Hangman

Etapes pour faire la programmation :

* Donner un compteur pour la limite du pendu
* Un programme pour Lire une liste de mots
* Un programme pour sélectionner au hasard une lettre dans l’alphabet
* Un programme pour révéler une lettre du mot au début de chaque partie
* Un programme pour marquer :

-Victoire : Le mots est complets

-Défaite : le compteur atteint à 0.

-Un programme pour identifier de erreurs et réussites :

-Lettre incorrectes diminuent le nombre d’essais (compteur)

-Lettres correctes doivent être révélées dans le mot.

-Si le joueur propose plus 1 lettres, et si ce n’est pas le bon mots compteur -2.

- Un programme conserve la mémoire des lettres déjà entrée pour éviter leur répétition