

Devoir

Nom des membres du groupe :

- Yassine Ametjar
- Toumany Doumbouya
- Serigne Sylla

Mode d'emploi :

NB : *Le code a été amélioré suite aux conseils de Mr. Loulergue afin de permettre à l'utilisateur de choisir à quel point le programme va deviner le mot qu'il a choisi.*

Après l'exécution le programme demande à l'utilisateur de saisir un mot. Le mot saisi ne devra comprendre que des lettres. Si cette condition n'est pas respectée le programme envoie un message d'erreur et redemande à l'utilisateur de ressaisir le mot.

Une fois le mot bien saisi un menu se présente à l'utilisateur lui demandant de faire un choix entre 1 ou 2.

- En choisissant 1 le programme fait évoluer le mot sur le maximum d'itérations possibles et renvoie le nouveau mot obtenu.
- En choisissant 2, le programme va demander à l'utilisateur de définir le score (entre 1 et le score parfait) sur lequel il souhaite que le programme s'arrête. Si le score choisi par l'utilisateur est hors des limites définies, le programme lui demande de ressaisir un score. Sinon on lui renvoie le mot avec le score choisi.
- Si le choix de l'utilisateur est différent de 1 ou 2 le programme envoie un message d'erreur et retourne à la première étape.

Répartition :

On a travaillé ensemble sur l'ensemble du projet.

Description Brèves des fonctions et modules :

Cette partie est disponible dans le dossier documentation