

Cahier des charges du projet informatique

STPI 2

Groupe : I

1 Nom et prénom des élèves du trinôme :

- FAKHOURY Zouhair
- BILYK Tymofii
- NGUYEN Manh Hung

2 Titre du projet : *Jeu du Pendu*

3 Descriptif :

Ce projet consiste à développer un jeu Pendu (Hangman) en utilisant le langage de programmation Pascal et la bibliothèque SDL 2. L'idée est de donner une nouvelle vie à ce jeu traditionnel en y ajoutant des éléments graphiques et des fonctionnalités supplémentaires pour offrir une expérience utilisateur plus immersive.

4 Fonctionnalités attendues :

1. Interface Utilisateur :
 - Affichage des lettres à deviner et des tentatives restantes.
 - Saisie des lettres via le clavier ou boutons interactifs.
2. Niveaux de Difficulté :
 - Mode facile, moyen, difficile, et chrono avec des variations dans la longueur des mots et de nombre de tentatives.
3. Personnalisation des Mots :
 - Importation de bibliothèques de mots et choix de catégories thématiques.
4. Système de Support :
 - Indices progressifs avec impact sur le score.
5. Statistiques et Suivi :
 - Tableau de scores et historique des parties.
6. Personnalisation Graphique :
 - Choix de thèmes visuels.

5 Versions prévues :

5.1 Version no1, date prévue : 18 Octobre

- Implémentation de base du jeu avec une interface utilisateur simple.

5.2 Version no2, date prévue : 8 Novembre

- Ajout de la personnalisation du thème des mots (bibliothèques prédéfinies)
- Modes de difficulté (facile, moyen, difficile).
- Intégration du mode Chrono et des indices.

5.3 Version no3, date prévue : 29 Novembre

- Intégration de statistiques détaillées et de l'histoire des parties.
- Ajout de thèmes visuels.