

## 9 Jeu du pendu

**Prérequis : input(), if ... else, while et chaînes de caractères (1<sup>ère</sup> version), listes à 1 dimension (2<sup>ème</sup> version) (tp9 Chaînes et tp10 Listes), lecture de fichier (3<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> version, un joueur choisit un mot de 8 lettres maximum, un autre joueur tente de trouver les lettres composant le mot.

Dans une 2<sup>ème</sup> version, l'ordinateur choisit un mot au hasard dans une liste fournie.

Dans une 3<sup>ème</sup> 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 !