# Equipe

CHABANAT Matis TDII – TP3

LE MENN Arthur TDII – TP3

# Exercice traité : Pack 6

Jeu du pendu (P. Etcheverry)

# Rappel des spécifications du programme

## Spécifications initiales

## Spécifications complémentaires = extensions traitées

# Algorithmes du programme (action principale et ses sous actions)

(Le dictionnaire de variables se trouve à la toute fin de la partie 4 pour regrouper toutes les variables utilisées)

## Présentation des règles puis mise à 0 des variables

### But de l’action

### Stratégie de l’algorithme mise en œuvre

### Algorithme

## Jouer la partie

### But de l’action

### Stratégie de l’algorithme mise en œuvre

### Algorithme

## Fin de la partie

### But de l’action

### Stratégie de l’algorithme mise en œuvre

### Algorithme

## Dictionnaire des éléments associés à cet algorithme

Ci-dessous se trouve le dictionnaire de toutes les variables que nous avons utilisé dans le code pour réaliser le jeu du chifoumi.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Type | Signification |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Traces d’exécution

# Remarques

Informations que les étudiants souhaitent communiquer aux enseignants au sujet de cette SAé :

# Code C++

Fichier main.cpp joint au dossier avec en-tête certifiant l’originalité du code produit.