**Projet 2 : Le jeu du Pendu**

Le but est de réaliser un jeu simple du pendu.

L’objectif est de trouver un mot dont on ne connait initialement que le nombre de lettres. Ce mot est présenté par des traits soulignés pour chaque lette manquante (exemple : - - - - - pour MERCI). A chaque tour de jeu, le joueur propose une lettre :

* Soit la lettre appartient au mot et elle s’affiche aux bonnes positions
* Soit la lettre n’appartient pas au mot et le dessin du pendu se complète (voir ci-dessous)

\_\_\_\_\_

|/ |

| o

| /|\

| / \

\_|\_

ME-CI

Vous devez écrire les classes suivantes :

* DessinPendu
* ReglePendu 🡪 Permet de gérer les informations du jeu et son fonctionnement (affichage mot à trous, recherche d’un caractère, détection fin de partie,…).

Cette classe contient les attributs suivants :

* + Mot à trouver
  + Le nombre d’essais
  + Le nombre d’erreurs commises
  + Un tableau de booléens (quelles lettres ont déjà été trouvées dans le mot)

Elle contient les méthodes suivantes :

* + affiche1 () : permet d’augmenter le nombre de traits dans le dessin à chaque faute
  + affiche2() : permet d’afficher le mot à trous
  + boolean rechercher(char c) : permet de rechercher le caractère dans le mot
  + test() : permet de déterminer si oui ou non on a trouvé toutes les lettres
* JeuPendu qui contient la fonction main() dans laquelle une partie est initialisée