

## LANGAGE C

### SEANCE EN AUTONOMIE

#### SUJET :

Lors de cette séance en autonomie, nous vous donnerons l'occasion de développer plusieurs jeux en langage C, afin que vous puissiez mettre en pratique vos compétences en programmation.

- 1- Jeu du pendu : Le joueur doit deviner un mot secret en proposant des lettres. A vous de décider comment intégrer le mot secret dans votre programme.
- 2- Jeu de mots cachés (mots mêlés/ mots mélangés) : Le jeu consiste à afficher une grille de lettres et demander au joueur de trouver des mots qui sont cachés à l'intérieur. Vous pouvez vous limiter à une grille de 5 x 5.

A	C	O	C	A	C	H	E	S	N
Z	N	L	E	T	T	R	E	S	F
D	G	L	W	I	R	E	A	M	T
J	M	O	T	S	R	F	H	E	Y
O	E	J	T	E	M	E	L	E	S
U	R	B	S	A	C	Z	O	T	M
E	B	N	E	T	Z	J	V	E	S
R	E	A	E	U	F	A	O	P	O
P	N	U	P	C	B	K	D	I	Q
V	D	E	T	E	N	T	E	P	E

- 3- Jeu de devinette de chiffre : Le joueur doit essayer de deviner un nombre généré aléatoirement entre 1 et 100. Le programme fournit des indications à l'utilisateur (trop grand ou trop petit) jusqu'à ce que le nombre soit deviné. Le programme compte le nombre d'essais nécessaires pour trouver le bon nombre et limite le nombre d'essai à 10.
- 4- Jeux de morpion contre l'ordinateur.