

ELIKTA'S GAME

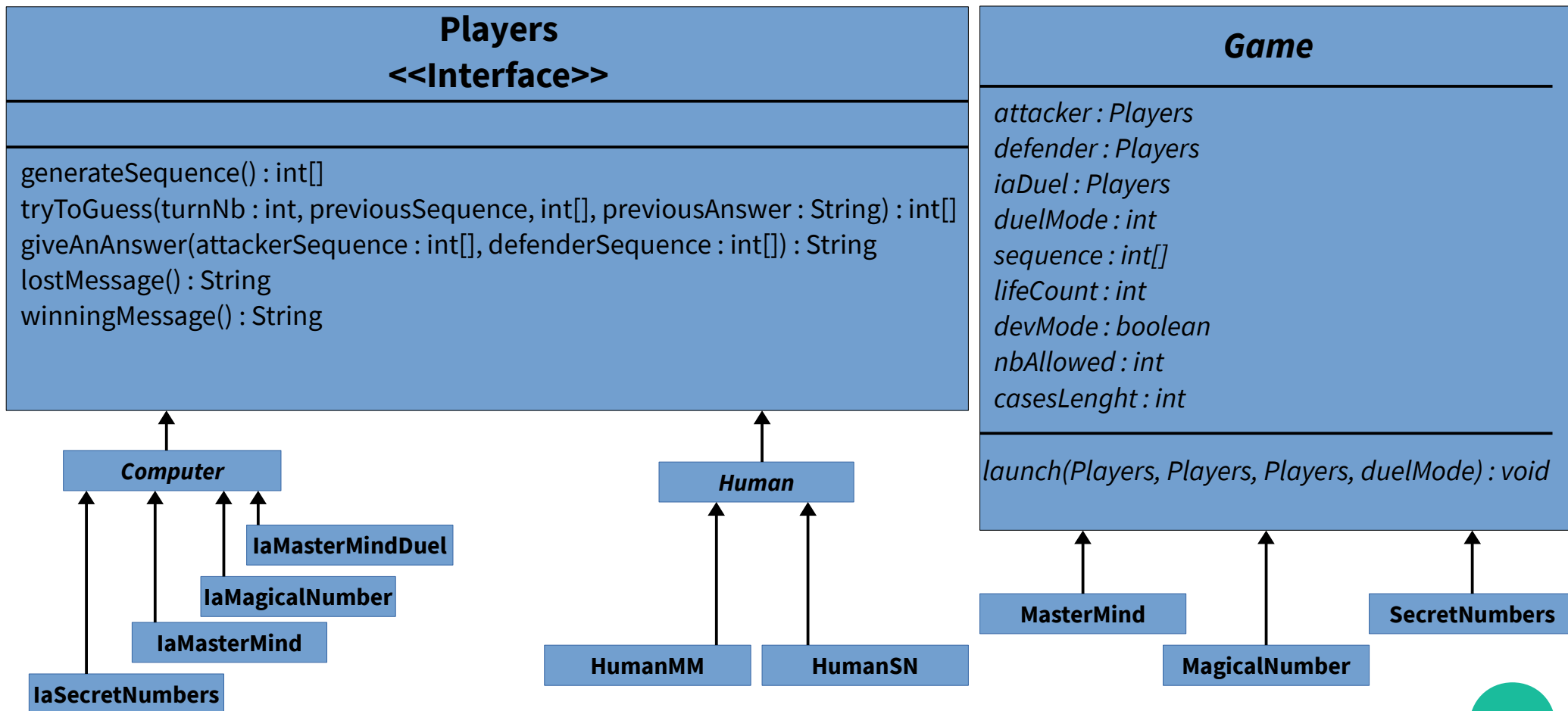
- Application console
- Développée sous JAVA 10

Contenus de l'application

- Trois jeux avec chacun trois modes de jeux
- MagicalNumber
- SecretNumbers
- Mastermind

Architecture de l'application

- Deux classes principales



Algorithmie Mastermind

- Exemple d'une série de 04 chiffres de 0 à 4

Séquence du joueur humain :

2 3 4 1

GenerateAllPossibilities() : int[][]

0 1 2 3 4

0 1 2 3 4

0 1 2 3 4

0 1 2 3 4

Algorithmie Mastermind

Légende :

'x' = correct

'o' = incorrect

'm' = pas à la bonne place

Séquence du joueur humain :

2 3 4 1

Première proposition aléatoire

0 **1** 2 3 4

0 1 2 3 4

0 1 2 3 **4**

0 1 **2** 3 4

Proposition de l'IA

1 0 4 2

Réponse du joueur humain :

m o x m

Actualisation des possibilités

0 ~~1~~ 2 3 4

~~0~~ 1 2 3 4

4 4 4 4 4

0 1 ~~2~~ 3 4

Algorithmie Mastermind

Légende :

'x' = correct

'o' = incorrect

'm' = pas à la bonne place

Séquence du joueur humain :

2 3 4 1

Seconde proposition aléatoire
dans les valeurs restantes

0 1 2 3 4

0 1 2 3 4

4 4 4 4 4

0 1 2 3 4

Proposition de l'IA

2 3 4 1

Réponse du joueur humain :

You win !

Victoire de l'IA !