PLAN PROJET 3

**Objectif global:**

Créer une application qui offre deux options de jeux.

**Instruction:**

Afficher le menu:

Choisir le traitement

1- Roche/papier/ciseau

2- La devinette

9- Quitter

Après chaque fonction, le système retourne au menu principal.

**Temps disponible**: 10jours

**À faire:**

**1- Afficher le menu:** 2h

Et si l’utilisateur ne saisit pas la bonne valeur, le système doit l’informer que le choix n’est pas valide.

**2- Roche/papiere/ciseau: 2 jours**

Cette partie se joue entre l’utilisateur et l’ordinateur.

Choix des éléments.

Afficher message d’erreur si l’utilisateur choisi autre chose que roche – papier – ciseau .

Afficher le resultat du jeux.

Demander si l’utilisateur veut refaire une autre partie.

**3- Devinette:3 jours**

Les mots à trouver sont: banane, poire, pomme, cerise, mangue, figue, tangerine, fraise, framboise, bluet.

Le systeme choisi au hasard un mot et aussi 3 lettres de ce mots et les remplace par le caractère souligné.

Le joueur a 3 chances de trouver le mot.

Afficher le resultat du jeux.

Mot trouvé ou montrer le mot s’il n’arrive pas, puis retourner au menu principal.

NB: Tester chaque étape.