

Le jeu Motus

Ce jeu télévisuel qui a traversé plusieurs décennies consiste à trouver un mot mystère de taille connue en proposant divers mots de même longueur jusqu'à trouver la solution. Pour cela, comme dans l'esprit du jeu MasterMind, à chaque proposition du joueur, on indique pour chaque lettre si elle est bien placée, incorrectement placée ou absente du mot.

Dans l'exemple ci-après, les lettres bien placées sont suivies d'un symbole # ; si elles sont mal placées, elles sont suivies d'un symbole ? ; et si elle n'appartient pas au mot recherché, la lettre est écrite en minuscule suivie d'un espace.

C	A	S	T	O	R		C#	a	s	T?	O#	R?
C	I	N	E	M	A	→	C#	I#	N?	e	m	a
C	Y	P	R	E	S		C#	y	p	R#	e	s
C	I	T	R	O	N		C#	I#	T#	R#	O#	N#

Nous allons travailler avec des mots de six lettres sans conjugaison et sans pluriel. Pour simplifier l'algorithme, toutes les lettres de chaque mot doivent être différentes. Nous vous fournissons une liste de mots satisfaisant ces contraintes pour vos tests :

ACTEUR, AVIRON, BOXEUR, BRONZE, BUDGET, CARTON, CHAQUE, CHEVAL, CIMENT, CLIENT, COMPTE, CONTRE, CUPIDE, DESIGN, DICTER, DOSAGE, DOUCHE, DROITE, EXPORT, FLAQUE, FORAGE, GLAIVE, GRAINE, GROUPE, JARDIN, JUNGLE, LUCIDE, MANCHE, MARQUE, MIRAGE, MOUCHE, NIVEAU, NOVICE, OISEAU, PAQUET, PILOTE, PLANTE, POTEAU, PROJET, PUBLIC, REGAIN, RYTHME, SATIRE, SENTIR, SIMPLE, SONGER, SOUPLE, SQUARE

Vous devez implémenter le jeu en respectant ces demandes :

- L'utilisateur a huit essais pour trouver le mot.
- Si le mot n'a pas le bon nombre de caractères, affichez ".....".
- Si le mot est trouvé, affichez le message : "GAGNE !!".
- Si la lettre X est à la bonne place, il faut afficher "X#".
- Si la lettre X n'est pas à la bonne place, il faut afficher "X?".
- Si la lettre X est absente, il faut afficher "X_".

Voici quelques conseils :

- Une fois que l'utilisateur a proposé un mot, convertissez-le en majuscules.
- Vérifiez que le mot entré a bien six caractères, et dans le cas contraire, affichez le message : ".....".
- Si le mot a bien six lettres, traitez chaque lettre grâce à une boucle for. Vous accédez à chaque lettre en écrivant la syntaxe : mot[i]. Vous devriez voir cette structure apparaître dans votre code :

```
for i in range(6) :  
    lettre_dumot = mot[i]  
    lettre_player = player[i]  
    # suite du programme
```

- Appelez la fonction `exit()` pour arrêter le programme.
- Pensez à utiliser le paramètre optionnel `end` de la fonction `print()` en écrivant `print("..", end = "")` pour éviter un retour à la ligne.

Exemple de partie :

```
ACTEUR
>> A? C? t E? u r
AVIRON
>> A? V? i r o n
SENTIR
>> s E? n t i r
PUBLIC
>> p u b L? i C?
LUCIDE
>> L? u C? i d E?
CHEVAL
>> C# H# E# V# A# L#
>> GAGNE !!
>> The kernel process exited. (0)
```