

PROJET PENDU NSI

Sujet graphique

1. Le groupe :

Pour réaliser ce projet, le groupe sera composé de Eloïse LAFARGUE-FRANCOIS et Marine PEYRAN.

2. Le choix du sujet :

Notre choix se porte sur le sujet 2 avec graphic Interface User.

3. Répartition des différents modules :

a. Modules Eloïse LAFARGUE-FRANCOIS

MODULES / PROGRAMMES	DOCSTRING
• alphabet	• Renvoyer un objet canvas dont l'attribut img est la liste des lettres à afficher
• display	• Renvoie le message dans un canvas placé dans le frame
• frames	• Créer les zones d'affichages
• mvc_controler	• Traite les action de l'utilisateur • Modifie les données du modèle et de la vue [le programme principale qui permet le fonctionnement du jeu pendu]
• mvc_view	• Partie visible de l'interface graphique
• vocabulaire	• Ouverture d'un fichier json qui contient le vocabulaire du jeu

b. Modules Marine PEYRAN

MODULES / PROGRAMMES	DOCSTRING
• command	• Génère un bouton « changer » qui choisit un mot au hasard dans le vocabulaire
• draw	• Dessiner dans un canvas du frame le pendu au niveau level (x/15) au max
• mot	• renvoie un mot "valide" pris au hasard dans la liste words du fichier json
• mvc_model	• Représente l'univers dans lequel s'inscrit l'application
• root	• Créer un objet fenêtre graphique des dimensions souhaitées

