

```

In [ ]: import random # Importation du module random pour utiliser sa fonction choice

def enleve_accents(mot):
    """
    Réalise la substitution des voyelles accentuées par les mêmes voyelles
    non accentuées.
    -

    Paramètres
    -----
    mot : de type string
           C'est un mot en lettres minuscules à désaccentuer.

    Retourne
    -----
    mot_simplifie : de type string
                    C'est le mot identique au mot, mais sans accent.

    """

    # Le dictionnaire 'caracteres spéciaux' contient 5 items qui correspondent
    # aux 5 voyelles qui peuvent être accentuées.
    caracteres_speciaux = { ("é", "è", "ë", "ê") : "e",
                           ("à", "ä", "â") : "a",
                           ("ö") : "o",
                           ("ï", "î") : "i",
                           ("ü", "ù") : "u" }

    mot_simplifie = ""

    for lettre in mot:
        # Pour chaque lettre du mot
        lettre_accentuee = False
        for cle in caracteres_speciaux:
            # Pour chaque voyelle
            if lettre in cle:
                # Si la lettre traitée est une voyelle accentuée
                mot_simplifie = mot_simplifie + caracteres_speciaux[cle]
                lettre_accentuee = True # Signale que la lettre a été traitée
        if not lettre_accentuee:
            mot_simplifie = mot_simplifie + lettre
    return mot_simplifie

def formate(mot):
    """
    Réalise le masquage du mot-mystère, en ne cachant que les lettres
    qui n'ont pas été proposées par le joueur.

    Paramètres
    -----
    mot : de type string
           C'est un mot choisi au hasard dans une liste.

    Reourne
    -----
    affichage : de type string
                C'est le mot avec les lettres seulement dans lettres_proposees.

    """

    affichage = ""

```

```

# Construction du mot à l'affichage en fonction de lettres déjà proposées.
# Un espace est mis entre chaque lettre ou '_'
for lettre in mot:
    if lettre in lettres_proposees:
        affichage = affichage + lettre.upper() + " "
    else:
        affichage = affichage + "_ "
return affichage

def choisir_mot():
    """
    Réalise le tirage aléatoire d'un mot dans une liste. Ce sera le mot
    mystère à deviner.

    Paramètres
    -----
    Aucun

    Retourne
    -----
    mot : de type string
           C'est le mot mystère à deviner.

    """
    names = ['tire-bouchon', 'astronomie', 'France', 'Italie', 'caméléon']
    mot_mystere = random.choice(names)
    mot_mystere = mot_mystere.lower() # Mise en minuscules du mot mystère.
    mot_mystere = enleve_accents(mot_mystere) # Désaccentuation
    return mot_mystere

#####
# Programme principal
#####

"""
Le programme commence par choisir un mot mystère au hasard dans une liste.

Les lettres déjà proposées par le joueur sont stockées dans une liste.
Cette liste est nommée 'lettres_proposees'.

Tant que le joueur a joué moins de n coups et n'a pas gagné il entre une lettre
qui est mise en minuscule et désaccentuée.

Toutes les lettres proposées par le joueur sont mises en minuscule et sont
désaccentuées (en cas de voyelle accentuée proposée).

Un affichage est fait à chaque tour de boucle while.
L'affichage est en lettres majuscules séparées par des espaces.
L'affichage remplace les lettres du mot mystère par '_' sauf si la lettre
est dans la liste 'lettres_proposees'.
S'il n'y a plus de '_' dans l'affichage alors la partie est gagnée.

"""

# Initialisation des variables

gagne = False # Variable de l'état de la partie. Pendant le déroulement
               # du jeu, elle est à False.

# Choix aléatoire d'un mot mystère dans une liste.
mot_mystere = choisir_mot()

# La liste 'lettres_proposees' ne contient que les signes - et ' au départ.

```

```

# Elle mémorisera les lettres proposées par le joueur au fur et à mesure.
lettres_proposees = [ "-", "!" ]

nb_essais = 12 # Nombre d'essais laissés au joueur.

# Boucle principale
while nb_essais > 0 and not gagne:
    # Annonce du nombre de coups restant à jouer.
    print(30*'~')
    print("\nIl vous reste", nb_essais, "tentatives")

    # Attente de la saisie le joueur.
    lettre_proposee = input("Proposez une lettre : ...")
    lettre_proposee = lettre_proposee.lower() # Conversion en minuscule
    lettre_proposee = enleve_accents(lettre_proposee) # Désaccentuation

    if lettre_proposee in lettres_proposees:
        print("Cette lettre a déjà été proposée !")
    else:
        lettres_proposees.append(lettre_proposee)
        if lettre_proposee not in mot_mystere:
            print("La lettre", lettre_proposee.upper(), \
                  "n'est pas dans le mot mystère")

    affichage = formate(mot_mystere)
    print(affichage)

    if not "_" in affichage:
        gagne = True

    nb_essais = nb_essais - 1

# A la sortie de la boucle de jeu, test pour savoir s'il y a victoire ou échec.
if gagne:
    print("Bravo !")
else:
    print("\nPerdu !\nLe mot-mystère était :", mot_mystere.upper())

```