



Jeu du pendu



On propose de réaliser le jeu du pendu

Pour cela on utilise 3 variables principales

```
motadeviner="bonjour"    # mot à chercher
motachercher="*****"    # mot à deviner les étoiles seront remplacées au fur et à mesure
nblettres=0              # compteur du nombre de lettres saisies par l'utilisateur
```

Il faudra compléter la fonction `remplaceLettre` qui retourne le mot avec la ou les lettres découvertes.

```
def replaceLettre(lettre,motadeviner,motachercher):
    nouveauMot=""
    for i in range(len(motadeviner)):
        if

    else:

    return nouveauMot
```

Exemple de boucle principale :

```
while nblettres<10 and motachercher.count('*')!=0:
    lettre=input("votre lettre ")
    nblettres+=1
    motachercher=replaceLettre(lettre,motadeviner,motachercher)
    print(motachercher)

if motachercher.count('*')==0:
    #gagné
else:
    #perdu
```

Rappel :

Réaliser ensuite le graphisme avec pygame avec des formes géométriques élémentaires.