



Le pendu

Le jeu du pendu consiste à trouver un mot caché, dont on connaît initialement le nombre de lettres. Lors de chaque coup joué, le joueur propose une lettre :

Le jeu se termine lorsque le joueur a trouvé le mot (il a alors gagné) ou lorsque la potence avec le pendu est entièrement dessinée (le joueur a alors perdu).

- ◁ si celle-ci figure dans le mot caché, elle y apparaît à sa (ou ses) place(s) ;
- ◁ sinon, un élément d'une potence (avec un pendu) est dessiné :

Ecrire en Algo puis en C, le jeu du pendu.

- I) Vous pouvez utiliser l'indice d'un mot pour connaître sa lettre ou la modifier (En Algo et en C).
`c<-s[4] //le caractère c vaut j`
`s[6]<-i' //La chaîne s contient « Bonjour »`
- II) Vous pouvez utiliser la fonction `length()` ou `strlen()` pour connaître la longueur d'une chaîne.