**S**

**U**

**T**

**M**

**0pts**

**0pts**

**0pts**

**Présenter Par**

**Mouhamadou**

**Syrine**

**Christian**

1. **Objectifs**

Le but du projet est d’écrire un algorithme et de le coder en java afin d’obtenir un jeu nommé intitulé « motus ».

Ce jeu consistera à faire deviner à l’un des joueurs le mot écrit par l’autre joueur.

1. **Outils utilisés**

Pour la réalisation de ce travail, nous avons utilisés « Trello », un outil de gestion de projet en ligne (mais il existe également la version applicative sur pc et mobile). Trello nous a permis de mieux nous repérer et de bien suivre l’avancement du projet.

Nous avons aussi utilisé « Teams », une application de communication collaborative propriétaire officiellement lancée par Microsoft. Teams nous a permis de passer des visioconférences.

1. **Difficultés rencontrées**

Au cours de ce travail, nous avons rencontrés une seule difficulté au niveau de l’algorithme et énormément au niveau du codage en java

Pour le java nous avons eu un problème avec les boules et principalement les boucles « Pour ». on a du faire des jeux d’essaies pour au final corriger nos erreurs

1. **Planning**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom de la tâche | Durée | 27/01/2021 | 30/01/2021 | 07/02/21 | 09/10/21 | 10/02/21 | 11/02/21 |
| Algo | 6 J |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
| JAVA | Jours |  |  |  |  |  |  |
| Planning | Jours |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Mohamadou |  |
| Syrine |  |
| Christian |  |

1. **Algo**

**Algorithme : « MOTUS »**

Variable indicée : Tab [M], TabProp [M] de type CC

Variables : CC : Mot, joueurProp, nom1, nom2

Numérique : essai, coup, taille, tailleJr, M , pos

**Début**

Afficher « Bonjour ! Vous participé à notre jeu Motus, votre mission est de saisir un mot qui sera caché ensuite, un joueur devra trouver ce mot. Mais d’abord veuillez entrer votre prénom : »

Saisir nom1

Afficher « Super ! », nom1, « Quel est le mot que le joueur doit trouver ? Attention, le mot doit être supérieur à 2. »

Saisir Mot

taille 🡨 longueur(Mot)

Tant que taille <= 2

Afficher « Erreur de saisie, votre mot doit être supérieur à 2, recommencez ! »

Saisir Mot

taille 🡨 longueur(Mot)

FTantque

Afficher « Merci à vous ! Votre participation est terminée. »

Pour M allant de 1 à taille

Tab[M] 🡨 (Mot, M, 1)

FPour

Afficher « Bonjour ! Vous jouez au Motus, votre but est de trouver un mot caché par », nom1, « en un nombre d’essai déterminé. Vous avez la possibilité de stopper le jeu à n’importe quel moment. Mais d’abord veuillez entrer votre prénom : »

Saisir nom2

essai 🡨 taille – 2

Afficher « Super ! », nom2, « Veuillez saisir votre proposition ou entrez SOL pour découvrir le mot. Attention vous avez », essai, « essais. »

Saisir joueurProp

tailleJr 🡨 longueur(joueurProp)

Tant que (tailleJr <> taille) ET (joueurProp <> « SOL »)

Afficher « Votre mot doit contenir le même nombre de lettre que le mot à trouver, recommencez ! Vous pouvez toujours entrer SOL si vous le souhaitez pour arrêter le jeu et découvrir le mot »

Saisir joueurProp

tailleJr 🡨 longueur(joueurProp)

FTantQue

coup 🡨 0

Tant que (joueurProp <> Mot) ET (joueurProp <> « SOL ») ET (coup < essai)

pos 🡨 0

Pour M allant de 1 à tailleJr

Si Tab[M] = (joueurProp, M, 1) Alors pos 🡨 pos + 1

TabProp[M] 🡨 Tab[M]

Sinon TabProp[M] 🡨 « \_ »

Fsi

FPour

coup 🡨 coup + 1

Afficher « Vous avez », pos, « bonne(s) lettre(s) à la même position. »

Afficher « Voici vos lettres et leur(s) position(s). »

Pour M allant de 1 à tailleJr

Afficher TabProp[M]

FPour

Si (coup < essai) ET (joueurProp <> « SOL »)

Afficher « Veuillez réessayer ou entrez SOL pour découvrir le mot. Il vous reste », (essai - coup), « tentative ! »

Saisir joueurProp

tailleJr 🡨 longueur(joueurProp)

Fsi

Tant que (tailleJr <> taille) ET (joueurProp <> « SOL »)

Afficher « Votre mot doit contenir le même nombre de lettre que le mot à trouver, recommencez ! Vous pouvez toujours entrer SOL pour découvrir le mot à trouver. »

Saisir joueurProp

tailleJr 🡨 longueur(joueurProp)

FTantQue

FTantQue

Si joueurProp = « SOL »

Alors Afficher « Dommage ! Le mot à trouver était », Mot

Sinon Si coup = essai

Alors Afficher « C’est perdu », nom2, « ☹ Vous avez épuisé votre stock de », essai, « tentative. Retentez votre chance un autre jour »

Sinon coup = coup + 1

Afficher « Félicitation ! Vous avez trouvé en », coup, « tentative. Le Motus est réussi ! »

Afficher « Merci de votre participation. »

Fsi

Fsi

**FIN**

1. **JAVA**