



### ➤ Principe

Le programme choisit un mot secret puis le joueur propose des lettres une par une. Chaque lettre proposée figurant dans le mot secret est alors affichée à sa place, chaque lettre proposée ne figurant pas dans le mot secret entraîne le tracé d'un morceau du dessin d'un pendu. Si le dessin est terminé avant que le mot ne soit trouvé entièrement, le joueur a perdu !

### ➤ Gestion de fichiers textes

Deux fichiers sont disponibles :

*TS - ISN TP08 - Mots 5.txt* : Contient tous les mots de 5 lettres français séparés par un espace.

*TS - ISN TP08 - Mots 6+.txt* : Contient 876 mots usuels de 6 lettres ou plus séparés par un saut de ligne.

<code>fichier = open(file, "r")</code>	Ouvre le fichier en lecture seule.
<code>fichier.close()</code>	Ferme le fichier.
<code>fichier.readline()</code>	Renvoie le contenu de la ligne suivante complète du fichier.
<code>fichier.readlines()</code>	Renvoie le contenu de chaque ligne du fichier dans une liste.

### ➤ Listes et les chaînes de caractères

<code>len(chaine)</code> :	Renvoie la longueur d'une chaîne de caractères.
<code>set(chaine)</code> :	Crée un ensemble contenant la liste de tous les caractères présent dans une chaîne.
<code>chaine.strip("\n")</code> :	Supprime tous les sauts de ligne de la chaîne de caractères.
<code>chaine.upper()</code>	Met toute la chaîne en majuscule.
<code>chaine.count(mot)</code>	Renvoie le nombre de fois où apparaît un mot dans une chaîne.
<code>chaine.split()</code> :	Sépare chaque mot de la chaîne en mettant tout dans une liste.
<code>liste.remove(mot)</code>	Permet de supprimer un mot dans une liste ou dans un ensemble.

### ➤ Module random      *from random import choice*

`choice(objet)` : Choisit un élément aléatoire de l'objet cité (chaîne de caractères, liste, tuple)

### ➤ Module turtle      *from turtle import \**

<code>up()</code> :	Relève le crayon pour pouvoir l'avancer sans écrire.
<code>down()</code> :	Abaisse le crayon pour pouvoir écrire en avançant.
<code>hideturtle()</code> :	Cache le curseur du crayon.
<code>goto(x,y)</code> :	Amène le crayon au point de coordonnées (x,y) directement en ligne droite.
<code>color(c)</code> :	Change la couleur du crayon, <i>c</i> étant une chaîne de caractère en anglais.
<code>width(e)</code> :	Change l'épaisseur du crayon, <i>e</i> étant un nombre de pixels.
<code>circle(r,a)</code> :	Trace un arc de cercle de rayon <i>r</i> pixels et d'angle <i>a</i> degré. (Par défaut <i>a</i> vaut 360°)
<code>write(m,font=f)</code> :	Ecrit le mot <i>m</i> avec les caractéristiques <i>f</i> là où se trouve le crayon. (exemple : <code>font = ("Arial", 16, "normal")</code> )
<code>exitonclick()</code> :	Permet de fermer la fenêtre graphique.