

# Partiel Second Semestre B1 Game

## Python : *Le Bonhomme Pendu*

- Durée : 2H
- Tous documents et web autorisés
- Compte gratuit GitHub requis

### Introduction

Ce partiel porte sur un exercice plutôt simple, celui du jeu du bonhomme pendu.



Pour rappel, le principe du jeu est le suivant : l'ordinateur choisi un mot et affiche le nombre de lettres à remplir. Le joueur choisi une lettre et si elle est présente elle remplace les espaces vides. Si elle est absente, le pendu se construit étape par étape. Il y a 8 essais possible.

Si le joueur a deviné le mot avant que le pendu soit construit, le joueur gagne. Sinon il est pendu.

### Consignes pour le partiel

**Ce partiel se déroule en temps imparti de deux heures.**

Le fichier de mots et les dessins ascii du pendu sont disponibles sur GitHub dans le repository [https://github.com/tdemachy/Partiel\\_B1Game\\_S2\\_Python](https://github.com/tdemachy/Partiel_B1Game_S2_Python)

**Rappel :** Vous devez en faire un fork avant de travailler dessus. Le rendu se fera en faisant un push sur votre repository. Attention ce partiel se déroule en 2H, vous devez avoir fait un push avant l'expiration du délai.

Vous avez accès à toutes les ressources du web. Cependant, tout votre code doit n'être que le vôtre.

## Travail demandé

### Lecture des données

- Lire le fichier des « Images » ASCII dans le fichier pendu.txt. Il contient 8 lignes. Chaque image est une chaîne de caractère qu'il suffit d'imprimer avec « print ».
- Lire le fichier des mots dans le fichier dict.txt : un mot par ligne. Lire tout le fichier sous forme de string puis les séparer sans spécifier de caractère séparateur.

La liste contient 835 mots

### Choix d'un mot, affichage et attente du clavier

- À chaque lancement du programme, choisir un mot au hasard et afficher le nombre de tirets '\_' correspondant au nombre de lettres dans les mots.
- Attendre que le joueur sélectionne une lettre. On attend une entrée au clavier avec `entree=input()`
- Attention, il n'y a aucun filtre ... à vous de gérer les cas limites comme : plusieurs lettres, pas de lettre, etc..

### Résolution du pendu

- Filtrer l'entrée du joueur et sélectionner une lettre. Si cette lettre est dans le mot alors le joueur rejoue. Si elle n'est pas dans le mot, le pendu apparaît à l'étape d'après.

### Fin du jeu

- Si le joueur trouve le mot, la partie est gagnée
- Si le pendu est pendu ... la partie est perdue.