

**Marchal Kylian**

**4TTr informatique travail de fin d'année**

**Année académique: 2021-2022**

***LEPENDU***

# 1. Définition du projet

Le jeu implémenté sera celui du pendu. Le jeu du pendu, c'est quoi ? Et bien c'est un jeu où il faut trouver un mot à partir de tirets. Ce jeu demande de la réflexion et de réfléchir au minimum pour ne pas se tromper dans les lettres et former le personnage du pendu.

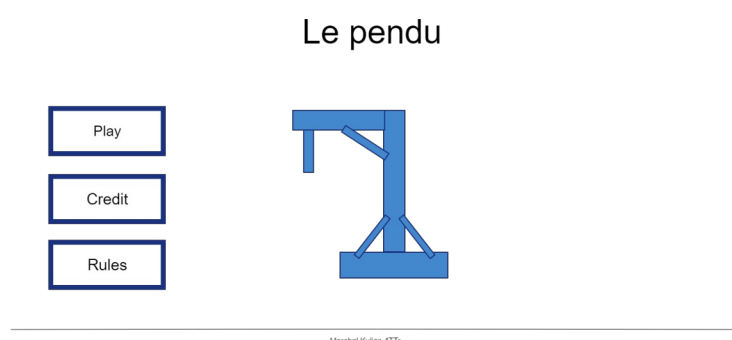
## *Comment jouer ? / Règles du jeu*

L'ordinateur va générer un mot aléatoire dans le thème de l'espace. Vous devrez trouver le mot que l'ordinateur a généré à partir de tirets sur l'écran. La potence est vide au départ donc aucun personnage n'y apparaît.

Vous devrez choisir des lettres parmi les lettres de l'alphabet. Si la lettre n'est pas dans le mot, une partie du corps se formera en commençant par la tête. Si la lettre est bonne, elle s'ajoutera au bon endroit sur les tirets et ainsi de suite.

Si vous avez deviné le mot en moins de 6 fautes, vous avez gagné sinon si le pendu est formé totalement (si les jambes sont présentes) vous avez perdu.

## 2. Interface et cas d'utilisation

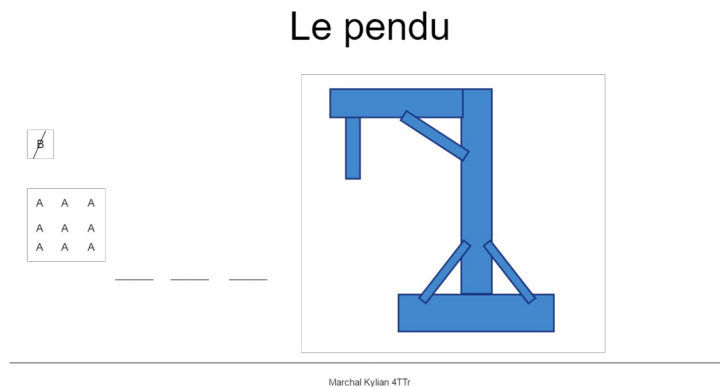


### *Écran d'accueil*

L'écran d'accueil en composer de/d' :

- **Un bouton « Play »** : Il permet d'accéder au jeu et donc de jouer.
- **Un bouton « Credit »** : Il permet d'accéder à une page qui donne les crédits, c'est à dire, qui a créé le jeu, en quel année, etc...

- **Un bouton « Rules »** : Il permet d'accéder à l'écran où l'on donne le règlement pour pouvoir jouer au jeu sans tricher et en suivant les règles.



## **Écran jeu :**

L'écran jeu est composé de/d' :

- **Un clavier** : Ce clavier est composé de toutes les lettres de l'alphabet pour pouvoir donner une lettre et savoir si c'est la bonne ou non. Lorsque l'utilisateur clique sur une lettre :
  - soit elle appartient au mot et elle apparaît dans « endroit pour le mot ». A noter, si elle est contenue plusieurs fois dans le mot elle apparaîtra aux places correspondante.
  - Soit elle n'appartient pas au mot et un élément supplémentaire du pendu apparaît.
- **Un endroit pour lettres fausse** : Il sert à stocker les lettres qui sont incorrectes au mot.
  - Si vous cliquez plusieurs fois sur une lettre déjà mise dans cette endroit, rien ne se passera et le personnage n'aura aucune partie du corps en plus.
- **Un endroit pour le mot** : Il sert à mettre les tirets qui contiennent le mot et à poser les bonnes lettres sur ceux-ci.
- **Le pendu** : C'est là où les parties du corps du personnage apparaîtront en cas d'erreur. La structure du pendu sera déjà mise en place sauf la corde qui sera mise en même temps que la tête. Le personnage sera un astronaute qui apparaîtra par partie du corps en commençant par la tête et en terminant par les jambes. Une fois le personnage complet sur le pendu, vous avez perdu mais si le personnage n'est pas complet sur le pendu lorsque vous avez deviné le mot, vous avez gagné.

## Le pendu

Crédit

Année 2021-2022  
Marchal Kylian  
4TTr



Retour au menu principal

Marchal Kylian 4TTr

l'année académique).

- **Une image au milieu :** Cette image sert à préciser le thème et à ajouter un peu de graphisme à la page.
- **Un bouton de « retour à l'écran principale » :** Ce bouton sert à retourner à l'écran d'accueil et à toutes les autres fonctionnalités disponibles sur l'écran d'accueil.

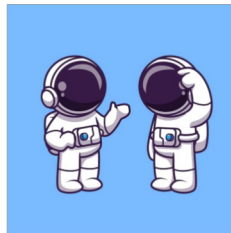
## Le pendu

### Règle du jeu

L'ordinateur va générer un mot aléatoire dans le thème de l'espace. Vous devez trouver le mot que l'ordinateur a généré à partir de tirets sur l'écran. Le pendu est vu au départ donc aucun personnage dessus.

Vous devez choisir des lettres parmi les lettres de l'alphabet. Si la lettre n'est pas dans le mot, une partie du corps se formera en commençant par la tête. Si la lettre est bonne, elle s'ajoutera au bon endroit sur les tirets et in-cis de suite.

Si vous avez deviné le mot en moins de 6 fautes, vous avez gagné sinon si le pendu est formé totalement (si les jambes sont présentes) vous avez perdu.



Retour au menu principal

Marchal Kylian 4TTr

mettre les règles du jeu et un peu expliquer comment jouer et aussi pour éviter toute triche et jouer en suivant les règles.

- **Une image à droite :** Cette image représente un peu le fait que quelqu'un explique les règles à un autre et elle sert aussi à rajouter du graphisme.
- **Un bouton « retour au menu » :** Ce bouton sert à retourner à l'écran d'accueil et à toutes les autres fonctionnalités disponibles sur l'écran d'accueil.

## Écran crédit :

L'écran crédit est composé de/d' :

- **Un endroit pour les crédits :** Cet endroit est fait pour mettre les crédits (qui a fait le jeu, l'année scolaire et

## L'écran règle du jeu :

L'écran règle du jeu est composé de/d' :

- **Un endroit pour les règles :** Cet endroit sert à



ce terminer.

- **Un grand cadre :** C'est ce qui contient le texte et les images et le bouton. Ce cadre sera au dessus du jeu.
- **Un endroit dans le cadre avec le texte :** Il sert a mettre le texte qui va dire si que vous avez gagné. Il y a aussi le mots que vous avez réussi a trouver.
- **Un endroit dans le cadre pour l'image :** Elle sert a mettre une image. Cette image est un astronaute qui sera soit joyeux car vous avez gagné
- **Un endroit dans le cadre pour le bouton « retour au menu principale » :** Ce bouton sert a revenir a l'interface d'accueil pour pouvoir accès au autre bouton et pour pouvoir rejouer



d'être jouer.

- **Un grand cadre :** C'est ce qui va contenir la texte, l'image et le bouton. Ce cadre sera au dessus de la partie.
- **Un endroit dans le cadre avec le texte :** Il sert a mettre le texte et vous dire que vous avez perdu. Il y a aussi le mots que vous auriez du trouver.

## **L'interface de victoire :**

L'interface de victoire est composer de/d' :

- **Le jeu en fond :** Le fond sera la partie qui viens de

## **L'interface de défaite :**

L'interface de défaite est composer de/d' :

- **Le jeu en fond :** Le fond sera la partie qui vient

- **Un endroit dans le cadre pour l'image :** Elle sert à mettre l'image. Cette image est un astronaute qui sera triste que vous ayez perdu.
- **Un endroit dans le cadre pour le bouton « Retour au menu principale » :**  
Ce bouton sert à revenir au menu principale pour pouvoir avoir accès à toutes les autres fonctionnalités et pouvoir rejouer et retenter votre chance et de peut-être trouver le mots et gagner la partie

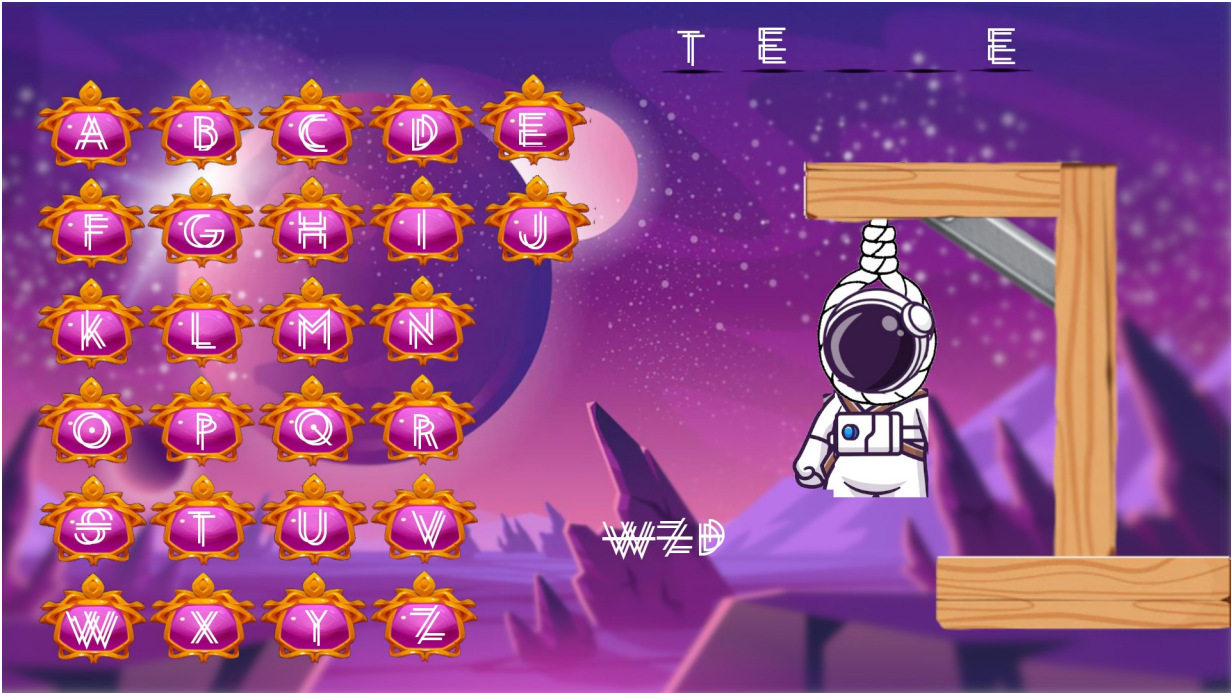
### 3. Aperçu visuel

Et voici le rendu final du menu d'accueil et de la partie en cours

Menu d'accueil :



Partie en cours :





## 4. Table des matière

1. Définition du projet.....	2
Comment jouer ? / Règle du jeu.....	2
2. Interface et cas d'utilisation.....	2
Écran jeu :.....	3
3. Aperçu visuelle.....	6
4. Table des matière.....	8