Algorithme Pendu

**Fonction** principale()

**Var** banque[][] **en caractère**

**Var** paysPourTableau, capitalePourTableau **en caractère**

**Var** indexPays, indexCapitale, continent, compteur, tailleFichier <- 50 **en entier**

**Var** pays, capitaleADeviner, capitale[] **en caractère**

**Ouvrir** fichier « fichierDePays.txt » **en** **lecture**

**Pour** compteur **allant de** 0 **à** tailleFichier

paysPourTableau <- premier mot de la ligne n°compteur

capitalePourTableau <- deuxième mot de la ligne n°compteur

banque[compteur][0] <- paysPourTableau

banque[compteur][1] <- capitalePourTableau

**Fin Pour**

Continent <- Menu()

**Tester** continent

**Cas** 1

indexPays <- genererNombreAleatoire(0 et 9)

pays <- banque[indexPays][0]

capitaleADeviner <- banque[indexPays][1]

**Pour** compteur **allant** **de** 0 **à** 50

capitale[compteur] <- banque[compteur][1]

**Fin Pour**

**Cas** 2

**Cas** 3

**Cas** 4

**Cas** 5

**Cas** 6

**Ecrire** « Merci d’avoir joué. Au revoir ! »

**Quitter**

**Enlever** capitaleADeviner **de** capitale[]

devinerCapitale(pays, capitaleADeviner, capitale)

**Fin Fonction**

**Fonction** Menu()

**Var** continent **en entier**

**Faire**

gotoxy(33,2) **Ecrire** « JEU DU PENDU »

gotoxy(32, 3) **Ecrire** « MENU PRINCIPAL »

gotoxy(14, 8) **Ecrire** « 1. Africa »

gotoxy(14, 9) **Ecrire** « 2. America »

gotoxy(14, 10) **Ecrire** « 3. Asia »

gotoxy(14, 11) **Ecrire** « 4. Europe »

gotoxy(14, 12) **Ecrire** « 5. Oceania »

gotoxy(14, 13) **Ecrire** « 6. Quitter »

gotoxy(14, 15) **Ecrire** « Veuillez choisir le continent : »

**lire** continent

**TantQue** continent **<>** 1 **ou** 2 **ou** 3 **ou** 4 **ou** 5 **ou ­**6

**FinFonction**

**Fonction** genererNombreAleatoire(**var** minimum **en entier**, **var**  maximum  **en entier**)

**Var** nbrAleatoire **en entier**

nbrAleatoire = (**Prendre un aléatoire** % (maximum – minimum + 1)) + minimum

**FinFonction**

**Fonction** devinerCapitale(pays, capitaleADeviner, capitale[])

//afficher le titre principal

potence()

**Var** compteur **en entier**

**Var** listeCapitale[] **en caractère**

**Pour** compteur **allant de** 0 **à** 9

**Var** nombreAleatoire <- genererNombreAleatoire(0 et taille(capitale[])) **en entier**

listeCapitale [compteur] <- capitale[nombreAleatoire]

**Enlever** listeCapitale [compteur] **de** capitale

**Fin Pour**

**Var** insertionAleatoire <- genererNombreAleatoire(0 et 9) **en entier**

listeCapitale [9] <- listeCapitale [insertionAleatoire]

listeCapitale [insertionAleatoire] <- capitaleADeviner

potence(0)

**Var** nombreEssai = 0 **en entier**

**Tant que** nombreEssai< 2 **faire**

**Var** choixUtilisateur **en entier**

choixUtilisateur <- **Valeur Saisie**

**Si** listeCapitale[choixUtilisateur] == capitaleADeviner

**Afficher** messageDeVictoire

**Fin Tant que**

**Fin Si**

nombreEssai <- nombreEssai + 1

potence(nombreEssai)

**Fin Fonction**

**Fonction** potence(**var** etatPotence **en entier, var** listeCapital[] **en caractère**)

**Tester** etatPotence

**Cas** 0

**Afficher** **la potence**

**Pour** compteur **allant de** 0 **à** 10

**Afficher** listeCapitale[compteur]

**Fin Pour**

**Cas** 2

**Afficher** messageDeDefaite

**Ecrire** Pour continuer à jouer, appuyez sur une touche

**Si une touche est appuyée**

Menu()

**Fin Si**

fzfds