le mot avec les lettres déjà trouvées. Celles qui ne le sont pas encore sont remplacées par des barres (_).
- ✓ Le joueur a 6 chances. Au delà, il a perdu.

Résultats

```
Jeu du pendu: tu as 6 vies pour trouver le mot
```

```
-----
```

```
Choisis une lettre
```

```
w
```

```
Raté !
```

```
-----
```

```
Encore 6 lettres à trouver ! Il te reste: 5 vies
```

```
Choisis une lettre
```

```
j
```

```
Bravo !
```

```
j -----
```

Encore 5 lettres à trouver ! Il te reste: 5 vies

Choisis une lettre

j

Bravo !

... mais tu as déjà choisi cette lettre

j _ _ _ _

...

...

j a m _ o n

Encore 1 lettres à trouver ! Il te reste: 5 vies

Choisis une lettre

b

Bravo !

j a m b o n

Bravo, tu as gagné !