

Pendu

Le jeu du Pendu consiste à découvrir un mot caché en proposant des lettres (consonnes ou voyelles). Si la lettre proposée est contenue dans le mot caché, elle apparaît à sa place dans le mot. Si plusieurs occurrences de la lettre existent, elles sont également dévoilées à leur place. Si la lettre proposée n'est pas contenue dans le mot alors une partie du Pendu est dessinée sous la potence...

Si le Pendu apparaît entièrement sous la potence (une tête, un tronc, deux bras et deux jambes) alors la partie est perdue. Si le joueur découvre le mot avant l'arrivée complète du Pendu alors la partie est gagnée.

Le niveau de difficulté du jeu sera basé sur la longueur du mot caché. Plus le mot sera long, plus la difficulté sera grande et plus le mot sera petit, plus le jeu sera facile.

Pour connaître la difficulté du jeu, procédez comme suit :

- Un ensemble de mots est défini par défaut (dans une liste).
Créer une liste de mots pour tester le programme.
 - Le programme tire aléatoirement un mot dans la liste.
 - L'utilisateur choisit son niveau de difficulté (5 - 10 - 15). Ce niveau de difficulté correspond aux nombres de chances accordées à l'utilisateur pour trouver le mot à deviner.
 - Le programme affiche un nombre d'astérisque égal aux nombres de lettres présentes dans le mot à deviner.
 - L'utilisateur donne une lettre
 - À chaque proposition de l'utilisateur,
 - le programme retiendra la proposition dans une liste.
 - le programme vérifiera la présence ou non de la lettre dans le mot.
 - Si celle-ci est présente, elle sera affichée à sa place dans la suite des astérisques. Si cette lettre apparaît plusieurs fois dans le mot, elles devront toutes être affichées à leur place.
 - Si celle-ci n'est pas présente, elle sera affichée en dessous du mot à deviner en couleur rouge et séparée des autres par un « - ».
- Créer une liste d'astérisques. Il y aura autant d'astérisques que de lettres dans le mot à retrouver. Chaque astérisque sera remplacée par sa lettre dans la liste quand celle-ci sera trouvée par l'utilisateur.*
- Si le mot est trouvé avant que l'utilisateur ait épuisé toutes ces chances, alors le jeu est gagné. Sinon le jeu est perdu.

Présentation du jeu :

Chances : | | | | |

O r * * t * o r y * q * e

(a - l - p - m)

Proposition :

N.-B. :

1. Les chances se décomptent à l'affichage.
2. Les lettres trouvées sont affichées en vert et en gras.
3. Les lettres n'appartenant pas au mot sont affichées plus bas en rouge.