

Le pendu

Par Mathis Capart,

Je travaille pour la Word Trade Company, la société souhaite disposez d'un nouveau jeu pour distraire les jeunes de 6-13 ans en leur mettant à disposition une version améliorée d'un pendu.

Il faut donc ajuster un pendu pour eux. Faire un jeu interactif, pas trop dur et attirant. Le choix de vie ou encore le choix du personnage peut leurs lancer des défis et les attirer, permettent des prises de décisions.

Explication des imports des différentes fonctions :

Nous importons comme fonction random plus précisément choice qui va nous servir pour choisir un mot au hasard dans la liste des mots du dictionnaire français, qui va nous servir dans la fonction wrd(). Nous importons aussi la fonction getpass qui va permettre que le joueur ne voie pas ce qu'il rentre. On importe aussi la fonction time() pour laisser le temps au joueur de lire et de ne pas faire un pavé d'écriture illisible. Puis pour finir on importe aussi timeit qui va servir à déterminer combien de temps le joueur réussit à trouver le mot.

Plusieurs fonctions établies dans différents fichiers pour faire fonctionner le pendu :

- Wrd va ouvrir le fichier txt où se trouvent tous les mots du dictionnaire français puis va stocker dans une variable le mot choisit au hasard dans le fichier et va return cette variable (word).
- Affichage, cette fonction va afficher le début du programme avec pendu en ASCII.
- Cacher, cette fonction va compter le nombre de lettres qu'à word (la fonction précédente) et va créer une variable où se trouvera le mot cacher.
- Verification, cette fonction sert à ce que l'utilisateur n'utilise pas plusieurs vies pour la même lettre ou de ne pas mettre plusieurs fois la même lettre en proposition.
- Affichage_pendu, cette fonction affiche selon l'état des vies le niveau du pendu avec le personnage que le joueur a choisie.
- Select_mode, cette fonction sert à sélectionner un mode au début du jeu, on demande à l'utilisateur s'il veut jouer contre l'ordi ou contre un joueur, si c'est l'ordi on retourne word. S'il veut jouer contre un joueur alors on utilise la fonction importé getpass qui sert à rentrer un mot s'en l'afficher, donc le joueur va pouvoir rentrer son mot sans que l'autre joueur regarde sur l'écran. Cette fonction sert aussi aux choix de vie du joueur pour choisir la difficulté qu'il souhaite. Plus il y a de vie plus c'est facile, moins il y en a plus c'est difficile. Elle sert aussi à l'importation de chaque fichier pour rendre plus lisible le code avec différent fichier qui seront importer dans cette fonction.
- Jeux est la base du jeu en lui-même, c'est le fichier principal celui qui va faire fonctionner le jeu. C'est celle qui va aussi contenir le choix du personnage. Ce fichier contient qu'une fonction mais sert à afficher le mot en tiret. Elle sert aussi à vérifier que la lettre rentrée et

dans le mot à deviner. Renvoie aussi à l'utilisateur quelle vie il perd s'il a gagné ou pas. Le système de vie se produit aussi dans cette fonction elle va retirer une vie si la lettre rentrée n'est pas dans le mot. La fonction jeux va aussi vérifier que la lettre rentrée est bien une lettre et si ce n'est pas le cas redemander au joueur une nouvelle saisie. Cette fonction sert aussi à importer la fonction difficulté qui va renvoyer l'état du pendu selon le niveau de vie du joueur. Elle sert aussi pour le timer, on démarre un chrono qui va compter en combien de temps le programme va être exécuté et renvoie au joueur son temps à la fin de la partie. Elle renvoie aussi s'il a gagné ou perdu à la fin de la partie.

- Le fichier difficulty contient 2 fonctions une qui sert à définir quel affichage mettre pour le nombre de vie du joueur et une autre qui initialise le nombre de vie choisis par le joueur.
- Main, est la fonction qui contient importation du fichier select_mode et c'est elle qui va servir d'importation : c'est le code d'appel.

Dans le futur nous pouvons imaginer une mise à jour où l'on pourrait rajouter encore plus de personnage ou rajouter un choix de difficulté par exemple avec la longueur du mot ou encore créer une interface visuelle pour le menu.