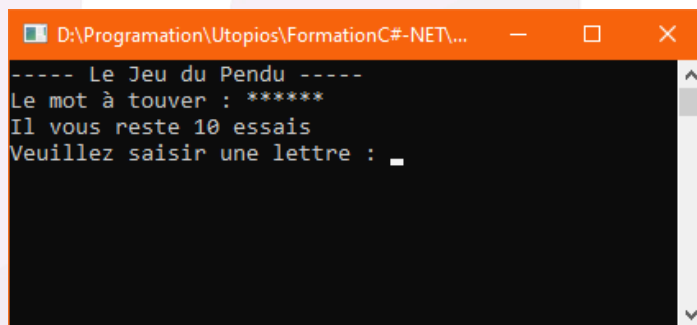


# TP POO – Classe Le Pendu

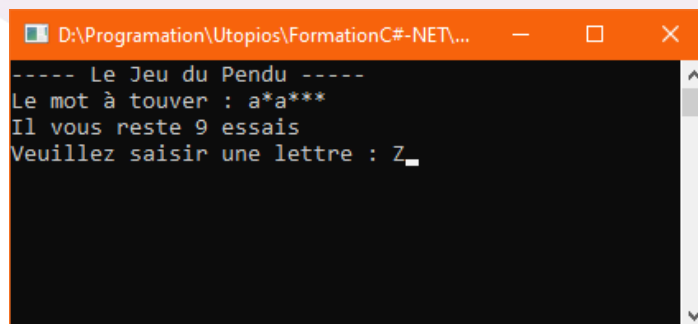
Objet : Comprendre la création de classe et des méthodes en POO.

Sujet : Créez un nouveau projet dans la solution « **ExercicesPOOCSharp** » nommé « **TpClasseLePendu** » et suivez les instructions suivantes :

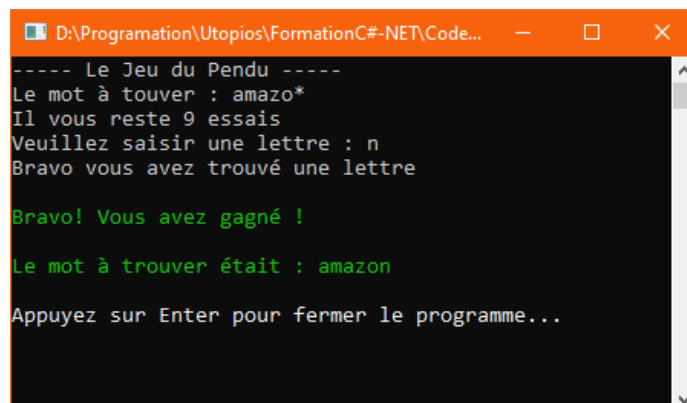
- Créez une class LePendu.
- Cette classe possédera les propriétés « public » : NbEssai, Masque, MotATrouve.
- Créer les méthodes publique TestChar(), TestWin(), GenererMasque() pour respectivement, Tester le caractères proposé par l'utilisateur et l'afficher s'il appartient au mot recherché, vérifier si la partie est gagnée et générer un masque pour le mot à trouver.
- Créez une class GenerateurDeMot.
- Cette classe contiendra la méthode Generer() permettant de renvoyer aléatoirement un mot parmi des mots stockés dans un tableau.
- Développez une IHM dans la class Main() permettant de jouer au jeu du pendu.
- Le joueur doit trouver le mot en 10 coups maximum.
- En option, le joueur peut choisir le nombre de coups avant le début d'une partie.



```
D:\Programation\Utopios\FormationC#-NET\...
----- Le Jeu du Pendu -----
Le mot à trouver : *****
Il vous reste 10 essais
Veuillez saisir une lettre : _
```



```
D:\Programation\Utopios\FormationC#-NET\...
----- Le Jeu du Pendu -----
Le mot à trouver : a*a***
Il vous reste 9 essais
Veuillez saisir une lettre : Z_
```



```
D:\Programation\Utopios\FormationC#-NET\Code...
----- Le Jeu du Pendu -----
Le mot à trouver : amazo*
Il vous reste 9 essais
Veuillez saisir une lettre : n
Bravo vous avez trouvé une lettre

Bravo! Vous avez gagné !

Le mot à trouver était : amazon

Appuyez sur Enter pour fermer le programme...
```