

Jeu de bonhomme pendu

Fonctionnement du jeu : Le programme prend un mot secret fourni en argument au démarrage. Le joueur essaie de trouver le mot en fournissant une lettre à la fois. Chaque fois qu'il se trompe, le dessin du bonhomme pendu évolue. Le joueur a donc droit à quelques essais avant que le bonhomme soit pendu et complet. S'il parvient à trouver le mot avant que le pendu soit complet il a gagné.

Le code fourni :

Toutes les interactions utilisateurs et l'affichage de l'état du jeu est fourni. Vous n'avez qu'à coder la logique de correspondance des lettres à partir d'une ébauche de code en classe abstraite. Les fichiers sont les suivants :

- **PenduConsole.java** : L'entrée du code à exécuter (main);
- **JeuPendu.java** : La classe abstraite à partir de laquelle vous dériverez votre classe;
- **AfficheBonnesLettres.java** : l'interface utilisateur à appeler;
- Librairie **pendu.jar** contenant le code nécessaire au fonctionnement de l'affichage du jeu.

Vous devez fournir :

- Une seule classe, donc un seul fichier nommé **MonPendu.java** qui implémente les fonctionnalités suivantes :
 - permet de savoir si l'essai du joueur est bon (méthode joue);
 - appelle la méthode qui affiche bonnes lettres à l'interface usager.

Le code à produire est suffisamment simple pour entrer dans une page écran!

Ne prenez pas en considération les majuscules, traits d'unions, apostrophes, ...

Barème de correction

- 10% Détecte la présence de bonne lettre
- 10% Affiche bien les lettres trouvées
- 5% Usage optimal de la classe abstraite
- 10% Clarté du code
- 10% Fiabilité du code
- 5% Documentation intégrée
- Pénalités possibles
 - -20% Respect du modèle fourni
 - -20% Respect du découplage
 - -10% Conventions de codage
 - -10% Français