

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