

Principes algorithmiques et programmation Evaluation

Programme en Python : Jeux de lettre inspiré d'anagramme

Règle pour 1 joueur: le programme donne un nombre de lettres défini par l'utilisateur (par exemple, (ex il choisit 5, le programme donne 5 lettres) et l'utilisateur doit refaire un maximum de mots. Le système compte les points comme suit : 1 point par mot correct, et pour chaque mot correct 1 point par lettre

Règle pour 2 joueurs: premier joueur inscrit un nombre de lettres, et le deuxième doit valider un maximum de points. Ensuite, le deuxième joueur doit entrer un même nombre de lettres que le premier joueur, et le premier joueur doit valider des mots. Même système de comptabilité des points, et comparaison des totaux de chaque joueur

Détails du projet

Fonctionnalité

1. Choix du nombre de lettre
2. Choix un ou deux Joueur
3. système de points

Structure du code

D'abord, Deux fichier, un fichier texte qui contiendras la banque de mots,
ensuite faudrat importer le fichier dans le programme:

```
try:  
    with open('../dicoFR.txt', 'r') as f:  
        frdico = f.read().split('\n')  
except FileNotFoundError:  
    Error. print("Erreur: le fichier n'a pas été trouvé.")
```

j'ouvre avec *with open* en lecture avec 'r' et créer dans "frdico" un tableau en séparant avec chaque retour a ligne *.split('\n')*
le try-except pour vérifier que le fichier existe

Puis ensuite les fonction (détails plus bas):

1. Choix 1 ou 2 joueur
2. Génération des lettres
3. vérification des mots saisi
4. système de point

pour un joueur:

1. demande un nombre de lettre au joueur, choisit un mots de X lettre dans sa banque de mots, mélange les lettre, les affiche,
2. attend input de l'utilisateur, il peut entré, en un seul input, plusieurs mots séparé par un espace,
3. vérifier si mots est possible (si user n'as pas utilisé des lettre non disponible) et comparé si le mots existe dans la banque de mots (que l'utilisateur n'entre pas n'importe quoi et gagne) (vérifier avec un try-except si possible) puis compte les point

pour 2 joueur:

1. input du premier joueurs des lettre,
2. input du deuxième joueur avec les mots (si plusieurs, séparé par un espace)
3. vérifier mots du second joueur,
4. input lettre deuxième joueur (pour une certaine équité meme nombre de lettre que le premier attendus), vérifier même nombre de lettre que premier joueur,
6. input mots premier joueur
7. vérif de l'input
8. calcule des point

Détails des Fontion

1. choix 1/2 joueur(s) :

vas permittre de choisir le nbr de joueur:

```
NbrJoueur=int(input("Choisissez le nombre de Joueur. 1 ou 2"))  
return NbrJoueur
```

1. générateur de lettre, choisis un mot au pif du tableau, mélange les lettre, et return les lettre :

```
def LettreMelange(Tableau /passage en argument de la variable qui banque mot/)  
    chiffre = random.randint(0, len(tableau) - 1)  
    mot=Tableau[chiffre]  
    lettres=list(mot)  
    random.shuffle(lettres)  
    return lettres
```

2. vérifier les mots :

```
def vérif(mots, lettres)
```

je doit vérifier que les mots entré par le joueur ne contiennent que des lettre disponible, n'en as pas ajouter, et également que le mots existe dans la banque de mots
et return les mots vérifier

3. compter les point :

```
def PointCompter(MotsVérif)
```

j'attribue 1 point par mots, et 1 point par lettre dans un mots, de sorte a récompenser le plus de mots et des mots long,