

Le jeu du pendu

Le jeu du pendu consiste à trouver un mot en devinant les lettres qui le composent. Nous vous proposons de mettre en place une version simplifiée, mais relativement complète. Pour rendre le code plus simple, vous ne traiterez que des mots avec des lettres différentes. Cela permet d'éviter la gestion des doublons.

Voici vos objectifs :

- Au démarrage du jeu, affichez : "Jeu du pendu !!".
- Demandez au joueur d'entrer une lettre suivie d'un appui sur la touche [Entrée].
- L'utilisateur doit faire six propositions de lettre, ni plus, ni moins.
- Si la lettre n'est pas présente dans le mot, affichez "#_# ... #_#" avec autant de symboles # que de lettres à deviner.
- Si la lettre est présente dans le mot, il faut indiquer sa position. Par exemple, s'il s'agit de la "X" à la troisième position en partant de la gauche pour un mot de six lettres, l'affichage sera "#_#X#_#_#".
- Une fois les six essais effectués, demandez au joueur de proposer un mot. Comparez la proposition du joueur avec le mot recherché. S'il a trouvé, écrivez "GAGNE", sinon "PERDU".

Voici quelques conseils :

- Transformez le caractère en caractère majuscule pour que votre recherche fonctionne.
- Si la lettre n'est pas trouvée, pour éviter une boucle for, vous pouvez utiliser une syntaxe permettant de répéter n fois une chaîne comme : "#_" * n.
- Si la lettre est trouvée, calculez le nombre de fois où la séquence "#_" est présente à gauche et à droite de la lettre trouvée. Connaissant la longueur du mot et la position de la lettre, vous pouvez par un calcul trouver ces deux valeurs. Utilisez ensuite l'astuce du "#_" * k pour répéter plusieurs fois l'écriture de la chaîne "#_" sans utiliser de boucle for. Pour éviter un retour à la ligne suite à l'appel de la fonction print(), utilisez son paramètre optionnel : end="".
- Nous vous conseillons de transformer la réponse de l'utilisateur en majuscules.
- Utilisez l'opérateur == pour comparer deux chaînes.

Voici un exemple de déroulement de partie :

Jeu du pendu !!

Entrez une lettre suivie d'un appui sur la touche Entrée

A

A

C

C # # # # #

L

L

V

V #

T

#

H

H # # #

Proposez un mot :

CHEVAL

GAGNE