

Exercice 03

Jeu du pendu

Créer un programme Java permettant de jouer au jeu du pendu.

1. ENONCE **2**

1. Enoncé

Faire le programme Java permettant de jouer au jeu du pendu.

Ce jeu consiste à proposer à un joueur un mot commun (à priori connu de tous) dont les lettres sont cachées. Le joueur propose une lettre. Si cette lettre se trouve dans le mot alors ses occurrences sont découvertes, sinon aucune lettre n'est découverte. S'il pense pouvoir reconnaître le mot alors il le propose. Si c'est le bon il a gagné sinon il a perdu. Dans le cas, où il ne se sent pas capable de faire une proposition, il peut proposer une autre lettre. Au total, il peut faire, au plus, 7 propositions.

Si à la 7ème proposition, il n'est pas capable de trouver le mot alors il a perdu la partie.

A chaque proposition d'une lettre fausse ou d'une lettre déjà proposée, on affiche un élément du pendu.

Le pendu est affiché avec une potence et une bonhomme-allumette.

Un rond pour la tête et de simples traits pour le tronc, les 2 jambes, les 2 bars, et la corde. Ce qui fait 7 éléments.

Les éléments sont affichés dans l'ordre suivant : la potence dès le début de la partie, puis Tête, tronc, jambe gauche, jambe droite, bras gauche, bras droit, et corde en dernier.

Le mot à chercher est soit proposé par un autre joueur, soit généré par le programme en faisant un tirage aléatoire dans un fichier texte qui contient une liste de mot.

Le programme fonctionne avec une IHM interactive.