

Exercice :

On veut réaliser un jeu du pendu. On a donc un mot stocké dans une variable S de type string (par exemple S := "acapulco"). Nous allons créer une chaîne de caractères Mot correspondant à la situation où en est le joueur (avec les lettres qu'il a déjà trouvées). Supposons que l'on ait perdu au bout de 10 tentatives. Il faut donc demander une lettre au joueur. Si la lettre est dans le mot S à trouver, on la remplace dans Mot. Si la lettre n'y est pas, alors le joueur a une chance de moins. Si le mot est trouvé, alors le joueur a gagné. S'il ne reste plus de tentative, le joueur a perdu.

Pour cela, nous allons procéder comme suit.

1. Créer une fonction MotVide prenant en paramètre une chaîne de caractères et créant une chaîne de la même taille formée de caractères -. Par exemple, MotVide("acapulco") doit renvoyer "- - - - -"
2. Créer une fonction EstDedans prenant en paramètres une chaîne de caractères S et une lettre (sous forme d'une chaîne d'un caractère) et renvoyant true si lettre est dans S, et false sinon. Par exemple EstDedans("acapulco", "b") renvoie faux.
3. Créer une procédure Remplace prenant en paramètres deux chaînes de caractères S1 et S2 et une lettre (sous forme de chaîne d'un caractère). Cette procédure modifie la chaîne S2 en plaçant la lettre à la bonne place (ou aux bonnes places), i.e. la où elle apparaît dans S1. Par exemple, Remplace sur "acapulco", "-c-pu-c-" et "a" modifie "-c-pu-c-" en "acapu-c-".
Remarque : si S est une chaîne de caractères, substring(S,i..j) renvoie la chaîne formée des lettres d'indice i à j (de S). On pourra utiliser cette fonction pour remplacer une lettre dans un mot.
4. Créer une fonction Pendu prenant en paramètre une chaîne de caractères et simulant un jeu du pendu.