

fonction **JEU**:

choisir un mot

afficher le mot (pour test)

initialiser un compteur

dessiner le pendu

créer la liste avec les _

run=True

TANT QUE LE JEU CONTINUE (run):

SI LE COMPTEUR <6:

SI '-' pas dans la liste:

GAGNÉ!

ARRET DU JEU

SINON:

Afficher la liste

Demander une lettre

SI la lettre est dans le mot:

actualiser la liste

SINON (pas dans le mot):

incrémenter le compteur

dessiner le pendu

SINON (compteur>6) :

PERDU!

ARRET DU JEU