



# Projet ASD1

Jeu le pendu  
Jeu Motus



Année universitaire 2020/2021 – Premier semestre

# Contenu du rapport à rendre

- Fiche signalétique du binôme
- Listing des différents fichiers sources
- Un lien Google Drive vers le projet qui comporte tous les fichiers sources et un rapport détaillé et clair
- Il sera tenu compte de la présentation du projet
- Le binôme doit être du même groupe

**A remettre le 09/12/2020**

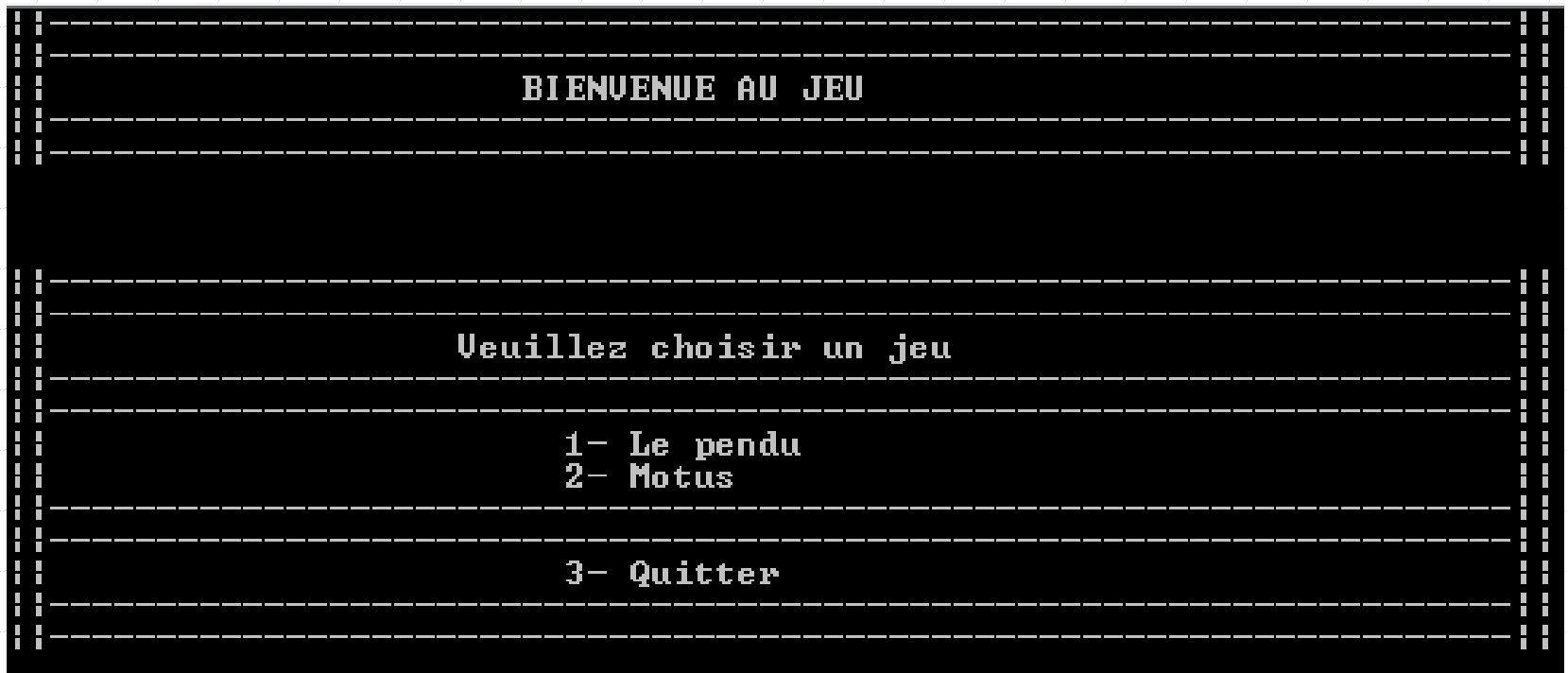
# Sujet

Programmer les 2 (célèbres) jeux: Le pendu et Motus.

◆ Jeu 1 : Le pendu

◆ Jeu 2 : Motus

# Exemple d'un menu de démarrage



# Jeu 1

Le pendu

# Énoncé du jeu le pendu (1)

Principe du jeu "Le pendu":

Il s'agit de présenter un mot masqué et de proposer au joueur de trouver une à une les lettres qui le composent. Le nombre de tentatives est limité.

A chaque fois que le joueur choisit une lettre qui existe dans le mot, toutes les occurrences de celle-ci dans le mot sont dévoilées. Donc, le nombre de tentatives n'est pas décrémenté.

Quand il choisit une lettre qui ne se trouve pas dans le mot, un décompte est effectué jusqu'à l'échec. Donc, le nombre de tentatives est décrémenté.

# Énoncé du jeu le pendu (2)

Chaque joueur se connecte en utilisant un pseudo.

Un joueur peut demander l'aide de l'ordinateur uniquement une fois en tapant « ? » et ce qui cause la perte d'un point de son score mais ça ne change pas le nombre de tentatives.

A la fin de la partie, chaque joueur a la possibilité de:

- ✓ Rejouer
- ✓ Vérifier son score
- ✓ Afficher le classement des joueurs selon leurs scores
- ✓ Revenir au menu principal
- ✓ Quitter le jeu

```
1. REJOUER
2. UERIFIER SCORE
3. CLASSEMENT
4. RETOUR AU MENU PRINCIPAL
5. QUITTER L'APPLICATION
```

# Scores

Le score du joueur est évalué comme suit:

Nombre d'erreurs avant la découverte du mot	Score
0 à 1	+ 4
2 à 3	+ 3
4 à 5	+ 2
6	+ 1
Mot non trouvé	Inchangé



# Règles du jeu

- ◆ Jouer un nombre de tentatives et
- ◆ Jouer contre la montre : Le temps de réponse est limité.

```
Il vous reste 7 coups a jouer et 70 secondes
```

```
Quel est le mot secret ? *****
```

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

```
Tapez '?' pour help
```

```
Proposez une lettre : j
```

# Exemple d'un jeu (1):

Il vous reste 7 coups a jouer et 70 secondes

Quel est le mot secret ? \*\*\*\*\*

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

Tapez '?' pour help

Proposez une lettre : o

Il vous reste 7 coups a jouer et 68 secondes

Quel est le mot secret ? \*\*O\*\*\*\*\*

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	-	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

Tapez '?' pour help

Proposez une lettre : ?

Il vous reste 7 coups a jouer et 64 secondes

Quel est le mot secret ? \*\*O\*\*A\*\*\*

-	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	-	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

Tapez '?' pour help

Proposez une lettre : p

# Exemple d'un jeu (2):

Il vous reste 7 coups a jouer et 59 secondes  
Quel est le mot secret ? P\*O\*\*A\*\*\*

-	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	-	-	Q	R	S	T
U	U	W	X	Y	Z				

Tapez '?' pour help

Proposez une lettre : m

Il vous reste 7 coups a jouer et 56 secondes  
Quel est le mot secret ? P\*O\*\*AMM\*

-	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	-	N	-	-	Q	R	S	T
U	U	W	X	Y	Z				

Tapez '?' pour help

Proposez une lettre : r

Il vous reste 7 coups a jouer et 54 secondes  
Quel est le mot secret ? PRO\*RAMM\*

-	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	-	N	-	-	Q	-	S	T
U	U	W	X	Y	Z				

Tapez '?' pour help

Proposez une lettre : g

# Exemple d'un jeu (3):

```
Il vous reste 7 coups a jouer et 52 secondes
Quel est le mot secret ? PROGRAMM*
```

```

      B      C      D      E      F      -      H      I      J
K      L      -      N      -      -      Q      -      S      T
U      U      W      X      Y      Z
Tapez '?' pour help
```

```
Proposez une lettre : e
```

```
Gagne ! Le mot secret etait bien : PROGRAMME
votre score est : 3
```

```
----- CLASSEMENT -----
***** Pseudo          Score          *****
***** PLAYER2         3              *****
***** PLAYER1         2              *****
```

## Jeu 2

Motus

# Énoncé du jeu motus (1)

Principe du jeu "Motus":

C'est le même principe que le jeu "le pendu". Sauf qu'ici, il s'agit de trouver un mot masqué dont on ne connaît que la première lettre. De plus, le joueur doit saisir successivement des mots entiers. Le programme l'informe des lettres bien placées, des lettres mal placées et de celles qui n'appartiennent pas au mot recherché.

# Énoncé du jeu motus (1)

Chaque joueur se connecte en utilisant un pseudo.

Un joueur peut demander l'aide de l'ordinateur uniquement une fois en tapant « ? » et ce qui cause la perte d'un point de son score mais ça ne change pas le nombre de tentatives.

A la fin de la partie, chaque joueur a la possibilité de:

- ✓ Rejouer
- ✓ Vérifier son score
- ✓ Afficher le classement des joueurs
- ✓ Revenir au menu principal
- ✓ Quitter le jeu

```
1. REJOUER
2. VERIFIER SCORE
3. CLASSEMENT
4. RETOUR AU MENU PRINCIPAL
5. QUITTER L'APPLICATION
```

# Scores

Le score du joueur est évalué comme suit:

Nombre d'erreurs avant la découverte du mot	Score
0 à 1	+ 4
2 à 3	+ 3
4 à 5	+ 2
6	+ 1
Mot non trouvé	Inchangé



# Exemple d'un jeu (1) :

```
*****
*****      M O T U S      *****
*****

Il vous reste 6 tentatives et 60 secondes

V---- [   ] Donner votre proposition composée de 5 caracteres      voile

Il vous reste 5 tentatives et 49 secondes

VO--- [   L] Donner votre proposition composée de 5 caracteres      vocal

BIEN JOUE ! Votre score est: 4
```

## Exemple d'un jeu (2) :

----- CLASSEMENT -----		
***** Pseudo	Score	*****
***** PLAYER2	4	*****
***** ADEL	4	*****
***** PLAYER1	3	*****
***** PLAYER3	2	*****

# Interface pour les jeux

1. L'affichage sera en mode textuel.
2. Il n'est pas interdit d'utiliser une interface graphique.
3. Il n'est pas exigé de dessiner la potence.
4. Il n'est pas interdit de dessiner la potence.



# BON TRAVAIL 😊

AU REVOIR !