2 fichiers différents :

readFile()

Boucle sur le dico

Vérifiez les minuscules ou majuscules. Vérifiez accent

Vérifiez si le mot est déjà inclus dans la liste et sa taille (6 à 8 caractères)

Créez une liste mot\_livre suivant la taille du mot (on aura une liste qui contient la liste de tous les mots de 6 caractères, une de 7 caractères et une de 8 caractères)

L’ajouter à cette liste

Ecrire les procédures randomNombreCaractères et randomMot. Respectivement, ils choisissent le nombre de caractères, n, (6 ou 7 ou 8) et choisissent un mot aléatoirement parmi la liste de n caractères

game()

Récupère le mot choisi aléatoirement grâce à readFile.h

Procédure newGame() : initialise les variables suivantes pour la prochaine partie

Mot

Erreur

gameOver ? (si boucle while/ do while pas besoin ?)

testLettre : test la lettre dans le mot

Tableau qui contient les lettres testées si elles sont bonnes : position\_lettre\_choisie

On boucle sur le mot pour savoir si la lettre est dedans

Si oui => Mettre la lettre dans position\_lettre\_choisie. Traîter le cas où toutes les lettres ont été trouvées (donc le mot entier a été trouvé)

Sinon => le joueur a fait une faute donc le nombre de tentative augmente. Vérifiez si nbTentative=6 (si ==6, alors gameOver. Possibilité de recommencer une partie ?)