1. Ecrire le code pour une partie simple sans gérer le nombre de tentative
2. Compter le nombre de tentatives
3. Prendre en compte le nombre de tentatives limité
4. Vérification le nombre saisi par l’utilisateur
5. Demandé le pseudo en début de partie de l’utilisateurs
6. Sauvegardés la partie dans le fichier résultat.txt