

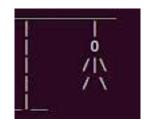


## Le pendu

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 :

- ⊲ 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 :

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).



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

- 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]<-'ì //La chaine s contient « Bonjoir »</p>
- II) Vous pouvez utiliser la fonction length() ou strlen() pour connaître la longueur d'une chaine.