

Mini projet : jeu du pendu

Le principe du jeu du pendu est simple : trouver un mot secret lettre par lettre en moins de vingt (20) essais.

Première partie

Jeu en mode console

Dans un premier temps votre jeu se déroulera en mode console, sans affichage d'un pendu en mode texte. Supposons que le mot secret soit : `informatique` et '12' son nombre de lettres, l'affichage sera donc :

```
Le nombre de lettres de votre mot secret est de 12 lettres
```

```
Le mot secret est : *****
```

```
Votre lettre : z
```

```
Une tentative sans succès
```

```
Le mot secret est : *****
```

```
Votre lettre : i
```

```
Une tentative avec succès
```

```
Le mot secret est : i*****i***
```

```
Votre lettre : a
```

```
Une tentative avec succès
```

```
Le mot secret est : i*****a*i***
```

```
Votre lettre : e
```

```
Une tentative avec succès
```

```
Le mot secret est : i*****a*i**e
```

```
Votre lettre : s
```

```
Une tentative sans succès
```

```
Le mot secret est : i*****a*i**e
```

```
Votre lettre : b
```

```
Une tentative sans succès
```

```
Le mot secret est : i*****a*i**e
```

```
Votre lettre :
```

```
...
```

Le résultat final, si vous avez réussi en moins de 10 essais, sera

```
Vous avez gagné en 'x' essais !!!
```

ou bien dans le cas contraire

```
Vous avez perdu...
```

1. Chaque joueur est identifié (nom, prénom et score). Ces informations seront enregistrées dans un fichier texte (« `Joueurs.txt` »).

- ## Deuxième partie
- ### Jeu en mode texte

1. Votre analyse complémentaire UML sera à rendre ainsi que le code correspondant à cette seconde partie (voir les consignes sur l'ENT).
2. Selon que la lettre appartienne ou non au mot secret, vous ferez évoluer l'affichage de votre pendu. Supposons que le mot secret soit : **informatique**, l'affichage sera donc :

* * *

Une tentative sans succès

Le mot secret est : *****

Votre lettre : i

*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*

Une tentative avec succès

Le mot secret est : i*****i***

Votre lettre : a

*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*

Une tentative avec succès

Le mot secret est : i*****a*i**

Votre lettre : e

*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*

Une tentative avec succès

Le mot secret est : i*****a*i**e

Votre lettre : s

*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*

Une tentative sans succès

Votre lettre : b

Votre lettre :

Le résultat final sera :

ou

```

*****
*           *
*       *   *
*     *    *
*   *      *
**        *
*          *
*          *
*          *
*          *
*      ***  *
*         *  *
*             *
*               *
*           ****
*             *
*             *
*             *
*         *   *
*         *   *
*         *   *
*         *   *
*****

```

Troisième partie

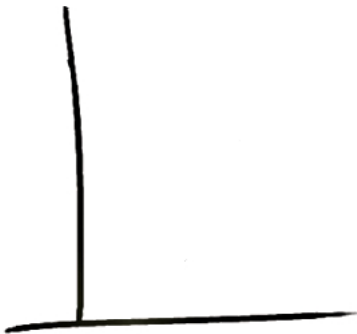
Jeu en mode graphique

Pour compléter le jeu, au lieu de faire une saisie en mode console et un affichage en mode texte, vous utiliserez un environnement en mode graphique tant pour la saisie que pour l’affichage : après chaque tentative, l’image correspondant à l’état d’avancement de votre pendu sera changée (voir les exemples ci-après) à partir des fichiers proposés...

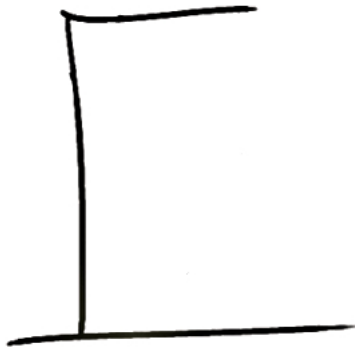
situation initiale



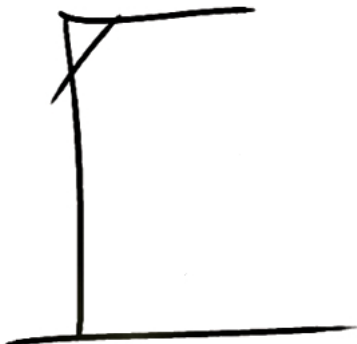
après l'échec n°1



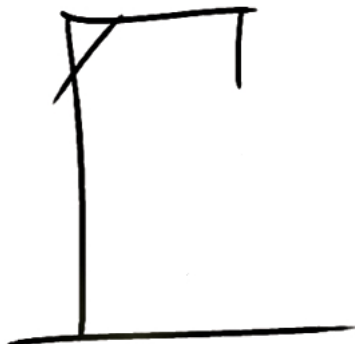
après l'échec n°2



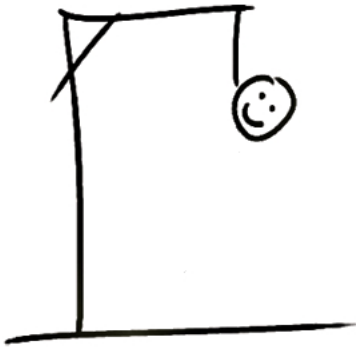
après l'échec n°3



après l'échec n°4



échaprès l'échec n°5



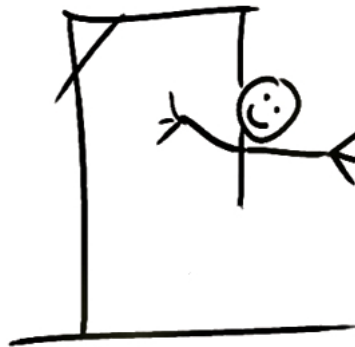
après l'échec n°6



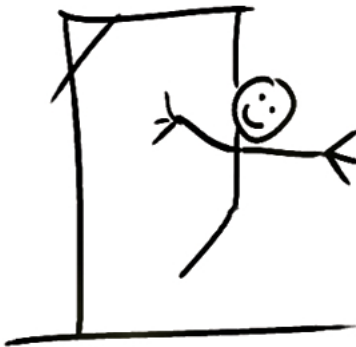
après l'échec n°7



après l'échec n°8



après l'échec n°9



après l'échec n°10

