

Le jeu du pendu consiste à placer les bonnes lettres dans un mot dont toutes les lettres sont cachées au départ.

A chaque étape du jeu , le joueur essaie de deviner une lettre:

Si cette lettre figure dans le mot , la lettre (en plusieurs fois éventuellement) est écrite à sa place dans le mot.

Le joueur a droit à 6 erreurs (ou moins , à vous de fixer le nombre d'essais).

Si le joueur trouve le mot en moins de 6 essais infructueux , il gagne la partie.

Dans ce jeu à programmer , il s'agit de :

- Constituer une liste d'une centaine de mots de la langue française de longueur variable (entre 3 et 15 par exemple).
- Une fonction `choisir_mot()` qui sélectionne de manière aléatoire au début de la partie un mot à deviner.
- Une fonction `tour_de_jeu` qui demande au joueur de trouver une lettre du mot , place cette lettre (à plusieurs endroits le cas échéant) si elle est correcte et affiche un message signalant une erreur et invitant le joueur à recommencer.
- une fonction principale `main` qui démarre le jeu et gère son déroulement jusqu'à la fin de la partie.

La partie se termine lorsque le joueur a trouvé toutes les lettres du mot en ayant fait moins de 6 tentatives erronées et alors il gagne la partie

ou

Si le joueur n'a pas trouvé le mot ayant échoué à 6 reprises , le joueur perd la partie.

Vous pouvez aller au delà de ce qui est demandé (dessiner le pendu dans le shell par exemple , ou faire un jeu plus élaboré mais il n'en sera pas tenu compte dans la notation).

Vous pouvez également proposer d'autres règles pour le jeu sans aller vers une complication excessive.

Le code doit être clair , concis et commenté (fonctions écrites avec spécification).

Le code ne doit pas comporter plus de 100 de lignes (hors commentaires).

Entre 70 et 80 lignes serait une bonne moyenne (hors commentaires et spécifications).

Les noms des participants doit figurer en début de page et le fichier enregistré en utilisant les noms des participants `nom1-nom2.py`.