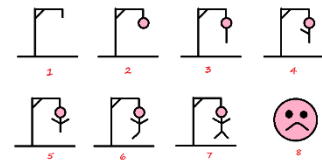


Partiel #2

Jeu du pendu

L'objectif de cet exercice est de développer une version simplifiée du jeu du pendu.

Le pendu est un jeu consistant à trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent. A chaque tour, le joueur propose une lettre. Si la lettre est présente dans le mot, alors les lettres apparaissent. Autrement, le joueur perd une vie.



La partie d'arrête lorsque le mot a été trouvé, ou lorsque le joueur a perdu toutes ses vies.

I. Création d'un nouveau projet

Ouvrez l'IDE de votre choix (VSCode ou PyCharm), et initiez un projet vierge (partiel2).

Créez un fichier de type python (partiel2.py).

Récupérez le fichier mots.txt qui contient les mots utilisés pour le jeu, et placez le dans le répertoire du projet.

II. Récupérer les mots dans le fichier texte et en choisir un aléatoirement

Les mots sont stockés dans le fichier mots.txt

Etape 1

Développez une fonction permettant de lire ce fichier, et de récupérer l'ensemble des mots.

Utilisez une expression régulière pour extraire les mots à l'intérieur des balises.

Etape 2

Développez une fonction permettant de choisir un mot aléatoire parmi ces mots.

III. Gérer l’affichage

A chaque tour, lorsque le joueur propose une lettre, la console doit afficher le mot contenant les lettres découvertes, ainsi que le nombre de tentatives restantes.

Etape 3

Développez une fonction permettant d’afficher le nombre de vies restantes.

Plusieurs façons de faire :

- Facile : Afficher le nombre de vies restantes
- Moyen : Afficher la barre de vie (de moins en moins longue à chaque vie perdue)
- Difficile : Dessiner le jeu du pendu dans la console

IV. Gérer le déroulement de la partie

Laissez la main à l’utilisateur tant qu’il reste des vies, ou que toutes les lettres ne sont pas trouvées.

Etape 4

Lorsqu’une lettre est saisie, vérifiez qu’elle est présente dans le mot.

```
Vies restantes : =====
-----
Lettre ? a
Vies restantes : =====
__a_
Lettre ? b
Vies restantes : =====
__ba_
Lettre ? n
Vies restantes : =====
__ban
Lettre ? r
Vies restantes : =====
__rban
Lettre ? z
Vies restantes : =====
__rban
Lettre ? t
Vies restantes : =====
t_rban
Lettre ? u
Vous avez gagné
```

V. Enregistrement des scores

Une fois la partie terminée, le score est enregistré dans un fichier.

Etape 5

Enregistrez le score dans le fichier scores.txt

Attention, si le fichier existe déjà, les données ne doivent pas être écrasées, une nouvelle ligne doit être ajoutée, contenant le mot et le nombre de vies restantes.