3.6 JEU DU PENDU

Chaine chaineAfficher

Chaine motATrouver

Entier iterateurRecherche

Entier nombreEssais

Caractere caractereARechercher

Booleen caractereTrouve

nombreEssais<--0

Répéter

Ecrire « Entrez le mot a trouvé par votre ami (min 5 lettres) »

Lire motATrouver

Jusqu’à (|motATrouver| >= 5)

// EFFACER CONSOLE

chaineAfficher <-- motATrouver(1)

Pour iterateurRecherche de 2 a |motATrouver|-1

chaineAfficher <-- chaineAfficher, ‘\_’

FINPOUR

chaineAfficher <-- motATrouver(|motATrouver|)

TantQue (chaineAfficher != motATrouver ET nombreEssais <= 6) FAIRE

caractereTrouve<--false

Ecrire « entrez le caractere a chercher dans : », chaineAfficher

Lire caractereARechercher

POUR iterateurRecherche de 1 a |motATrouver|

SI (motATrouver(iterateurRecherche) == caractereARechercher) ALORS

chaineAfficher(iterateurRecherche) <-- motATrouver(iterateurRecherche)

caractereTrouve<-- true

FINSI

FINPOUR

SI (caractereTrouve == true) ALORS

nombreEssais<--nombreEssais+1

Ecire caractereRecherche, « n’est pas dans le mot, il vous reste », (6-nombreEssais), « tentatives »

FINSI

FIN TANTQUE

SI (chaineATrouver == motATrouver) ALORS

Ecrire « bravo vous avez trouver le mot », motATrouver

SINON

Ecrire « dommage, vous n’avez pas trouve le mot », motATrouver

FINSI