

JEU DE MOTHOVER**Principe du jeu :**

Dans le dossier « **Bac2010** », Créez un dossier de travail portant le numéro de votre carte d'identité nationale (8 chiffres). Tous les fichiers qui vont être créés doivent être sauvegardés dans ce dossier.

Le premier joueur remplit un fichier « **jeu.txt** » qui doit être sauvegardé dans le dossier de travail :

- Le 1<sup>er</sup> joueur doit remplir au moins 2 lignes.
- Chaque chaîne de caractères saisie dans une ligne du fichier, doit comporter au moins 3 caractères et au plus 10 caractères.
- Toutes les lignes saisies doivent être de même taille que la 1<sup>er</sup> ligne.
- Après la saisie de chaque ligne un message apparaît :  
« Pour Quitter le remplissage du fichier, tapez la lettre (O) pour Oui et (N) pour Non »

Tous les caractères du fichier doivent être remplis dans une matrice (Mat) dont le nombre de colonnes doit être égal au nombre de caractères dans chaque ligne du fichier et le nombre de ligne est égale au nombre de lignes du fichier.

Le deuxième joueur doit saisir une chaîne de caractères (Ch). Le programme cherche la chaîne de caractères (Ch) dans la matrice (Mat) horizontalement et verticalement (ligne et colonne).

Si la chaîne de caractère (Ch) n'existe, ni dans les colonnes, ni dans les lignes, le programme affichera le message suivant « Le mot n'existe pas, un autre essai S.V.P ».

Si la chaîne de caractères (Ch) existe, soit dans une colonne ou dans une ligne, le programme affichera le message suivant « BRAVO, Vous avez gagné ».

Noter bien, le 2<sup>ème</sup> joueur n'a qu'au plus 3 essais. En épuisant ces 3 essais sans deviner la chaîne (Ch), on affichera le message suivant « Désolé, vous avez perdu ».

**Ecrire un programme en Pascal intitulé « Mothover » qui permet de simuler ce jeu.**

**Noter bien :** Il est conseillé de faire des enregistrements périodiques pour éviter éventuellement des pertes de données.

Grille d'évaluation	
Questions	Points
Décomposition en modules utiles à la solution	4
<b>Si</b> exécution et tests réussis avec contraintes respectées <b>Alors</b>	16
<b>Sinon</b>	
Compilation	2
Contraintes	4
Structures de données adéquates au problème posé	4
Traitements	6