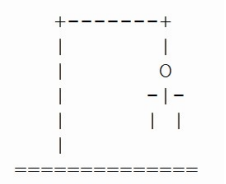
1. Le jeu



Le but du projet est de créer un programme, en langage python, permettant de jouer au pendu.

La vidéo **Jeu du pendu en Python** donne un aperçu du résultat attendu (https://youtu.be/mDk-iWhrfC8).

2. À disposition

2.1. La liste des mots

La liste des mots, pour le jeu, est contenue dans un fichier texte (dico.txt).
La fonction ci-dessous permet de lire le fichier et créer une liste de mots.

```
def liste_de_mot():
    """création d'une liste de mot à partir du fichier dico.txt
    sortie : list_mot (list)
    """
    #ouverture du fichier dico.txt en lecture (r) et au format texte (t)
    #et enregistrement dans la variable fichierLu
    fichier_lu = open('dico.txt', 'rt')
    #lecture des lignes pour créer une liste
    liste = fichier_lu.readlines()
    #fermeture du fichier
    fichier_lu.close()
    return liste
```

2.2. Dessin du pendu

La fonction ci-dessous permet de dessiner le pendu.
Les triples guillemets """ permettent de délimiter une chaîne de caractères située sur plusieurs lignes (chaîne de caractères multi-lignes).

```
def dessin_pendu(nb):
    """renvoie une valeur du tableau correspondant à un dessin du pendu en fonction du nombre rentré
    entrée : nb (int)
    sortie : tab (String)
    """
    tab=[
    """
       +-------+
       |
       |
       |
       |
       |
    ==============
    """,
    """
       +-------+
       |       |
       |       O
       |
       |
       |
    ==============
    """,
    """
       +-------+
       |       |
       |       O
       |       |
       |
       |
    ==============
    """,
```


(cc) BY-NC-SA

```
    +-------+
    |       |
    |       O
    |      -|
    |
    |
==============
""",
"""
    +-------+
    |       |
    |       O
    |      -|-
    |
    |
==============
""",
"""
    +-------+
    |       |
    |       O
    |      -|-
    |      |
    |
==============
""",
"""
    +-------+
    |       |
    |       O
    |      -|-
    |      | |
    |
==============
"""
]
return tab[nb]
```

3. Aide

- Pour la conception du programme, il est préférable que tous les éléments concernant l'interface (`print` et `input`) soient implémentés dans le programme principal.

- La liste crée à partir du fichier dico.txt contient après chaque mot les deux caractères correspondant à un retour à la ligne (\n).
  Par conséquent, il est nécessaire de créer une fonction qui supprime pour chaque mot de la liste les deux derniers caractères (\n).

```
>>> liste_de_mot()
['ANGLE\n', 'ARMOIRE\n', 'BANC\n', 'BUREAU\n',
OULOIR\n', 'DOSSIER\n', 'EAU\n', 'ECOLE\n', 'EN
UR\n', 'LAVABO\n', 'LIT\n', 'MARCHE\n', 'MATELA
CARD\n', 'PLAFOND\n', 'PORTE\n', 'POUBELLE\n',
```

- Il peut être plus facile de manipuler le mot mystère et le mot à trou sous forme de liste de charactères que de chaîne de caractères.

  Liste de caractères : `['B', 'A', 'R', 'R', 'E', 'A', 'U']`

  Chaîne de caractères : `'BARREAU'`

(cc) BY-NC-SA