

# Le jeu du pendu

## Table des matières

Introduction.....

Règles du jeu.....

### partie technique

La logique que j'ai utilisé .....

Les outils utilisés .....

### Introduction :

Voici le jeu du pendu, le premier projet passerelle de la formation qui vise à mettre en place de A à Z le jeu bien connu "le pendu".

### Règle du jeu :

Le joueur doit deviner le mot qui est **caché** ! Pour ce faire il doit **appuyer** sur les lettres à l'aide de sa **souris** ou le **tactile**, si la lettre est présente dans le mot alors elle est **révélée**, mais si elle ne l'est pas alors une partie du **pendu apparaît**. Au total le joueur a le droit à **7 erreurs maximum**, au bout de 7 le pendu est **complet** et la partie est **perdue** !

Si le joueur pense avoir **deviné** le mot avant que toutes les lettres soient révélées il peut **appuyer** sur le bouton "tu as deviné le mot ?" pour **tenter sa chance**. Si le mot n'est **pas** le bon, une partie du pendu apparaît également.

## PARTIE TECHNIQUE

### La logique que j'ai utilisée:

**utiliser une API** pour générer un mot **aléatoire**.

Transformer le mot généré en mot **sans accent**.

générer un **tableau** avec un caractère "\_" pour **chaque lettre** du mot précédent et transformer le **tableau** en une **chaîne de caractères** avec un espace entre chaque valeur " \_ \_ \_ \_ " et afficher la chaîne de caractères " \_ \_ \_ \_ " sur le site.

---

stocker toutes les **touches** du clavier dans une **variable** "boutonsClaviers"  
Pour **chaque bouton** présents dans la variable on ajoute un **événement "click"**  
qui va **stocker** dans une **variable** "guess" le **caractère** présent dans la touche  
appuyée, en **MINUSCULE**.

---

Si le mot à deviner **contient** la **valeur** de la variable "Guess", on crée une  
**boucle** qui va parcourir **chaque caractère** de notre **motSansAccents**

Si le caractère à la position [i] **correspond** à la **valeur** et au **type** de notre  
variable "Guess", on **remplace** la valeur " \_ " du caractère à la **position [i]** de  
**leMotCacher** par la valeur de "Guess".

---

Si la lettre sélectionnée n'est **pas présente** dans le mot à deviner , On **rajoute 1**  
au **compteur d'erreur** et on **charge l'image** correspond au nombre d'erreurs (1  
erreur = 1 morceau du pendu).

---

On **rappelle** le mot caché pour que les lettres découvertes soient **mises à jour**  
au niveau de **l'interface**.

---

Si le **compteur d'erreur atteint 7** on **enlève** les possibilités de **saisis**(clavier +  
boutons) et on met à jour **l'interface**.

---

Si le tableau **leMotCacher**, une fois **converti** en chaîne de caractères, est **égal**  
à **motSansAccents** OU si la **saisie** du joueur est **égal a motSansAccents** (la  
variable motSansAccents contient le mot a deviner) alors **le joueur a gagné** et  
donc on **enlève** les possibilités de **saisie** et on met à jour **l'interface**.

### Les outils utilisés :

- l'API trouve-mot.fr pour générer un mot aléatoire .
- jQuery
- l'IA MidJourney pour les images de fond.
- ChatGPT pour la fonction qui enlève les accents et pour diverses questions concernant l'organisation de mon projet.
- Pixabay pour les musiques.

