

Dans ce TP, vous allez créer un programme permettant de jouer au jeu du pendu. Pour cela, vous avez à votre disposition :

- un fichier texte **ListeMotsPendus.txt** contenant une liste, appelée mots, de mots écrits en majuscules (contient un peu plus de 800 mots)

Pour lire le fichier, le code est le suivant :

- une fonction Python **dessinPendु(nb)** écrite dans le fichier **Fonction\_pendu.py** vous permettant de dessiner le pendu. Cette fonction peut être chargée dans votre code en utilisant

```
fichier = open("ListeMotsPendus.txt","r")
mots = []
for ligne in fichier:
    ligne = ligne.rstrip()
    lecture = ligne.split(" ")
    mots = mots+lecture
fichier.close()
```

```
from Fonction_pendu import *
```

A vous de voir comment marche cette fonction.

Pour information les "triples guillemets" """" permettent de délimiter une chaîne de caractères située sur plusieurs lignes (chaîne de caractères multi-lignes).

**Tous les fichiers doivent être placés dans le même dossier.**

Ne pas oublier de commenter le code AU FUR ET À MESURE.

Les consignes sont les suivantes :

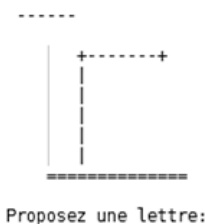
Un mot est choisi aléatoirement (avec randint) parmi la liste de mots donnée et, au premier tour, la représentation du mot est donnée en utilisant un tiret - pour chaque lettre du mot. On affiche aussi le dessin de la potence du pendu et on demande au joueur de proposer une lettre.

Quand le joueur propose une lettre :

- Si la lettre est dans le mot, on affiche « La lettre est correcte », le dessin du pendu inchangé et la représentation du mot avec la lettre affichée à sa/ses place(s).
- Si la lettre n'est pas dans le mot, on affiche « La lettre est incorrecte », le dessin suivant du pendu et la représentation du mot tel qu'il est.

Des exemples sont donnés ci-dessous.

Début de partie



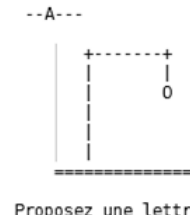
Lettre proposée correcte

La lettre est correcte



Lettre proposée incorrecte

La lettre est incorrecte



La partie se termine :

- Si le joueur trouve le mot avant que le pendu ne soit dessiné, on affiche le mot, « Gagné ! »
- Dans le cas contraire, on affiche « Perdu ! Le mot était : » puis le mot.

***Pour aller un peu plus loin...***

On ajoute la consigne suivante :

Si la lettre proposée par le joueur a déjà été donnée, on affiche « Vous avez déjà utilisé cette lettre » et on lui redemande de proposer une lettre.