

Projet Hangman

L'objectif du projet est de développer un jeu du Pendu (Hangman) en utilisant le langage Go. Le projet vise à appliquer les concepts de base de l'algorithmie tout en respectant les bonnes pratiques de développement de logiciels.

Objectifs du projet :

1. **Appliquer les bases de l'algorithmie** : Utiliser les concepts d'algorithmie (boucles, conditions, variables, fonctions) pour construire un jeu interactif et dynamique.
2. **Voir ou revoir de nouvelles notions** : Maîtriser la syntaxe et les particularités du langage Go, notamment la gestion des erreurs, les slices, les maps et les packages.
3. **Organiser et présenter un projet** : Structurer le projet de manière modulaire et professionnelle avec une hiérarchie de dossiers adéquate.
4. **Partager et garder un historique du code** : Utiliser un système de contrôle de version (Git) pour versionner le projet et partager le code de manière collaborative.

Lecture d'un fichier de mots

Le programme doit pouvoir lire un fichier contenant une liste de mots (un par ligne), fourni en paramètre lors de l'exécution.

Choix aléatoire d'un mot

Le programme sélectionne un mot aléatoire à deviner parmi ceux présents dans le fichier.

Révélation de lettres aléatoires

Quelques lettres du mot choisi sont révélées au joueur au début de chaque partie pour l'aider.

Gestion du scénario de jeu

- **Victoire** : Lorsque toutes les lettres du mot sont devinées.
- **Défaite lorsque** le compteur d'erreurs atteint zéro.

Le nombre d'essais est décrémenté à chaque mauvaise tentative.

Gestion des erreurs et réussites

- Les lettres incorrectes diminuent le nombre d'essais restants.
- Les lettres correctes sont révélées dans le mot.
- Le joueur peut proposer un mot entier, mais si ce n'est pas le bon, deux essais sont retirés.

Gestion des lettres déjà proposées

Le programme conserve la mémoire des lettres déjà soumises et empêche leur répétition.

Passage du fichier de mots en paramètre

Le fichier de mots est passé en argument lors du lancement du programme.

Versionnage avec Git

Le projet doit être versionné avec Git pour permettre un suivi de l'évolution du code.

Organisation du projet

Utilisation d'un fichier "go.mod" pour la gestion des dépendances et une organisation claire des fichiers et dossiers.

Critères d'évaluation

Le projet est noté sur 20 points, avec une attention particulière aux fonctionnalités clés comme la gestion du jeu, les erreurs, et la structure du code.