1. Fenêtre Principale : Une JMenuBar qui comportera deux JMenu : Fichier et À propos. Le JMenu Fichier contiendra trois JMenuItem : Recherche +/-, Mastermind et Quitter. Le JMenu À propos contiendra un JMenuItem : Règles des Jeux. On pourra créer des mnémoniques et des raccourcis claviers pour accéder à ces menus. La fenêtre comportera aussi un JLabel pour le message informatif et deux JButton (1 pour chaque jeu).

Choisissez le jeu auquel participer :

Fichier À propos

Recherche +/-

Mastermind

Quitter

Règles des jeux

Recherche +/-

Mastermind

1. Modes de Jeu (commun aux deux jeux) : Un JLabel pour le message informatif et trois JButton (1 pour chaque mode).

Fichier À propos

Choisissez un mode de jeu :

Mode Challenger

Mode Défenseur

Mode Duel

1. Jeu Recherche +/- en Mode Challenger : Deux JLabel pour les messages informatifs et un JFormattedTextField pour la combinaison secrète. Le curseur devra être positionné sur la première colonne du tableau, le tableau étant un objet de type JTable. La première colonne sera un JFormattedTextField pour contrôler les données saisies. Le joueur valide en appuyant sur la touche Entrée. La deuxième colonne sera de type String. Dès que l’ordinateur a répondu, le curseur se placera sur la ligne d’après. Le nombre de cases de la combinaison secrète, ainsi que le nombre d’essais possibles et donc le nombre de lignes du tableau, peuvent varier et dépendront du fichier de configuration *config.properties*. Par défaut, la configuration nominale est 4 chiffres et 10 essais.

Fichier À propos

\*\*\*\*

Combinaison secrète générée par l’ordinateur :

|  |  |
| --- | --- |
| Proposition du joueur | Réponse |
| 4278 | -=-- |
| 2214 | -=+= |
| 1264 | ==-= |
| 1254 | ==-= |
| 1234 | ==== |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Vous avez x essais pour trouver la combinaison secrète de y cases

|  |  |
| --- | --- |
| Proposition de l’ordinateur | Réponse |
| 4278 | -=-- |
| 2214 | -=+= |
| 1264 | ==-= |
| 1254 | ==-= |
| 1234 | ==== |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. Jeu Recherche +/- en Mode Défenseur : Un JLabel pour l’instruction et un JFormattedTextField pour la saisie. Le joueur valide en appuyant sur la touche Entrée. L’ordinateur fera automatiquement une proposition dans la première colonne, puis le curseur se positionnera sur la deuxième colonne. Le joueur répond en validant via la touche Entrée. La première colonne sera de type String et la deuxième sera un JFormattedTextField.

Fichier À propos

Veuillez saisir les chiffres de la combinaison secrète :

1234

1. Jeu Recherche +/- en Mode Duel : Deux JLabel pour l’instruction et le message informatif et deux JFormattedTextField pour les combinaisons secrètes. Le curseur est positionné sur le premier JFormattedTextField afin que le joueur saisisse les chiffres de la combinaison secrète. Le joueur valide en appuyant sur la touche Entrée. L’autre combinaison secrète est générée automatiquement par l’ordinateur et le curseur se positionne sur la première colonne du tableau. Le joueur valide sa proposition en appuyant sur la touche Entrée. L’ordinateur répond automatiquement et propose une solution. Le curseur est positionnée sur la deuxième colonne de la deuxième ligne. Le joueur répond en validant avec la touche Entrée. Le curseur se positionne sur la première colonne de la troisième ligne. Idem, le jour valide sa proposition en appuyant sur la touche Entrée et ainsi de suite…Les 2 colonnes seront de type JFormattedTextField pour contrôler les données saisies de la part du joueur. Pour plus de clarté, on pourra adopter un code de couleur : le joueur sera en vert et l’ordinateur en rouge.

Fichier À propos

Veuillez saisir les chiffres de la combinaison secrète :

4217

Combinaison secrète générée par l’ordinateur :

\*\*\*\*

|  |  |
| --- | --- |
| Proposition | Réponse |
| 4278 | -=-- |
| 2214 | +==+ |
| 1264 | ==-= |
| 5218 | -==- |
| 1214 | ==+= |
| 4216 | ===+ |
| 1234 | ==== |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. Fin de la partie en cas de défaîte en Mode Challenger ou Duel : On affiche une boîte de dialogue informative.

Vous avez perdu.

La combinaison secrète était : 1234

Fin de partie

Fichier À propos

1. Fin de la partie en cas de défaîte en Mode Défenseur : Idem, on affiche une boîte de dialogue informative.

Fichier À propos

Vous avez perdu.

L’ordinateur a trouvé la combinaison secrète 1234 en moins de x essais.

Fin de partie

1. Fin de la partie en cas de victoire en Mode Challenger ou Duel : On affiche une boîte de dialogue informative.

Fichier À propos

Fin de partie

Félicitations !!!

Vous avez trouvé la combinaison secrète 1234 en moins de x essais.

1. Fin de la partie en cas de victoire en Mode Défenseur : Idem, on affiche une boîte de dialogue informative.

Vous avez gagné !!!

L’ordinateur n’a pas trouvé la combinaison secrète 1234 en moins de x essais.

Fin de partie

Fichier À propos

1. Fin de la partie : Dans tous les cas, on propose au joueur de rejouer au même jeu, de lancer un autre jeu ou de quitter l’application. On peut utiliser pour cela une boîte de dialogue personnalisée dans lequel on inclura des JRadioButton (ou alors une boîte de saisie).

Fichier À propos

Fin de partie

Vous avez le choix entre :

Rejouer au même jeu

Lancer un autre jeu

Quitter l’application

1. Dans le cas du Mastermind : Soit on reste sur des chiffres. Auquel cas, on reste proche des schémas précédents. A part qu’il faudrait peut-être diviser en deux le champ Réponse : Nombre de chiffres correctes/Nombre de chiffres correctes dont les positions sont correctes. Pour le Mode Challenger, on aurait donc un tableau à trois colonnes. La première colonne sera un JFormattedTextField pour contrôler les données saisies. Les 2 autres colonnes seront de type String.

Fichier À propos

Combinaison secrète générée par l’ordinateur :

\*\*\*\*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Proposition du joueur | Nombre de chiffres correctes | Nombre de chiffres correctes dont les positions sont correctes |
| 4278 | 2 | 1 |
| 2214 | 3 | 2 |
| 1264 | 3 | 3 |
| 1254 | 3 | 3 |
| 1234 | 4 | 4 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Vous avez x essais pour trouver la combinaison secrète de y cases

1. On peut aussi opter pour une interface graphique avec des couleurs au lieu des chiffres. Mais c’est plus complexe. La première interface me semble très bien mais difficile à réaliser. La deuxième interface me semble bien aussi (un peu moins bien que la première néanmoins mais plus facile à mettre en place). Pour les couleurs, j’opterais plutôt pour des ronds au lieu des carrés.



