Thème : Types construits	TP : Le jeu du Pendu	NSI 1ère

Dans ce TP, vous allez créer un programme permettant de jouer au jeu du pendu. Pour cela, vous avez à votre disposition :

- un fichier texte `ListeMotsPendu.txt` contenant une liste, appelée `mots`, de mots écrits <u>en majuscules</u> (contient un peu plus de 800 mots)

  Pour lire le fichier, le code est le suivant :

```
fichier = open("ListeMotsPendu.txt","r")
mots = []
for ligne in fichier:
    ligne = ligne.rstrip()
    lecture = ligne.split(" ")
    mots = mots+lecture
fichier.close()
```

- une fonction Python `dessinPendu(nb)` écrite dans le fichier `Fonction_pendu.py` vous permettant de dessiner le pendu. Cette fonction peut être chargée dans votre code en utilisant

  `from Fonction_pendu import *`

  A vous de voir comment marche cette fonction.

  Pour information les "triples guillemets" """ permettent de délimiter une chaîne de caractères située sur plusieurs lignes (chaîne de caractères multi-lignes).

Tous les fichiers doivent être placés dans le même dossier.

Ne pas oublier de commenter le code AU FUR ET À MESURE.

<u>Les consignes sont les suivantes :</u>

Un mot est choisi aléatoirement (avec `randint`) parmi la liste de mots donnée et, au premier tour, la représentation du mot est donnée en utilisant un tiret - pour chaque lettre du mot. On affiche aussi le dessin de la potence du pendu et on demande au joueur de proposer une lettre.

Quand le joueur propose une lettre :

- Si la lettre est dans le mot, on affiche « La lettre est correcte », le dessin du pendu inchangé et la représentation du mot avec la lettre affichée à sa/ses place(s).
- Si la lettre n'est pas dans le mot, on affiche « La lettre est incorrecte », le dessin suivant du pendu et la représentation du mot tel qu'il est.

Des exemples sont donnés ci-dessous.

Début de partie

```
------

   +-------+
   |
   |
   |
   |
   |
==============
Proposez une lettre:
```

Lettre proposée correcte

```
La lettre est correcte

 --A---

   +-------+
   |
   |
   |
   |
   |
==============
Proposez une lettre:
```

Lettre proposée incorrecte

```
La lettre est incorrecte

 --A---

   +-------+
   |       |
   |       O
   |
   |
   |
==============
Proposez une lettre:
```

La partie se termine :

- Si le joueur trouve le mot avant que le pendu ne soit dessiné, on affiche le mot, « Gagné ! »
- Dans le cas contraire, on affiche « Perdu ! Le mot était : » puis le mot.

Pour aller un peu plus loin…

On ajoute la consigne suivante :

Si la lettre proposée par le joueur a déjà été donnée, on affiche « Vous avez déjà utilisé cette lettre » et on lui redemande de proposer une lettre.