~~Le jeu du pendu~~

~~On veut programmer le jeu du pendu en ligne de commande.~~

~~Le programme devra demander à un premier joueur le mot~~

~~À deviner. Puis, le second joueur aura droit à 5 essais~~

~~Pour deviner le mot en proposant des lettres.~~

~~1) Créer une fonction pour demander le mot à deviner.~~

~~Cette fonction ne doit accepter qu'une chaîne de caractères formée de lettres non accentuées.~~

~~Elle doit se charger de redemander un mot tant~~

~~que l'on n'a pas tapé quelque chose correspondant~~

~~à ces contraintes.~~

~~Elle doit renvoyer ce mot en convertissant toutes~~

~~les lettres en majuscules.~~

~~Cette fonction ne prend pas d'arguments.~~

~~2) Le mot à deviner étant stocké dans une variable,~~

~~créer une fonction qui prend en argument le mot~~

~~à deviner et renvoi une chaîne de caractères de la~~

~~même taille ne contenant que des \*.~~

3) La boucle du jeu devra demander une lettre au joueur

et analyser le mot à trouver pour afficher l'état

actuel des découvertes et le nombre d'essais restants.

Pour y parvenir, on pourra écrire plusieurs fonctions:

~~- Une fonction qui renvoi un booléen pour savoir~~

~~si la lettre proposée est bien présente dans~~

~~le mot à deviner (nécessite en argument le mot~~

~~à deviner et la lettre proposée).~~

- Une fonction qui met à jour l'état des découvertes.

Par exemple, le mot à trouver étant BONJOUR,

et l'état des découvertes étant \*O\*\*O\*\*, si on

propose la lettre J, cette fonction devra renvoyer

\*O\*JO\*\*.

- Une fonction qui met à jour le nombre d'essais.

4) On continue de jouer jusqu'à ce qu'on ait découvert le

mot ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'essais.

5) En fin de partie, on propose de rejouer.

6) Lorque l'on demande une lettre au joueur, il peut taper

plusieurs caractères. On peut soit lui redemander de

saisir une seule lettre s'il a tapé quoi que ce soit

d'autres, soit chercher dans ce qu'il a tapé la première

lettre rencontrée et considéré que c'est sa proposition.

On peut aussi prendre le premier caractère tapé. Si ce

n'est pas une lettre, le joueur gaspillera un essai.

7) Améliorations (prises en compte dans la note):

- Demander le nombre d'essais en début de partie.

- Permettre d'utiliser des mots composés: on autorise

les tirets "-" et les espaces dans le mot à trouver.