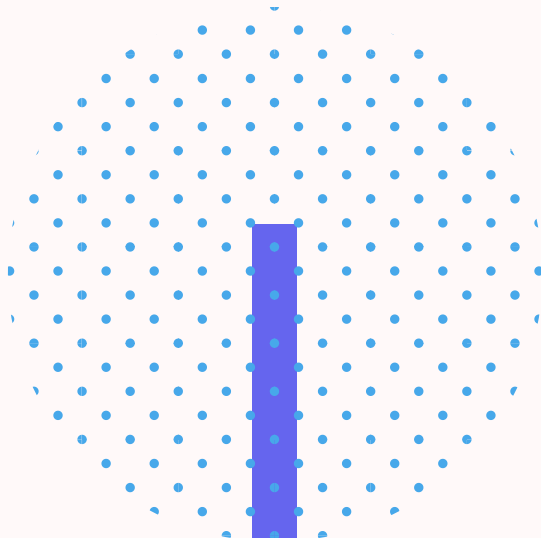


RAPPORT

JEU EDUCATIF EN C



PRÉSENTATION DU JEU:

LE JEU SUGGÉRÉ POUR CE PROJET EST: "LE PENDU À LA PENDULE", DONT LE BUT EST DE RETROUVER UN MOT CACHÉ EN SIX ESSAIS. CES MOTS APPARTIENNENT AU CHAMP LEXICAL DE "L'ÉDUCATION" ET "L'INFORMATIQUE".

- [ON A SUIVI UN COURS SUR OPENCLASSROOM, POUR POUVOIR MIEUX COMPRENDRE LE JEU.](#)

DÉROULEMENT:

Supposant que le mot caché est 'informatique'. L'utilisateur va saisir une lettre aléatoire, ensuite, l'ordinateur vérifie si cette lettre se trouve dans le mot caché.

A partir de là on a deux possibilités:

- [Si la lettre se trouve dans le mot](#): on dévoile la lettre et le reste du mot est caché puis on lui donne la chance de deviner l'autre lettre.
- [Sinon](#), on affiche qu'il y a une erreur ce qui fait que les tentatives diminuent. Le bonhomme se fait pendre avec les erreurs. une fois pendu,

"THE GAME IS OVER".

Algorithme : pendu à la pendule

Constante :

N=80 ;

Variable :

Liste [1][N], mask[][N] , nom[30], c : chaîne de caractère ;

i, n=1, cpt, essai, cpt1, entier ;

Début

Écrire (‘‘donnez votre nom’’) ;

Lire (nom) ;

Faire

Écrire (‘‘Bienvenue ’’nom ‘’ dans le jeu PENDU A LA PENDULE. Vous avez droit à 6 erreurs pour trouver le mot caché. Veuillez saisir des termes du lexique de l’éducation et l’informatique. Indice: Certains termes sont extraits du lexique de système d’exploitation. BONNE CHANCE... ‘’, nom);

Choix d’un mot au hasard

cmp ← 0 ;

Faire :

Écrire (‘‘entrez une lettre’’) ;

Lire (‘‘lettre’’) ;

Si

Lettre est correcte faire

Ajouter une lettre dans sa place

Sinon

cmp ← cmp+1

Fin si

Jusqu’à (cmp=6 ou lettres sont correctes) ;

Écrire (‘‘voulez-vous recommencer ??’’) ;

Lire(r) ;

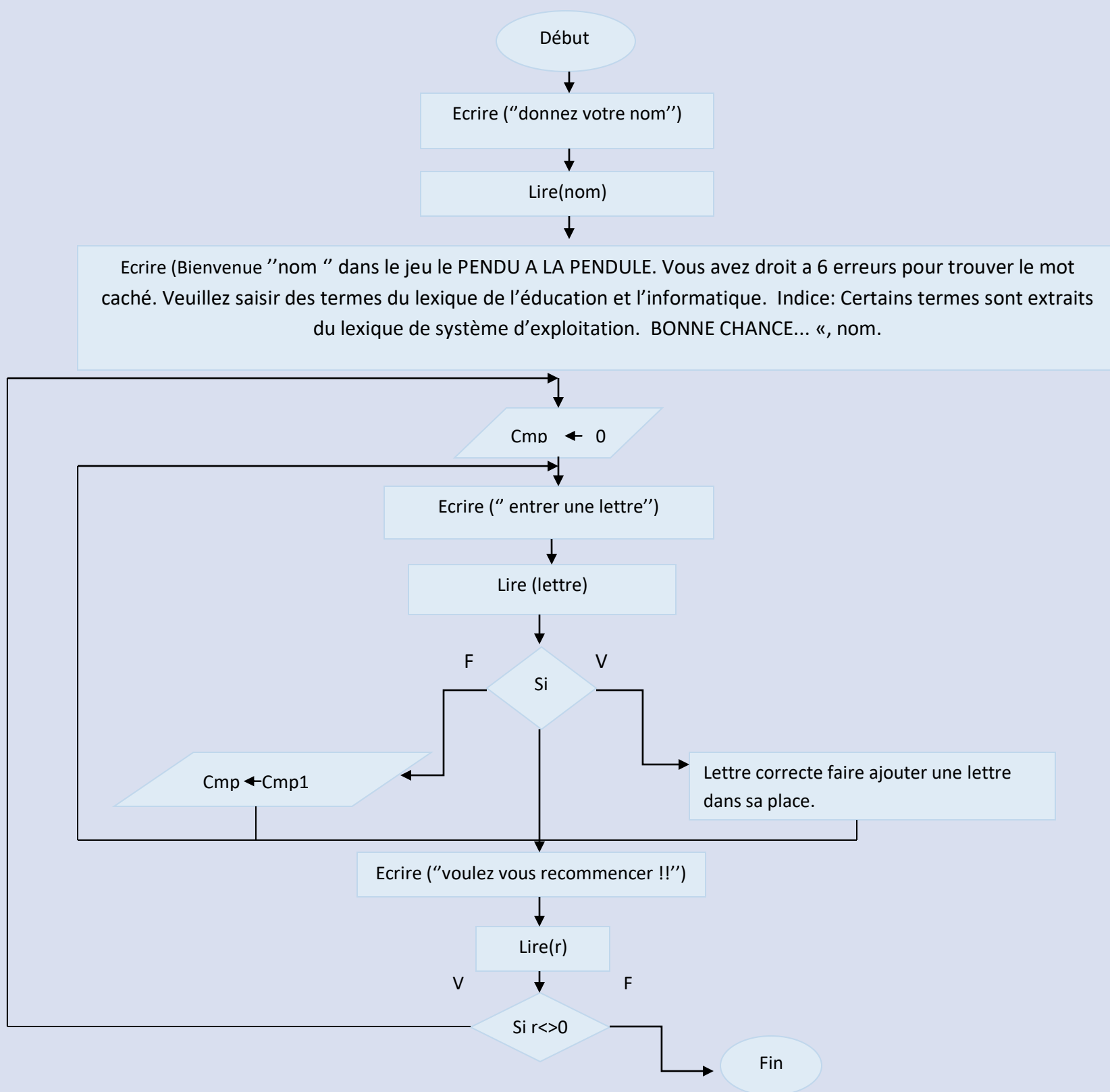
Si r<>0 faire

Continue

Fin si

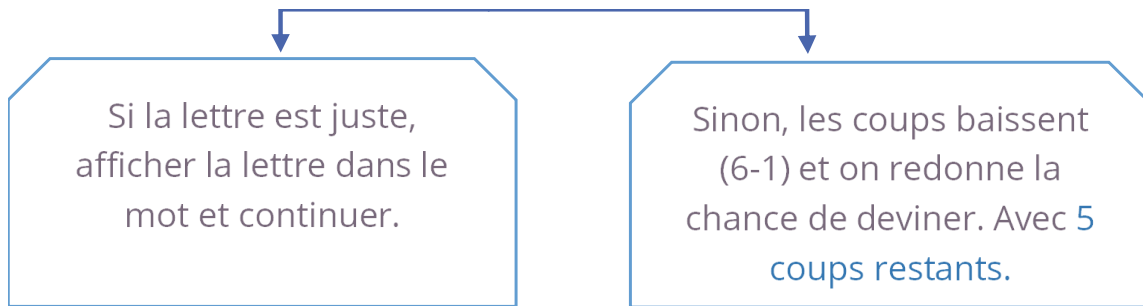
Jusqu’à(r=0)

Fin



Analyse du jeu :

- Saisir le nom
 - Affichage de la présentation
 - Affichage aléatoire d'un mot caché
- Saisir une lettre, sachant que le nombre d'essais est six



- Si on n'a plus de coups à jouer, c'est qu'on a perdu. Si on a gagné, le jeu s'arrête. Dans les deux cas, il faut trouver une possibilité de demander à l'utilisateur s'il souhaite recommencer le jeu. Donc on a créé un menu en utilisant la boucle "do { } while (...)" pour s'assurer que l'utilisateur va jouer au moins une seule fois.
- On a ajouté **malloc et free** pour allouer l'espace au nom de l'utilisateur et à chaque nouvelle partie il le ressaisit.
- Maintenant, pour commencer le jeu, l'ordinateur doit afficher aléatoirement un mot. On sait que pour chaque mot est associé un indice dans la RAM, on va donc utiliser la fonction **random()**.

Valeur Initial	Mot= rand (0 ;73) Cmp =cmp++
Instruction à répéter	Do {...} while (...)
Condition d'arrêt	Cmp<1 et essai !=5

Stdlib.h	Le fichier en-tête <stdlib.h> déclare des fonctions qui effectuent la conversion de nombres, la gestion de la mémoire et d'autres tâches
String.h	<ul style="list-style-type: none"> - Permet de manipuler des chaînes de caractères. - On a utilisée Strlen qui définit dans cette bibliothèque pour rechercher une lettre dans un mot.
Stdio.h	« En-tête Standard d'Entrée/Sortie », est l'en-tête de la bibliothèque standard du C déclarant les macros, les constantes et les définitions de fonctions utilisées dans les opérations d'entrée/sortie
Conio.h	<p>Fonctions diverses</p> <p>Rôle: Gestion de l'écran.</p>
Time.h	Déclarent des fonctions fournissant de manière standardisée des primitives de manipulation des dates et leur formatage.

- | | | |
|------------------|--------------------|--------------------|
| 1. Acquis | 30. Internet | 58. Serveur |
| 2. Adresse | 31. Java | 59. Souris |
| 3. Algorithme | 32. Logiciel | 60. Structures |
| 4. Bloc-notes | 33. Menu | 61. Système |
| 5. Byte | 34. Modem | 62. Table |
| 6. Chaise | 35. Moniteur | 63. Tableau |
| 7. Chiffre | 36. Moteur | 64. Tache |
| 8. Classe | 37. Network | 65. Travaux |
| 9. Clavier | 38. Note | 66. Unite-centrale |
| 10. Compilation | 39. Numero | 67. Univers |
| 11. Connexion | 40. Octet | 68. Universite |
| 12. Cours | 41. Ordonnancement | 69. Urbanisme |
| 13. Discussion | 42. Pendu | 70. Utilisateur |
| 14. Disque | 43. Pixel | 71. Variable |
| 15. Dossiers | 44. Pratique | 72. Virtuelle |
| 16. Driver | 45. Quartz | 73. Webmestre |
| 17. Education | 46. Quater | 74. Xmodem |
| 18. Entier | 47. Rapide | |
| 19. Evaluation | 48. Rayon | |
| 20. Fichier | 49. Recherche | |
| 21. Formatage | 50. reel | |
| 22. Gestion | 51. Registre | |
| 23. Hauteur | 52. Robot | |
| 24. Histoire | 53. Routeur | |
| 25. Hypothese | 54. Salle | |
| 26. Indice | 55. Savoir | |
| 27. Information | 56. Scanneur | |
| 28. Informatique | 57. Scolaire | |
| 29. Instruction | | |

Liste des mots utilisés

TRAVAIL DU GROUPE:

Pour la deuxième année en licence d'éducation-Enseignement Secondaire-Option; informatique, Monsieur **Mohamed ELHAJJI** nous a chargé de créer **un jeu éducatif en langage C** pour en développer nos compétences. Le groupe est formé de cinq étudiantes:

LAILA HAMZA
ASMA ELFAHIM
AMAL ADERDOUR
CHAIMAE ELHAYANI
KHAOULA ACHOUR

La première étape, était de se réunir en groupe pour choisir un jeu éducatif. Chacune d'entre nous a fait sa recherche individuelle et au final on a choisi de faire un pendu.

La deuxième étape était de faire une recherche en groupe sur les bibliothèques qu'on devra exploiter, les pré-requis, les boucles..etc. Nous avons organisé notre travail en utilisant un tableau d'itération sur **MS PROJECT**. Ensuite, nous avons suivi un petit cours sur **OPENCLASSROOMS** pour avoir une idée générale sur le jeu.



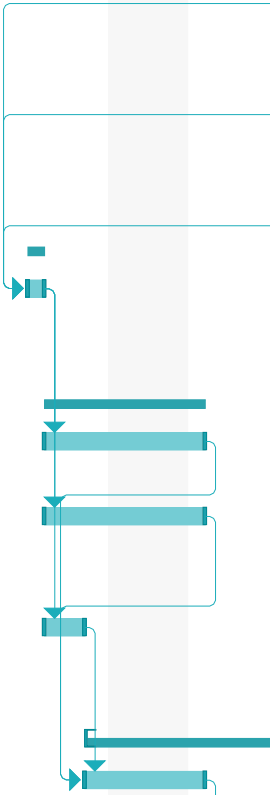











Après, on a commencé par l'analyse du jeu, ensuite on a écrit l'algorithme, le logigramme puis le code en langage C.

On a beaucoup travaillé sur l'amélioration de ce jeu, on a ajouté un menu, la saisie du nom du joueur et la possibilité de recommencer le jeu après l'échec ou le gain du tour.




















On a aussi essayé d'utiliser la bibliothèque tierce pour notre jeu, mais on a eu un grand problème d'installation et sous LINUX, on a pas pu écrire sur des fenêtres, vous trouverez ce qu'on a pu faire dans un fichier.zip.




Les tâches ont été distribuées et traitées d'une façon collective, le groupe était soudé et on a bien arrivé à créer un jeu dont on est satisfait du rendu.

J'espère que ça vous plaira aussi.




















ID		Task Mode	Task Name	Duration	Predecessors	Cout	Livrable	<div><div>S</div><div>S</div><div>25 Mar '19</div><div>M</div><div>T</div><div>W</div><div>T</div><div>F</div><div>S</div><div>S</div><div>01 Apr '19</div><div>M</div><div>T</div></div>													
1			Explorer																		
2			E1:recherche générale sur Le jeu	2 days		5dh	Anlyse du jeu														
3			Recherche des exemples des jeux programmés avec c	4 days		10dh	Code du notre jeu pendu à la pendu														
4			E3:TREOUVER LE CODE OU EN VA LE TRAVALIILER	1 day	3	5dh	Algorithmme+Organigramme														
5			Discuter	0 days?			Rapport du jeu														
6			D1:discuter les diffuctés rencontrés	2 hrs	2;3;4	0dh															
7			Produire	0 days?																	
8			P1:Anlyse du notre jeu pendu à la pendule	2 days	6	10dh															
9			P2: Améliorer le code en ajoutant les fonction,boucles,conditio	2 days	6	5dh															
10			P3:Rédiger un Algorithmes et orgrnigrames du jeu	1 day	6	0dh															
11			Feed Back et partage																		
12			F1:Evaluer le travail fait	1 day	8;9;10	0dh															

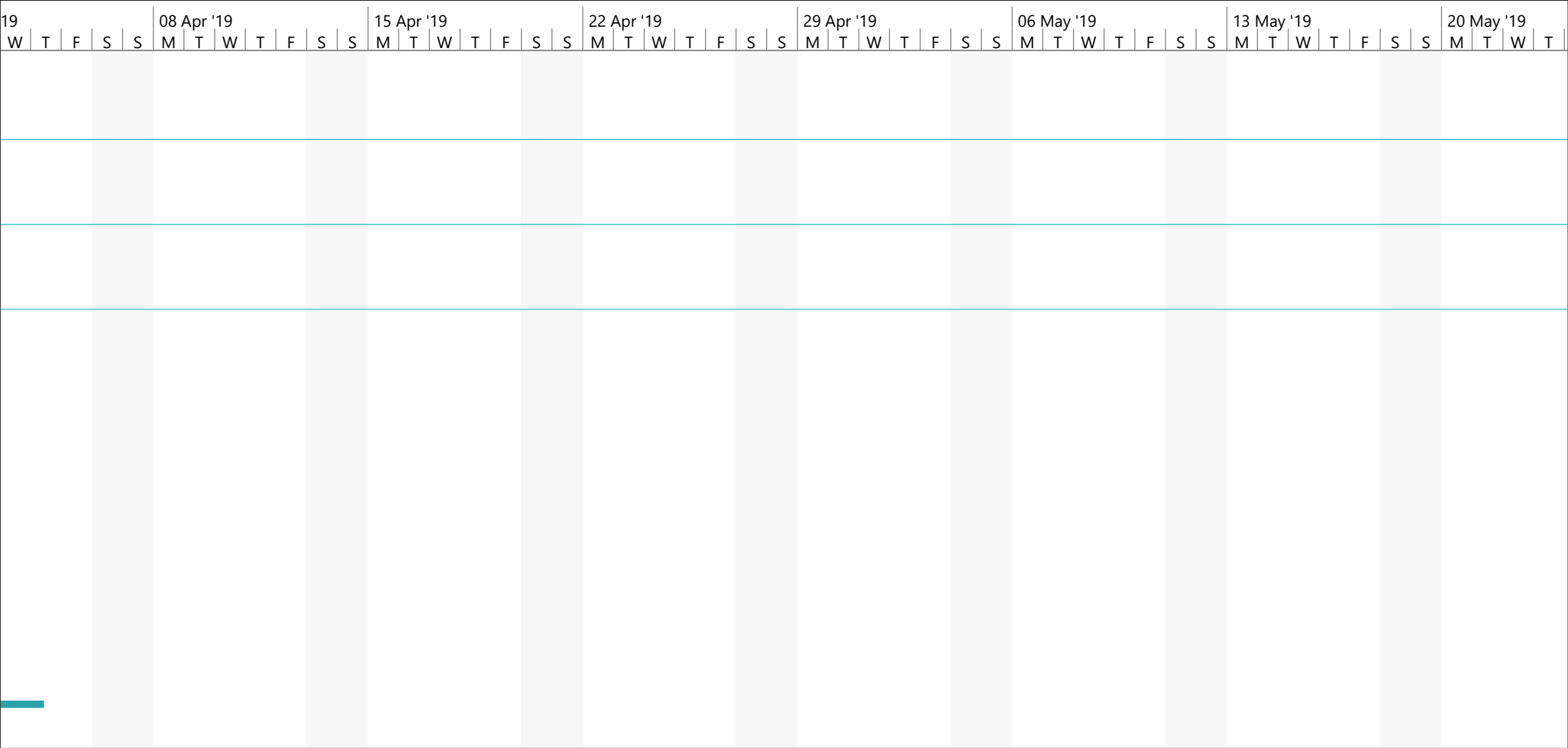
Project: Project1
Date: Sat 04/01/20

Task		Inactive Summary		External Tasks	
Split		Manual Task		External Milestone	
Milestone		Duration-only		Deadline	
Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
Inactive Task		Start-only			
Inactive Milestone		Finish-only			

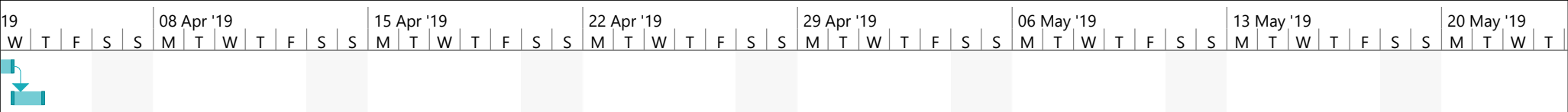
ID		Task Mode	Task Name	Duration	Predecessors	Cout	Livable	<div> <div>S</div> <div>S</div> <div>25 Mar '19</div> <div>M</div> <div>T</div> <div>W</div> <div>T</div> <div>F</div> <div>S</div> <div>S</div> <div>01 Apr '19</div> <div>M</div> <div>T</div> </div>													
13			F2:finitialiser	2 days	12	0dh		<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>													
14			F3:Partager avec le prof	1 day?	13	0dh															



<div>Project: Project1</div> <div>Date: Sat 04/01/20</div>	Task		Inactive Summary		External Tasks	
	Split		Manual Task		External Milestone	
	Milestone		Duration-only		Deadline	
	Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
	Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
	Inactive Task		Start-only			
	Inactive Milestone		Finish-only			

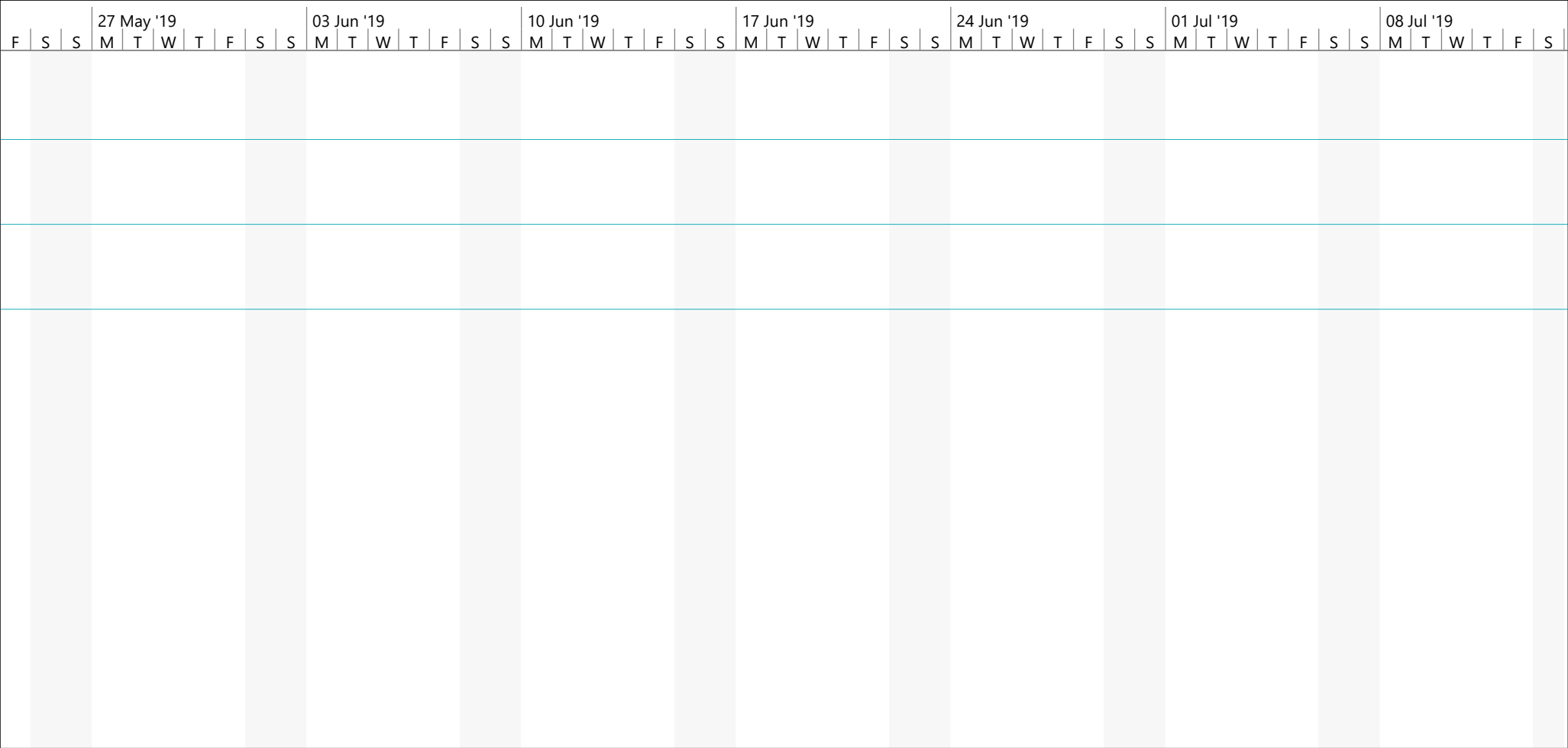


Project: Project1 Date: Sat 04/01/20	Task		Inactive Summary		External Tasks	
	Split		Manual Task		External Milestone	
	Milestone		Duration-only		Deadline	
	Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
	Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
	Inactive Task		Start-only			
	Inactive Milestone		Finish-only			

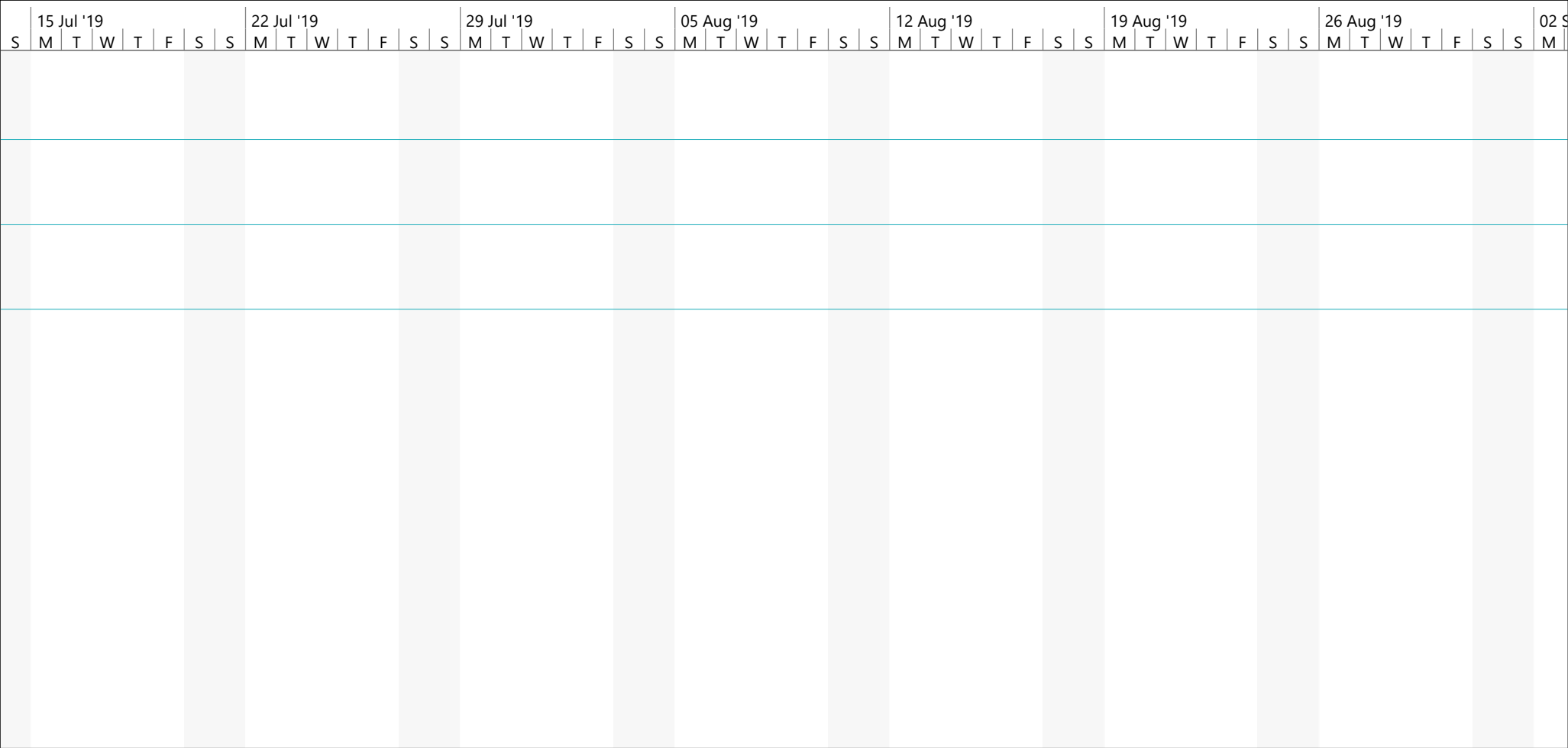


Project: Project1
Date: Sat 04/01/20

Task		Inactive Summary		External Tasks	
Split		Manual Task		External Milestone	
Milestone		Duration-only		Deadline	
Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
Inactive Task		Start-only			
Inactive Milestone		Finish-only			



Project: Project1 Date: Sat 04/01/20	Task		Inactive Summary		External Tasks	
	Split		Manual Task		External Milestone	
	Milestone		Duration-only		Deadline	
	Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
	Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
	Inactive Task		Start-only			
	Inactive Milestone		Finish-only			

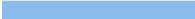

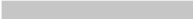


















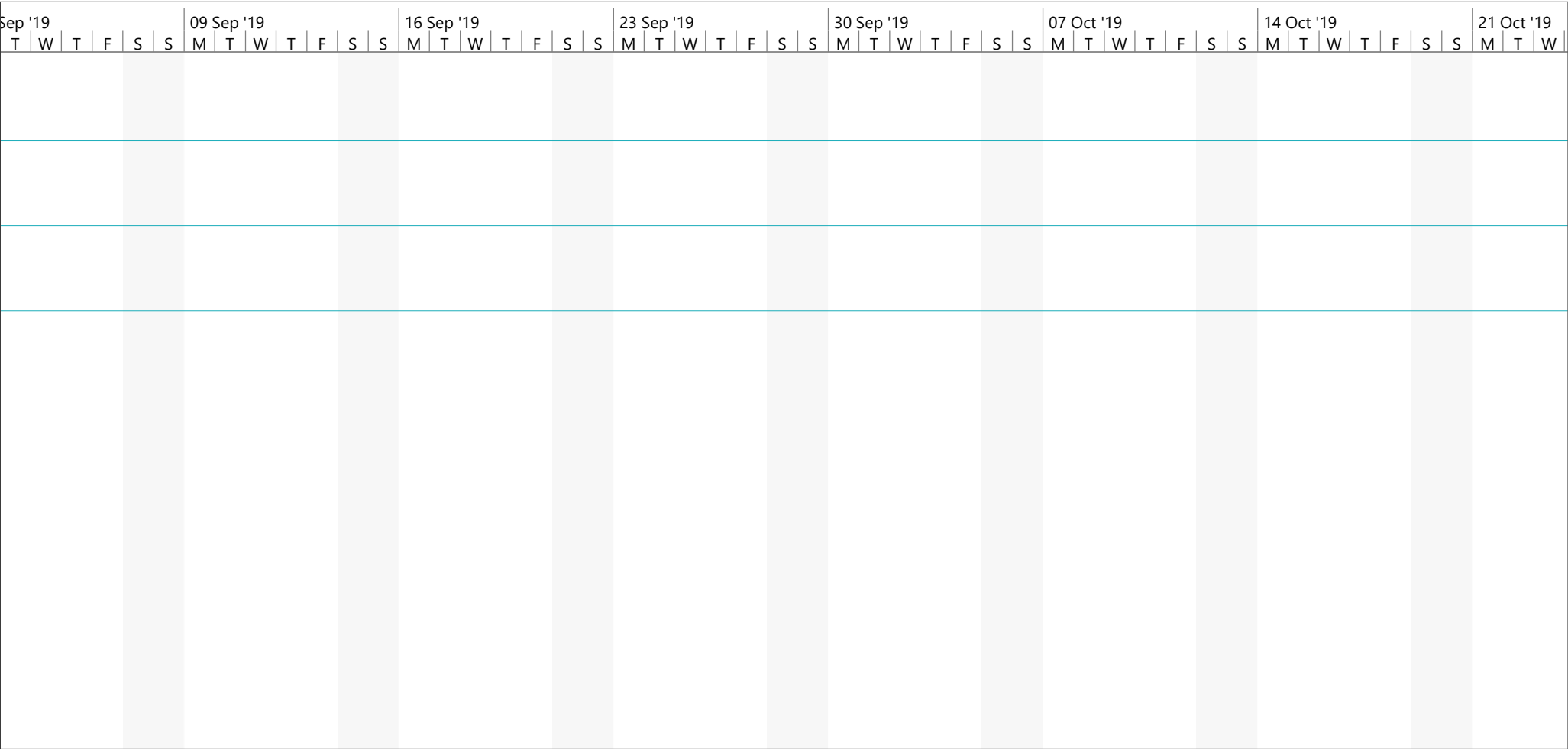
Project: Project1
Date: Sat 04/01/20

Task		Inactive Summary		External Tasks	
Split		Manual Task		External Milestone	
Milestone		Duration-only		Deadline	
Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
Inactive Task		Start-only			
Inactive Milestone		Finish-only			

15 Jul '19							22 Jul '19							29 Jul '19							05 Aug '19							12 Aug '19							19 Aug '19							26 Aug '19							02 S
S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M						



Project: Project1 Date: Sat 04/01/20	Task		Inactive Summary		External Tasks	
	Split		Manual Task		External Milestone	
	Milestone		Duration-only		Deadline	
	Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
	Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
	Inactive Task		Start-only			
	Inactive Milestone		Finish-only			



Project: Project1
Date: Sat 04/01/20

Task

Split

Milestone

Summary

Project Summary

Inactive Task

Inactive Milestone

Inactive Summary

Manual Task

Duration-only

Manual Summary Rollup

Manual Summary

Start-only

Finish-only

External Tasks

External Milestone

Deadline




















Progress

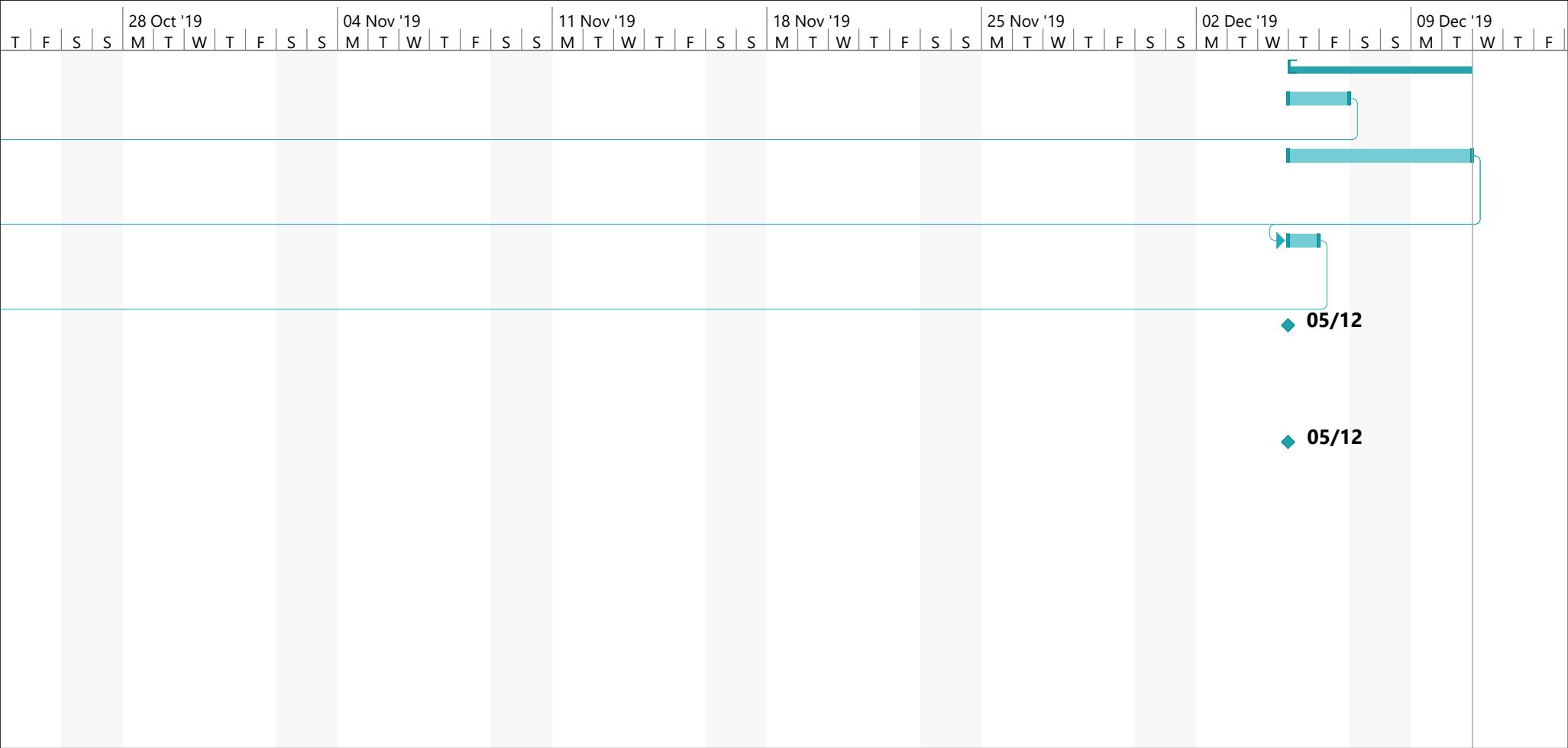
Manual Progress



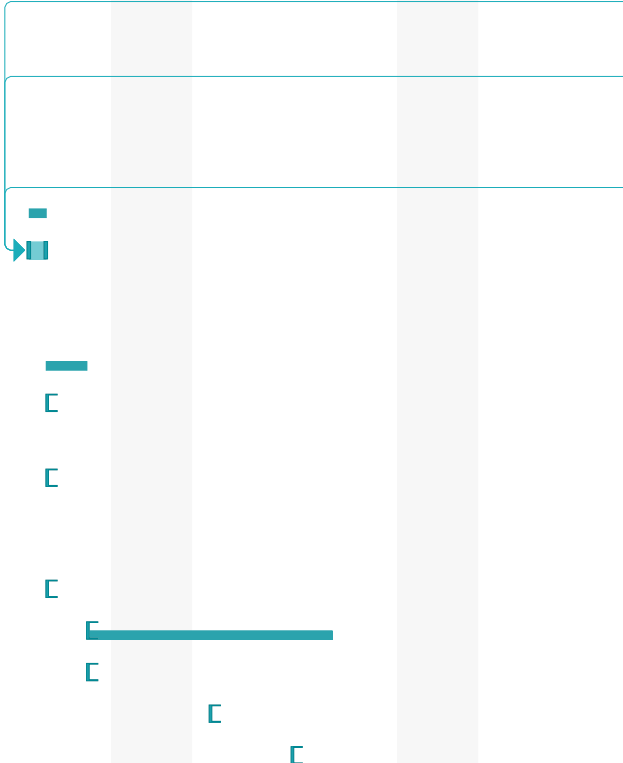













Page 9

Sep '19						09 Sep '19						16 Sep '19						23 Sep '19						30 Sep '19						07 Oct '19						14 Oct '19						21 Oct '19		
T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W								






















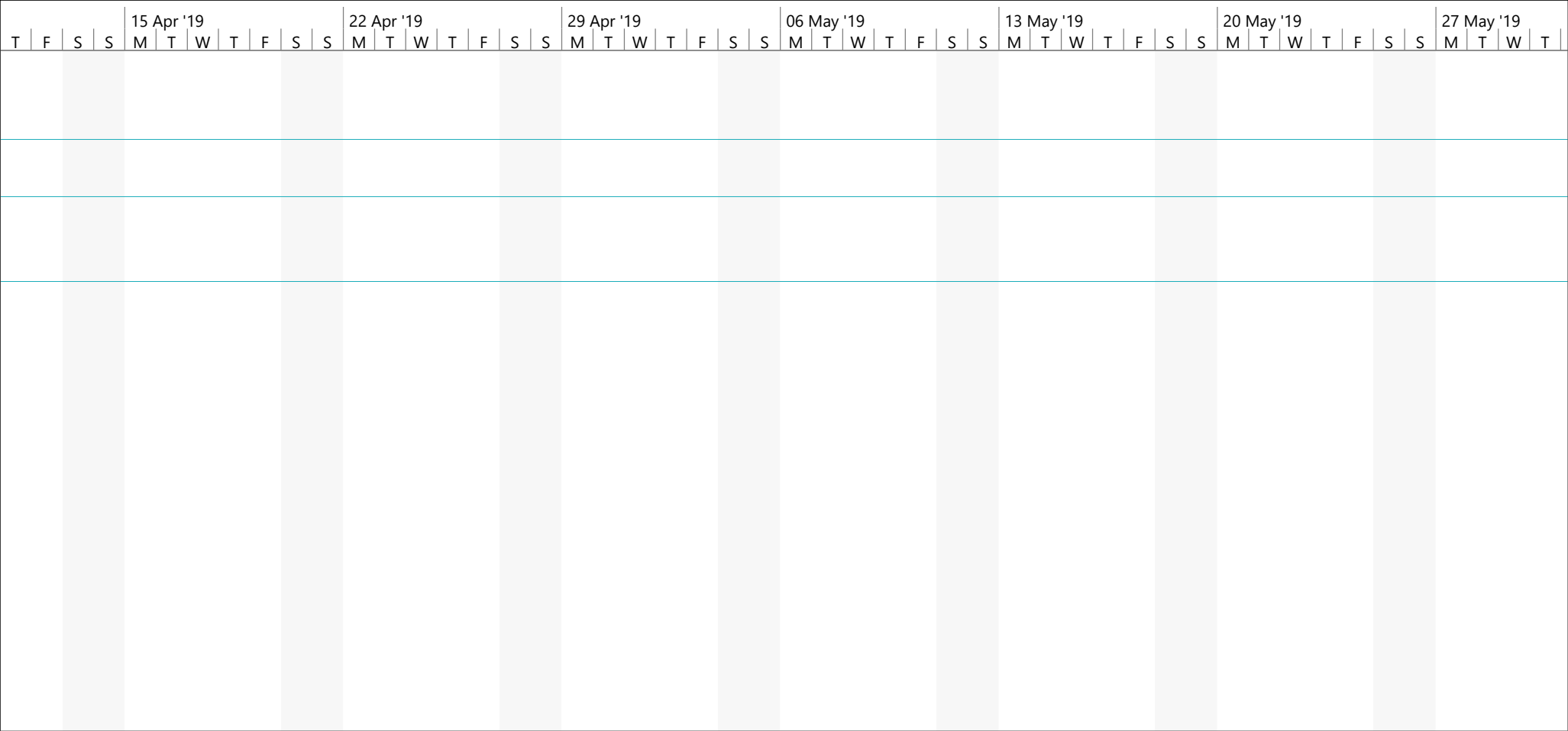
<div>Project: Project1</div> <div>Date: Sat 04/01/20</div>	Task		Inactive Summary		External Tasks	
	Split		Manual Task		External Milestone	
	Milestone		Duration-only		Deadline	
	Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
	Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
	Inactive Task		Start-only			
	Inactive Milestone		Finish-only			



ID		Task Mode	Task Name	Duration	Predecessors	Cout	<div> <div>S</div> <div>S</div> <div>25 Mar '19</div> <div>M</div> <div>T</div> <div>W</div> <div>T</div> <div>F</div> <div>S</div> <div>S</div> <div>01 Apr '19</div> <div>M</div> <div>T</div> <div>W</div> <div>T</div> <div>F</div> <div>S</div> <div>S</div> <div>08 Apr '19</div> <div>M</div> <div>T</div> <div>W</div> <div>T</div> </div>													
1			Explorer																	
2			E1:recherche générale sur SDL	2 days		5dh														
3			Recherche comment installer Linux	4 days		10dh														
4			E3: Recherche comment écrire sdl sous forme d'un code c	1 day	3	5dh														
5			Discuter	0 days?																
6			D1:discuter les difficultés rencontrés de l'instalation	2 hrs	2;3;4	0dh														
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				

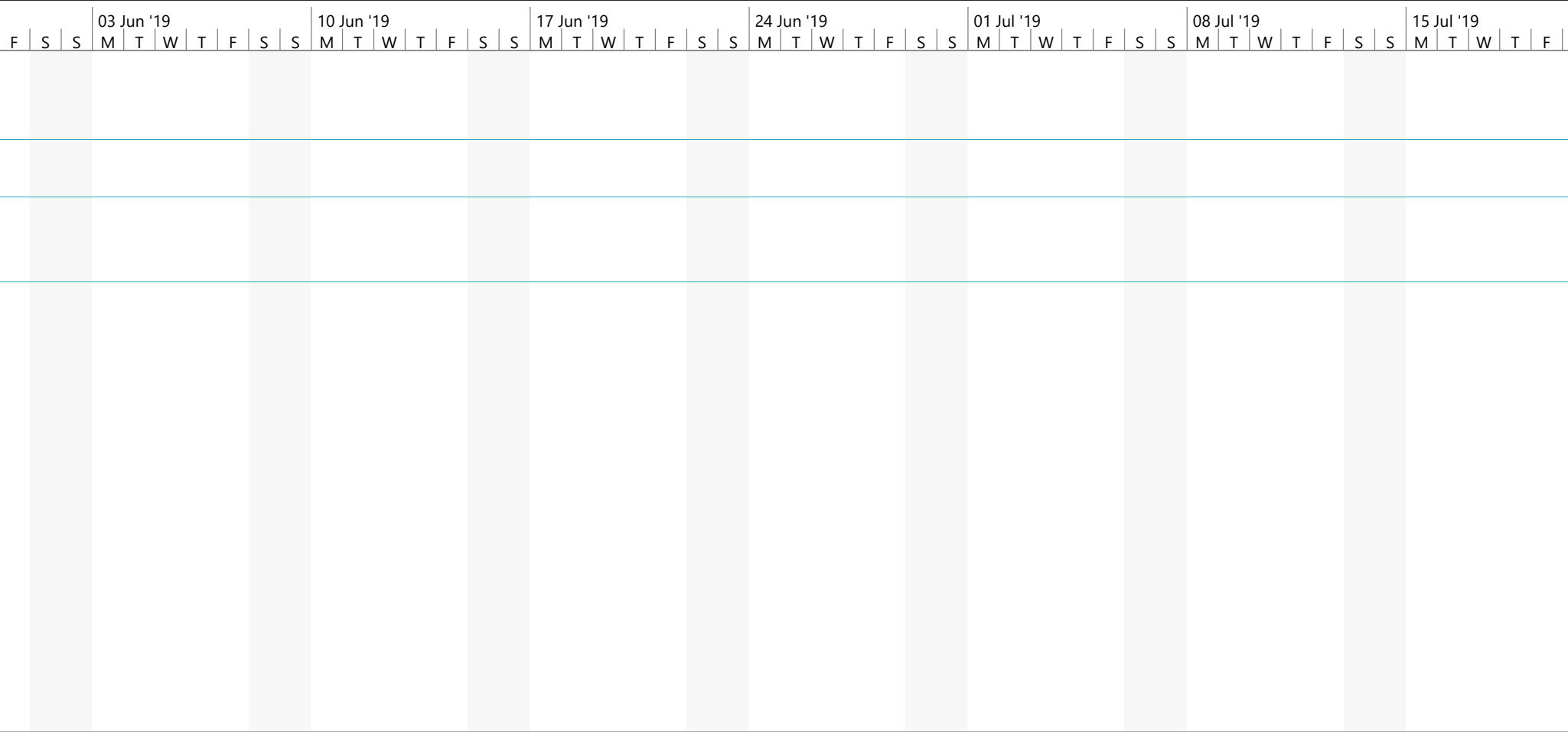
Project: 2éme iitération
Date: Sat 04/01/20

Task		Inactive Summary		External Tasks	
Split		Manual Task		External Milestone	
Milestone		Duration-only		Deadline	
Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
Inactive Task		Start-only			
Inactive Milestone		Finish-only			



Project: 2ème iitération
Date: Sat 04/01/20

Task		Inactive Summary		External Tasks	
Split		Manual Task		External Milestone	
Milestone		Duration-only		Deadline	
Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
Inactive Task		Start-only			
Inactive Milestone		Finish-only			



Project: 2ème iitération
Date: Sat 04/01/20

Task

Split

Milestone

Summary

Project Summary

Inactive Task

Inactive Milestone

Inactive Summary

Manual Task

Duration-only

Manual Summary Rollup

Manual Summary

Start-only

Finish-only

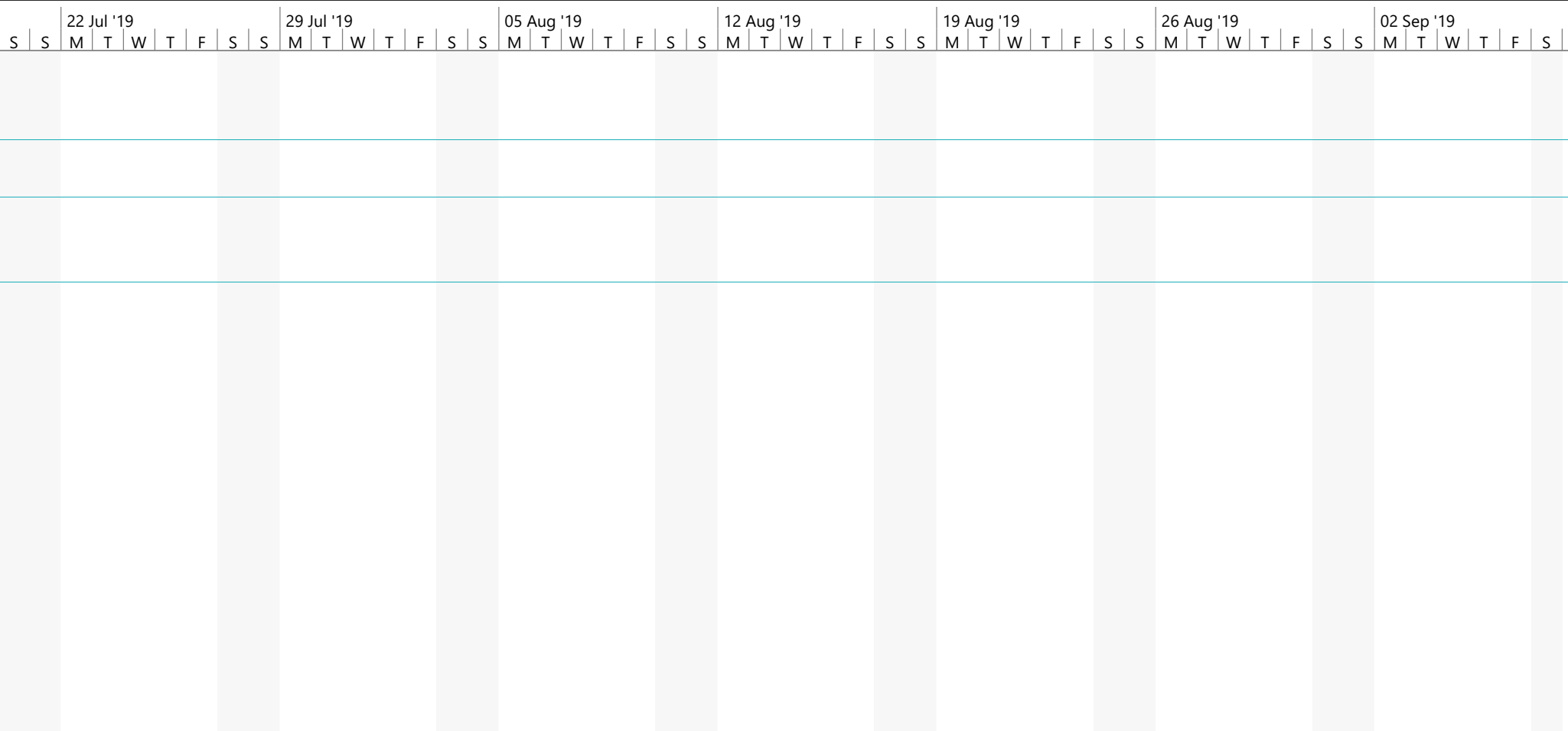
External Tasks

External Milestone

Deadline

Progress

Manual Progress



Project: 2 me iit ration
Date: Sat 04/01/20

Task

Split

Milestone

Summary

Project Summary

Inactive Task

Inactive Milestone

Inactive Summary

Manual Task

Duration-only

Manual Summary Rollup

Manual Summary

Start-only

Finish-only

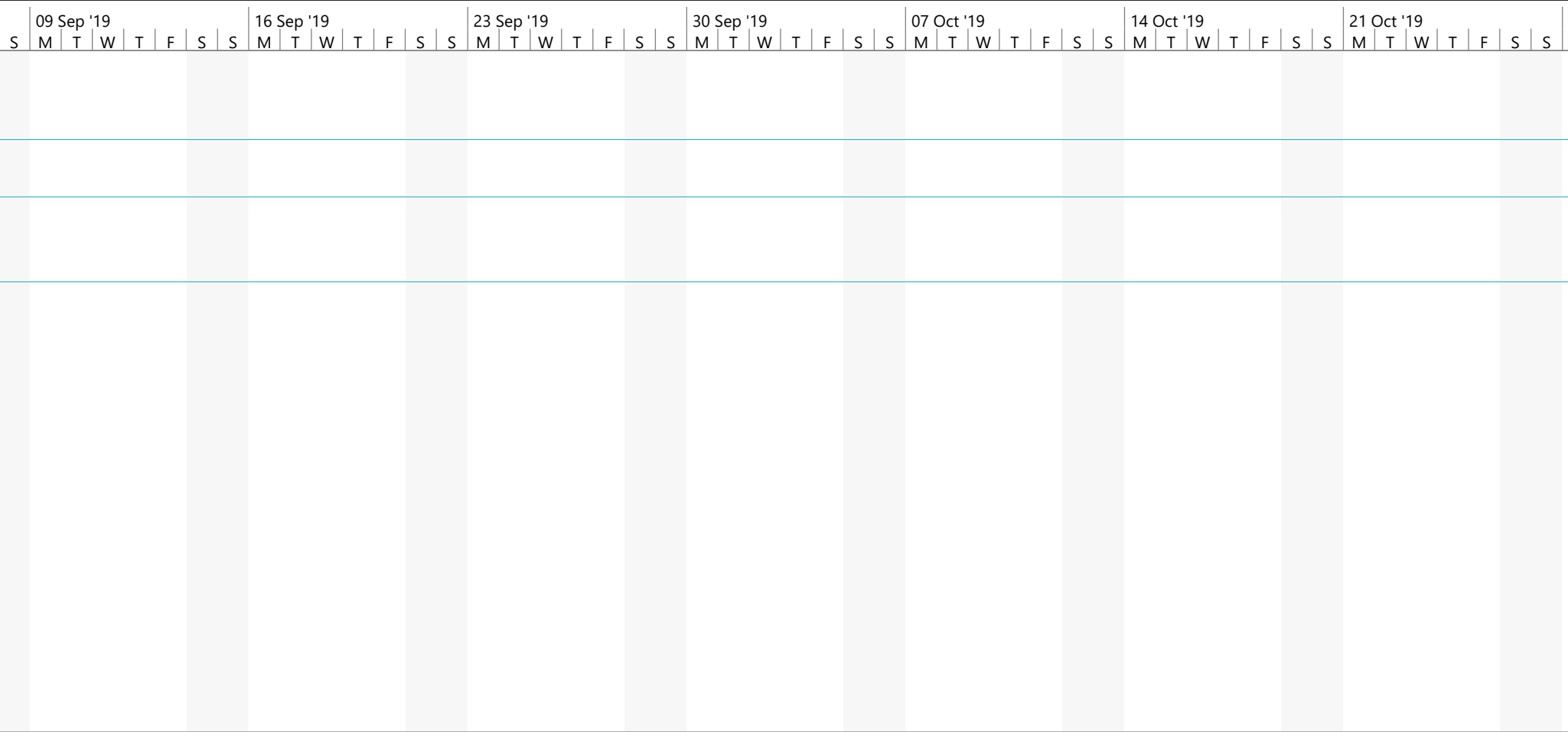
External Tasks

External Milestone

Deadline

Progress

Manual Progress



Project: 2ème iitération
Date: Sat 04/01/20

Task

Split

Milestone

Summary

Project Summary

Inactive Task

Inactive Milestone

Inactive Summary

Manual Task

Duration-only

Manual Summary Rollup

Manual Summary

Start-only

Finish-only

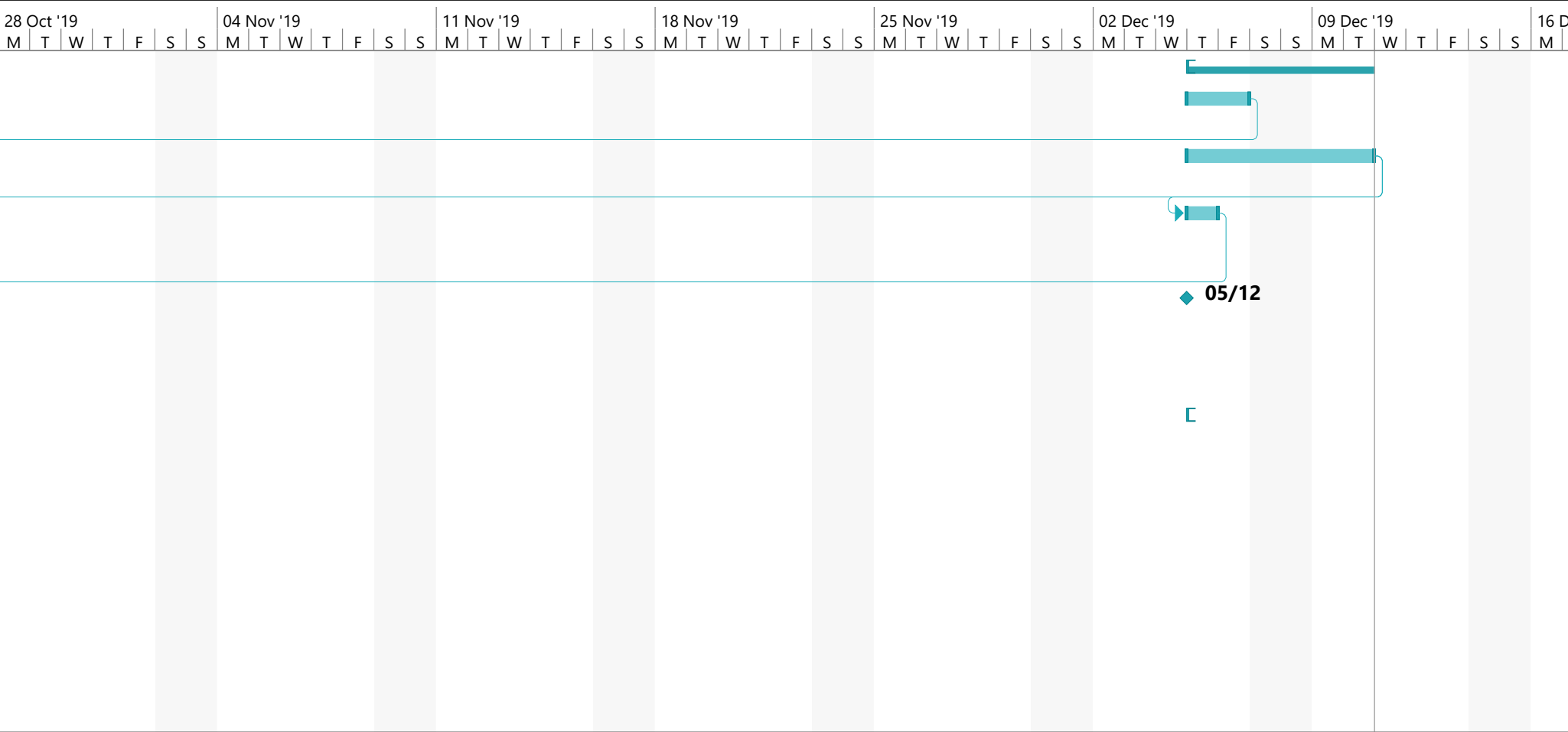
External Tasks

External Milestone

Deadline

Progress

Manual Progress



Project: 2ème iitération Date: Sat 04/01/20	Task		Inactive Summary		External Tasks	
	Split		Manual Task		External Milestone	
	Milestone		Duration-only		Deadline	
	Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
	Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
	Inactive Task		Start-only			
	Inactive Milestone		Finish-only			