

Jeu du Pendu

Introduction:

Il s'agit d'un projet de programmation MAD en langage *Python*, il est question de créer un jeu simple en ligne de commande basé sur le jeu traditionnel du pendu, avec certaines directives du cahier des charges à suivre, et avec la possibilité d'effectuer quelques ajouts personnels.

Objectif.s:

Le projet sera subdivisé en 10 fonctions distinctes se spécialisant dans la réponse à un besoin spécifique du programme. Il est nécessaire entre autres qu'un mot soit choisi à partir d'une liste prédéfinie de mots français, et que ce mot soit traité de telle sorte qu'on se retrouve avec un mot sans signes diacritiques, en minuscule – il faut donc une fonction de filtrage. Il faut également coder plusieurs fonctions d'affichage (affichant les lettres choisies, le nombre d'essai, et la progression du pendu). Et enfin, les fonctions "mères" comme `main()` et `une_manche()` qui agencent de manière logique les sorties des fonctions "filles".

```
def une_manche() -> None: # fonction déclenchant une manche de jeu. On ent
    lettres_utilisees = "" # Déclaration des variables nécessaires, comme
    nb_echecs = 0
    mot_a_trouver = formate_mot(choix_mot("liste_francais_modifiee.txt"))
    while (nb_echecs < 6):
        affiche_pendu(mot_a_trouver, lettres_utilisees, nb_echecs)
        # print("INDICE: Le mot est ", mot_a_trouver) # Décommentez cette
        lettre = demande_joueur_lettre(lettres_utilisees) # Comme toute en
        if (lettre.isalpha()): # ... néanmoins, des mesures de sécurité r
            lettres_utilisees += lettre
        if (lettre not in mot_a_trouver): # Simple condition d'incrémentat
            nb_echecs += 1
        if (compte_restantes(mot_a_trouver , lettres_utilisees) == 0): # L
            print("\nGAGNÉ!\n")
            print("LE MOT ÉTAIT:", mot_a_trouver)
            if (nb_echecs == 0):
                print("\nVOUS AVEZ FAIT UN SANS-FAUTES O_O, BRAVO!\n")
            return # Retour à la fonction main.
    affiche_pendu(mot_a_trouver, lettres_utilisees, nb_echecs) # Condition
    print("\nPERDU >_<!\n")
    print("LE MOT ÉTAIT:", mot_a_trouver)
```

*Code de la fonction principale `une_manche()`

Résultats:

Le programme est codé en accord avec le cahier des charges, et testé extensivement dans des essais de jeu. Les axes à implémenter dans le rendu sont remplis.