



Compte-rendu projet Motus

décembre 2019

Travail effectué

- > Structure opérationnelle du menu principal du jeu “Menu()⁽¹⁾”;
- > Fonction nouvellePartie()⁽²⁾ réalisée, qui demande un choix du mode de jeu: appel d’une fonction joueurOrdinateur()⁽³⁾, ou de deuxJoueurs() qui reste à développer;

(1) Menu principal

Hello Motus!

- 1) Nouvelle partie.
- 2) Charger partie.
- 3) Profil.
- 4) A propos du jeu.
- 5) Quitter le jeu.

Entrer votre choix : 1

(2) Nouvelle partie

Choisir le mode du jeu :

- 1) un joueur contre l'ordinateur.
- 2) un joueur contre un autre joueur.

Entrer votre choix : 1

(3) Jeu contre l'ordinateur

```
-->le tour du joueur.  
Il reste 6 tentatives : arpion
```

[illegible]

Travail effectué

- > La fonction `joueurOrdinateur()` contient la principale boucle sous forme récursive composée de divers fonctions permettant une partie standard⁽⁴⁾: `Grille()`, `choisirMot()`, `verifier()`, ainsi que d'autres fonctions de traitement de texte et manipulation de fichiers;
- > Les fichiers utilisés jusqu'à présent sont des exemples de dictionnaires (un pour les mots à 6 lettres et un pour 7 lettres).

Il reste 5 tentatives : POURRA_

Affichage des lettres trouvées: bien placées en vert et mal placées en jaune

	A		R		P		I		O		N	
	P		O		U		R		R		A	
	C				I						E	

-->le tour du joueur.

Il reste 4 tentatives : chiade_

Succès

	A	R	P	I	O	N
	P	O	U	R	R	A
	C	H	I	A	D	E

Bien jouer 'joueur', vous avez trouver le mot.

Voulez-vous recommencer le jeu : oui/non ?

Echec

P	O	U	R	R	I
T	R	O	U	A	I
A	Y	N	A	K	O
R	I	P	A	N	T
V	A	A	A	A	T
N	O	U	A	I	T

Perdu, le mot cherche etait bien : POINTU.

Voulez-vous recommencer le jeu : oui/non ? ☐

A réaliser

- > Révision des règles: moments où la main doit passer, puis tirage au sort des boules quand le joueur trouve un mot (détermination du score).
- > Implémentation de la limite de temps, du profil joueur (nom, score et temps), de la savegarde et du chargement de parties.