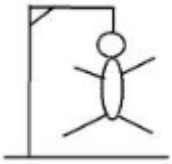
TM 4



Ce TM a pour objectif de concevoir un jeu de pendu.

a) On commence par une version simple : l'ordinateur détient un mot que l'utilisateur essaie de deviner lettre par lettre. Au départ, l'ordinateur présente la première lettre, la dernière lettre ainsi qu'un tiret à la place de chacune des autres lettres. Par exemple : `O - - - - - - - - - R`

L'utilisateur propose des lettres l'une après l'autre. Chaque fois qu'une lettre est présente dans le mot, toutes ses occurrences sont affichées. Dans le cas contraire, l'ordinateur ne modifie rien. Le jeu se poursuit tant qu'il y a des lettres non trouvées. Exemple :

```
T - - - - - - - - - E
Lettre ? V
T - - - - - - - - - E
Lettre ? T
T - - T - - - - T T E
Lettre ? O
T - - T - - - - T T E
Lettre ? A
T A - T - - - - T T E
Lettre ? R
T A R T - - - - T T E
...
Lettre ? F
T A R T I F L E T T E
C'est gagné !
```

b) Modifiez le jeu en ajoutant un compteur. En plus du mot, l'ordinateur indique le nombre de coups déjà joués. Dès que l'on arrive à 10, le jeu est terminé. Exemple :

```
T - - - - - - - - - E
Lettre ? V
T - - - - - - - - - E (1)
Lettre ? T
T - - T - - - - T T E (2)
Lettre ? O
...
Lettre ? R
T - R T - - - - T T E (10)
Vous avez perdu
```

c) Modifiez le jeu en entrant dix mots dans le programme et en faisant choisir l'ordinateur aléatoirement. Pour le moment, contentez-vous de stocker ces 10 mots dans 10 variables différentes, on fera mieux plus tard.

Question bonus - d) Modifiez le programme pour que l'on puisse rejouer après une partie. L'ordinateur devra alors mémoriser le meilleur score et indiquer à l'utilisateur à la fin de chaque partie s'il a le meilleur score ou non.