



**GROUPE 2  
PROJET NSI**

# **Rapport de rendu du Projet 1 PENDU**

---

**2023**

# Sommaire

---

**01.** Membre du Groupe

**02.** Le Projet

**03.** Les fonctions

# Membre du Groupe

---

Le groupe est composé de :

- CZEGLEDI Maxime
- ALTINE Ruben
- DROUIN-LEPRETRE Lucas

# Le Projet

---

**Le projet consiste à la création d'un pendu, dans le langage de programmation Python.**

Ce Projet a été rédigé par Maxime CZEGLEDI, en collaboration avec ALTINE Ruben, ayant apporté des idées d'améliorations et DROUIN-LEPRETRE Lucas m'ayant assisté dans la rédaction du programme.

Ce programme est divisé en cinq fonctions, fonctionnant toutes les une avec les autres, fonction que nous détaillerons dans la page suivante



Ce projet a été conçu pour répondre de la manière la plus fidèle possible aux demandes des consignes, cependant quelques points, on dut être légèrement modifié pour permettre un fonctionnement optimal.

# Les fonctions

---

Comme dit précédemment, ce programme est composé de cinq fonctions, dépendant toutes les une des autres.

## 1 demander\_lettre :

Cette fonction est la fonction en charge de la vérification des lettres entrée par l'utilisateur. Elle se sert d'une liste de lettre considérée comme valide, pour demander à l'utilisateur d'entrée une lettre valide tant que la lettre qu'il entre n'est pas dans cette liste. Cette fonction retourne enfin la lettre, entrez par l'utilisateur, si elle est valide.

## 2 remplace :

Cette fonction prenant trois paramètres, `reference`, `actuel` et `lettre` est en charge du remplacement dans `actuel` des “\_” par la `lettre` entrée par l'utilisateur, Si la `lettre` entrée est dans le mot. Elle retournera dans tous les cas le mot `actuel`, modifier ou non

## 3 init :

Cette fonction, ne prenant aucun paramètres, est une fonction servante a initialisé le programme, définissant les paramètres qui seront utilisés dans le jeu. Elle initialise le mot à trouver parmi une bibliothèque “mot.txt”, elle transforme `actuel` en “\_ \_ \_ \_” de la longueur du mot à deviner, elle demande le nombre d'`essais` à l'utilisateur et initialise la variable `lettre_jouees` a rien et finit par un apelle a la fonction `main`

# Les fonctions

---

## 4 main :

Cette fonction, prenant quatre paramètres : **reference**, **actuel**, **essais**, **lettre\_jouees**, est la fonction principale du programme, elle effectue la boucle de jeux, gère l'affichage en console pour l'utilisateur, fait appelle aux fonctions : **demander\_lettre** et **remplace** afin d'effectuer les modifications des variables, elle effectue également la vérification du nombre d'essais restant et met fin aux jeux lorsque que celui-ci atteint zéro.

## 5 main2 :

Cette fonction, prenant quatre paramètres : **reference**, **actuel**, **essais**, **lettre\_jouees**, est la fonction principale du programme, elle effectue la boucle de jeux, gère l'affichage en console pour l'utilisateur, fait appelle aux fonctions : **demander\_lettre** et **remplace** afin d'effectuer les modifications des variables, elle effectue également la vérification du nombre d'essais restant et met fin aux jeux lorsque que celui-ci atteint zéro. Elle est strictement identique a sa collègue, mais comporte le mode 2 joueurs