

M1 EEA

POO et Java

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 »).

- 2. Un mot sera extrait au hasard du fichier contenant le dictionnaire (« monDico.txt »), puis vous demanderez les nouvelles lettres à tester au joueur, les unes après les autres.
- 3. Le jeu se terminera soit parce que le joueur a trouvé le mot (vous afficherez alors son score), soit parce que le nombre maximum d'essais a été atteint (20 tentatives). Selon le nombre de tentatives avant le gain de la partie, le joueur se verra attribuer un certain nombre de points lorsqu'il gagnera : 100 points pour une seule tentative, 50 points pour deux, 25 points pour trois, 10 points pour 4, 5 points pour 5 et 0 point pour 6 tentatives ou plus. Le score du joueur sera mis à jour dans le fichier correspondant.
- 4. Votre analyse UML sera à rendre ainsi que le code correspondant à cette première partie (voir les consignes sur l'ENT).

Deuxième partie

Jeu en mode texte

Vous ajouterez à la partie précédente l'affichage de votre pendu 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 :

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

Une tentative sans succès

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

Votre lettre : i

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

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

Votre lettre : a

Une tentative avec succès

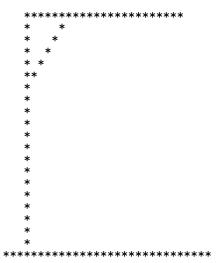
Le mot secret est : i****a*i**e

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

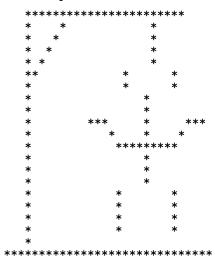
Votre lettre :

. . .

Le résultat final sera :

Vous avez gagné en 'x' essais !!!
ou

Vous avez perdu...

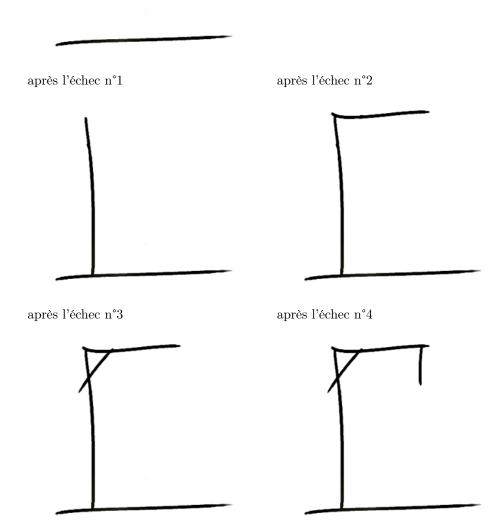


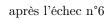
Troisième partie

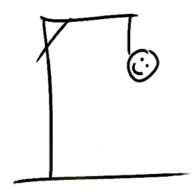
Jeu en mode graphique

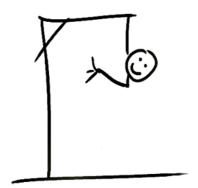
Pour compléter le jeu, au lieu de faire une saisie en mode console et un affichage en mode texte, vous utiliserez un environnement en mode graphique tant pour la saisie que pour l'affichage : après chaque tentative, l'image correspondant à l'état d'avancement de votre pendu sera changée (voir les exemples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

situation initiale



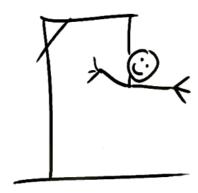


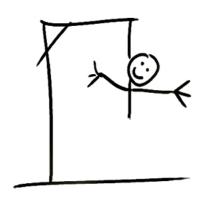




après l'échec n°7

après l'échec n°8





après l'échec n°9

après l'échec n°10

