**Documentation – Hangman**

1. **Présentation**

Ce projet a été réalisé par Mathieu Philipe et De Donato Tony entre le 12 et le 23 octobre. Le but de ce projet est de réaliser un jeu en go, ce jeu se base sur le principe du Hangman. Cela nous a permis d’apprendre ou du moins de revoir comment lire dans un fichier texte, gérer les entrées utilisateur et proposer un afficher dans un terminal. Le code que nous avons produit sera ensuite réutilisé pour créer une version web du hangman.

1. **Fonctionnement**

L’utilisateur doit trouver un mot choisis aléatoirement et dont il ne connait que certaines lettres. Il dispose ici de dix essais, à chaque essai il peut proposer une lettre ou directement un mot. S’il propose un mot et que ce dernier n’est pas le bon il perd deux essais. S’il propose une lettre et que cette dernière est présente dans le mot à trouver, elle est alors affichée. En revanche si la lettre n’est pas présente dans le mot à trouver, le joueur perd un essai. La partie se termine quand le joueur trouve le bon mot ou n’a plus d’essai. Dés lors, il peut relancer une partie ou arrêter le terminal.

Pour lancer le jeu, il suffit de lancer le programme dans le terminal. Il vous sera alors demandé si vous voulez lancer une partie, voir les règles du jeu ou arrêter le terminal.

Recommandation : il est conseillé d’entrer uniquement des lettres car si un chiffre est entré, la réponse sera considérée comme fausse.