

# TP — Le jeu du pendu (version console)

---

**Objectif pédagogique** Ce TP permet d'appliquer les notions fondamentales de Python : les **variables**, les **boucles**, les **conditions**, et l'**organisation du code avec des fonctions**. Le but est d'écrire un petit jeu complet et interactif dans le terminal.

## Contexte

On va créer une version simplifiée du **jeu du pendu**. L'ordinateur choisit un mot secret et le joueur doit le deviner, lettre par lettre. Chaque erreur enlève une tentative. Le joueur gagne s'il trouve toutes les lettres avant d'avoir utilisé toutes ses chances.

## Consignes générales

- Le programme fonctionne uniquement dans la console.
- Le joueur dispose d'un **nombre limité de tentatives** (par exemple 10).
- À chaque tour, on affiche le mot avec les lettres trouvées et celles manquantes, ainsi que le nombre de tentatives restantes.
- Le jeu s'arrête quand le joueur gagne ou perd.

### Créer un mot secret

Écris une fonction `choisir_mot_secret()` qui retourne un mot à deviner. Tu peux par exemple le choisir dans une petite liste.

Tu pourras plus tard rendre ce choix aléatoire si tu veux.

Exemple de déroulement :

```
Bienvenue dans le jeu du pendu !
Mot : _ _ _ _ _
Il te reste 8 tentatives.
Propose une lettre : o
Bonne lettre !
Mot : _ o _ _ _
Propose une lettre : z
Mauvaise lettre.
Il te reste 7 tentatives.
...
```

Indication : On ne peut pas modifier une chaîne de caractères. Mais on peut modifier une liste. Aide toi de la méthode `join()` pour transformer une liste en chaîne de caractères.