


Fiche D	
Le pendu	

Les règles du jeu

Il s'agit de trouver un mot en proposant des lettres. Au départ, les lettres sont remplacées par des traits.

Si la lettre est dans le mot, on l'écrit au bon endroit. Si le mot est terminé, on a gagné.

Si la lettre n'est pas dans le mot, on continue le dessin du pendu. Quand le dessin est terminé, on a perdu.

Projet

Ce projet est plus complexe que les exercices que vous avez faits jusqu'à présent. Aussi, il va être décomposé en plusieurs étapes.

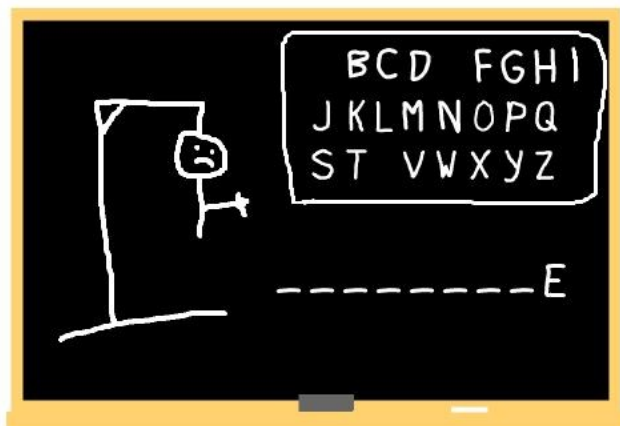
Lisez toutes les étapes avant de commencer votre projet.

Étape 1

L'arrière-plan

Réfléchissez d'abord à la scène. Où allez-vous placer les différents éléments : dessin du pendu, lettres, mot à découvrir ?

Dans l'exemple ci-contre, j'ai choisi comme arrière-plan un tableau noir. Vous pouvez bien sûr avoir une autre idée.



Étape 2

Le dessin du pendu

Le pendu est un lutin avec plusieurs costumes. Chaque costume correspondra à une avancée du dessin. Dessinez ces costumes.

À vous de décider combien de costumes (et donc d'erreurs) vous voulez.

Placez ensuite le pendu à l'endroit souhaité de la scène.

Étape 3

Les lettres

Il existe des lettres dans la bibliothèque des costumes. Vous gagnerez du temps en les utilisant. Chaque lettre correspondra à un lutin.

Placez ensuite les lettres à l'endroit souhaité de la scène.

Étape 4 Les mots à découvrir

Écrivez un certain nombre de mots à deviner dans une liste « mots ». Au début du jeu, un mot sera tiré au sort dans cette liste. Veillez à ne pas mettre des mots trop longs : ils pourraient ne pas tenir sur la scène.

Conseil 1

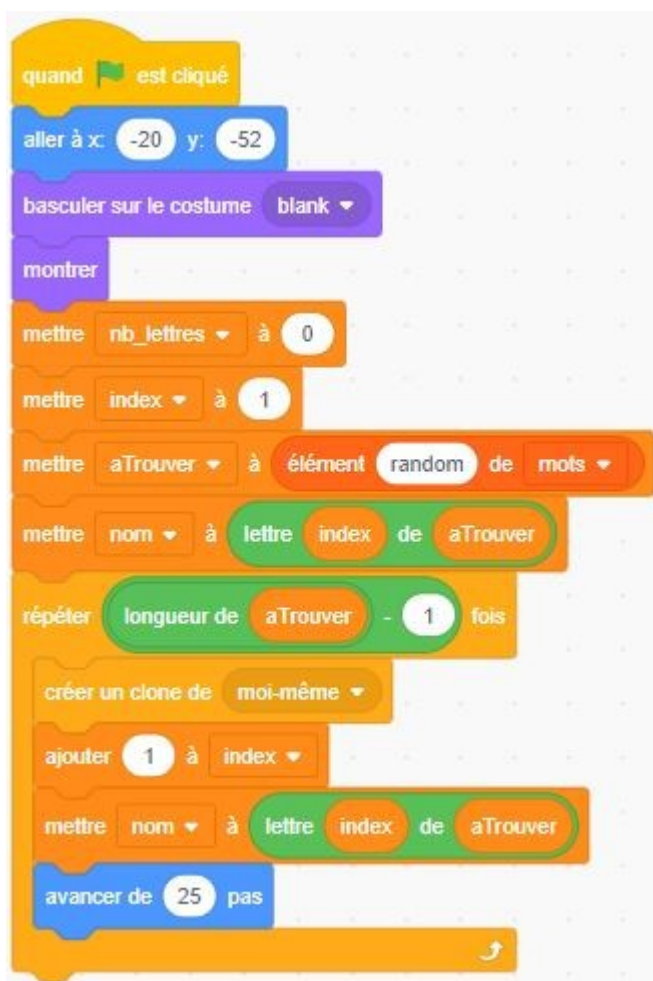
Commencez avec deux mots pour faire des tests. Je vous conseille les mots « abacab » et « bac ». Ainsi, vous pourrez faire tous vos tests avec les lettres *a*, *b* et *c* seulement. Une fois que **tout** marchera bien, vous pourrez ajouter les autres lettres et remplacer ces deux mots par une vingtaine d'autres.

Étape 5 Le mot caché

Chaque trait sera un lutin avec 27 costumes : le « _ » et les 26 lettres de l'alphabet. Quand une lettre aura été devinée, le ou les « _ » correspondants prendront le costume de la lettre.

Voici le script que j'ai écrit pour écrire le bon nombre de « _ » (qui s'appellent « blank ») :

Essayez de comprendre ce que fait ce script !



Chaque trait est un clone du premier trait, et il a comme nom la lettre correspondante (c'est très important). Ainsi, quand il recevra comme message son nom, il basculera sur le costume de la lettre correspondant à son nom.



Étape 6

Jouer

Pour donner les lettres à Scratch, il y a deux possibilités : soit cliquer sur la lettre, soit entrer la lettre au clavier. La seconde permet de jouer plus rapidement.

Quand une lettre est entrée, il y a deux actions possibles :

1. si la lettre est dans le mot-mystère, il faut envoyer un message à tous. Les lutins « blank » réagiront comme indiqué ci-dessus. Il faudra aussi mettre à jour le compteur des lettres trouvées pour vérifier si le mot est entièrement découvert ou non.
2. Si la lettre n'est pas dans le mot-mystère, le pendu doit basculer sur son prochain costume. Il faut donc envoyer un message auquel le lutin « pendu » réagira.

Conseil 2

Il faudra écrire un script pour les 26 lettres. En fait, ce sera toujours à peu près le même script ; seule la lettre change. Une fois qu'il marchera bien pour les lettres *a*, *b* et *c*, (voir **conseil 1**), vous pourrez le « glisser-déposer » (« drag and drop ») dans les autres lutins-lettres et le modifier. Vous gagnerez un temps fou, mais attention de ne rien oublier !

Étape 7

Fin de la partie

Le joueur a perdu quand le pendu est complètement dessiné, c'est-à-dire quand son dernier costume apparaîtra.



Il a gagné si toutes les lettres du mot ont été trouvées. Il faut dire bravo quand le compteur de lettres trouvées est égal au nombre de lettres du mot mystère.

