

Consignes :

- Choisir un mot aléatoirement depuis un fichier .txt
- Tirer un nombre qui correspond à la formule aléatoirement
- Récupérer les entrées de l'utilisateur
- Conditions de jeu :
 - Si bonne lettre afficher lettre dans mot
 - Si mauvaise lettre afficher hangman
- Condition d'arrêt
 - Si n=0 perdu
 - Si mot trouvé Gagné

Fonctionnalités

José : Affiché le pendu en fonction des vies

Mot et lettres : Pouvoir entrer un mot, et enregistrer les lettres utilisées

Pause et sauvegarde : Pouvoir arrêter le jeu, et le sauvegarder ou non

Affichage Ascii : Afficher le mot dans un format donné (.txt)

Tableau des scores : Choisir un pseudo afin d'établir un score selon le nombre d'erreurs

Etudes des fonctions nécessaires

Main :

Récupérer les arguments du lancement du jeu. Si l'utilisateur lance à partir d'une sauvegarde, la fonction decode est appelée sinon les fonctions Chooseword et Display sont appelées. Enfin les données sont envoyées dans la fonction Game

Game :

La fonction boucle sur le nombre d'essai restant, demande à l'utilisateur une entrée, puis appelle les fonctions vérifications et Affichages.

Si l'utilisateur souhaite arrêter les jeux la fonction code est appelé.

ChooseWord & Display :

La fonction Chooseword traite la liste de mot du fichier donné. Puis demande à la fonction AléatoireNbr un index pour choisir un mot aléatoire.

La fonction Display :

Tire un nombre de lettre défini par la longueur de mot divisé par deux moins un, la position des lettres à révéler sera aléatoire grâce à la fonction AléatoireNbr. On utilisera la fonction SortintergerTable pour remettre les lettres tirées dans le bon ordre.

Affichage :

Récupère les données du jeu avec HGdata, ouvre avec file.read le fichier hangman.txt, et calcule avec cette formule la position du José en fonction du nombre de vie.

Vérifications :

Les conditions du jeu se font grâce aux fonctions vérifications. Si l'entrée est un mot, il compare

l'entrer au mot. La fonction SameLetter cherche si la lettre a déjà été utilisé. La fonction vérifLettre cherche si la lettre rentrée par l'utilisateur est dans le mot.

Code&Decode :

La fonction code récupère les données du jeu avec HGdata, créer un fichier .txt, et y écrit les données en JSON.

La fonction décode récupère le nom du fichier à ouvrir, puis récupère les données écrites en Json et les retourne en HGdata.

Difficultés rencontrées

Gén nbr aléatoire : Trouver et comprendre une fonction permettant de générer un nombre aléatoire

Accents : Pouvoir récupérer et utiliser un mot complexe.

Structures : Comprendre le fonctionnement des structures

Utilisé un fichier : Interpréter les données d'un .txt