

# **Exercice 02**

---

## **Le jeu du pendu**

Faire le programme du jeu de pendu

### **1. ENONCE**

**2**

## 1. Enoncé

Le jeu du pendu consiste à deviner un mot dont toutes les lettres sont cachées en proposant des caractères un par un.

Le joueur a le droit de faire 7 erreurs sinon il a perdu.

Tous les caractères trouvés sont dévoilés.

Avant chaque demande de proposition, le programme affiche :

- le mot à trouver dont les caractères non trouvés sont remplacés par le caractère '-'
- les caractères déjà joués
- le nombre d'erreur

Le mot proposé est tiré aléatoirement d'une liste de mots qui sont dans un fichier texte : 1 ligne = 1 mot.



Conseil : Utilisez la classe prédéfinie Terminal pour réaliser les saisies dans la console d'exécution et lire le fichier texte

Pour lire les mots d'un fichier texte, voici le code Java qu'il faut écrire :



```
StringBuffer fichier = Terminal.lireFichier("Pendule.txt");  
String texte = fichier.toString().replaceAll(""+(char)(13), "");  
String[] mots = texte.split("\n");
```

Le tableau **mots** contient tous les mots du fichier.

Explication : On enlève le caractère '\r' code 13 qui est ajouté en Windows. Les fins de ligne dans un fichier texte créé sous Windows se terminent par \r\n. Il faut enlever le \r car il a des effets perturbant sur la méthode System.out.print et est pris comme un caractère de plus qu'il faut éliminer.