



# Jeu du pendu

## Objectif secondaire « Le bon mot »

- ⇒ Pour aller plus loin, une fois les objectifs principaux réalisés.
- ⇒ Les objectifs secondaires peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre.
  - ⇒ Les objectifs secondaires sont de niveaux différents
- ⇒ Tous les objectifs secondaires peuvent être réalisés dans un même projet.

<b>Avant de commencer la partie, il est demandé au joueur s'il veut jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur qui choisira lui-même un mot.</b>	 <b>Niveau argent</b>
<p style="text-align: center;"><b>Réalisation</b></p> <p>Pour demander au joueur le mode de jeu souhaité, il suffit de créer une liste nommée par exemple <b>Mode de jeu</b> et qui peut apparaître ainsi au clic sur  :</p> <div data-bbox="641 967 949 1120" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><p style="text-align: center; margin: 0;">Mode de jeu</p><div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"><div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"><span style="margin-right: 10px;">1</span><div style="background-color: #f4a460; padding: 2px 10px; border: 1px solid #ccc;">Avec l'ordinateur</div></div><div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"><span style="margin-right: 10px;">2</span><div style="background-color: #f4a460; padding: 2px 10px; border: 1px solid #ccc;">Avec un(e) ami(e)</div></div><div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"><span style="margin-right: 10px;">+</span><div style="background-color: #f4a460; padding: 2px 10px; border: 1px solid #ccc;">longueur: 2</div></div></div></div> <p>On interagit avec le joueur avec <b>demander</b> Choisissez votre mode de jeu (1 ou 2) <b>et attendre</b> puis, si la réponse est 2, on demande au joueur un mot.</p> <p>La difficulté consiste à vérifier que le mot saisi est valide (ne contient pas d'accents ou de caractères particuliers).</p> <p>Le plus simple peut consister à vérifier que le mot saisi est présent dans <b>Dictionnaire</b> mais cela exclut un grand nombre de mots que l'ami(e) pourrait souhaiter entrer.</p> <p>Pour vérifier que le mot saisi est correct, la meilleure façon est d'effectuer une répétition lettre après lettre, en utilisant une variable <b>Mot correct</b> de type booléen (« oui » / « non ») initialisée à « oui » avant la répétition. Si l'un des caractères n'est pas dans <b>Alphabet</b>, alors on bascule <b>Mot correct</b> sur « non », autrement on passe à la lettre suivante.</p> <p>A la fin de la répétition, si le mot est incorrect, alors on reprend du début, sinon la partie peut commencer.</p>	