

Mastermind in C

Stefano Cherubin*

12/01/2016

[**Informatica A**] Esercitazione #16

corso per Ing. Gestionale a.a. 2015/16

*<nome.cognome>@polimi.it

Indice

1	Mastermind	3
1.1	Versione base	3
1.2	Variante: lunghezza dinamica	3
1.3	Variante: difficile come il gioco originale	3
	1.3.1 Regole del turno	3
	1.3.2 Condizione di sconfitta	4
1.4	Soluzioni	4
	1.4.1 Versione base	4
	1.4.2 Lunghezza dinamica	5
	1.4.3 Variante difficile come l'originale	7

1 Mastermind

Si implementi la seguenti versioni semplificate del famoso gioco crittografico mastermind.

1.1 Versione base

Il gioco si svolge utente contro computer. Il computer genera casualmente un codice come disposizione con ripetizione di lunghezza N . Ciascuna cifra del codice (detta anche colore) deve essere rappresentata da un numero intero $elem \in [0; maxColors - 1]$.

La variabile *maxColors* rappresenta la difficoltà del gioco ed è inserita dal giocatore a inizio partita (difficoltà minima *maxColors* = 2). La lunghezza del codice N viene impostata nel codice tramite **#define** $N\ 4$.

Lo scopo del gioco è indovinare il codice generato dal computer nel minor numero di tentativi.

Il turno si svolge nel seguente modo: il giocatore prova ad inserire un codice, il computer analizza il codice inserito e fornisce come indicazione il numero e la posizione degli elementi corretti stampando a video un carattere **const char** *miss* = '_' ; in corrispondenza di ogni elemento non indovinato, **const char** *hit* = 'X' ; in corrispondenza di un elemento indovinato.

Si stampi a video il numero di turni che il giocatore ha impiegato a indovinare il codice.

1.2 Variante: lunghezza dinamica

Si consideri il gioco descritto al punto precedente. Si renda possibile al giocatore scegliere il numero N di cifre con cui giocare. Il giocatore sceglierà il numero di cifre inserendolo in input dopo aver scelto il numero dei colori. Sia *numDigits* = 2 il numero minimo di cifre consentite.

1.3 Variante: difficile come il gioco originale

Si consideri il gioco descritto al punto precedente. Si applichino modifiche alle regole del turno e alle condizioni di fine del gioco.

1.3.1 Regole del turno

Durante ogni turno, l'analisi del computer non indica posizione e numero degli elementi indovinati ma fornisce soltanto due tipi di simbolo in output **const char** *black* = 'X' ; e **const char** *white* = 'O' ;

black se compare un simbolo black significa che nel codice inserito dall'utente vi era una corrispondenza per colore e posizione rispetto al codice da indovinare. Il numero di simboli black indica il numero di corrispondenze esatte individuate, la loro posizione non ha alcun significato.

white se compare un simbolo white significa che nel codice inserito dall'utente vi era una corrispondenza per colore ma non per posizione rispetto al codice da indovinare. Il numero di simboli white indica il numero di corrispondenze esatte individuate, la loro posizione non ha alcun significato.

1.3.2 Condizione di sconfitta

Si definisca **#define** MAXTURN inoltre un numero massimo di turni che l'utente ha per indovinare. Se l'utente supera questo numero, si dice che il gioco viene vinto dal computer.

1.4 Soluzioni

1.4.1 Versione base

Listato 1: Mastermind (ultra-simplified)

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <time.h>
4 #define LEN 4
5
6 int main() {
7     int sol[LEN];
8     int input[LEN];
9     int i, maxColors, guessed, turn;
10    const char hit = 'X';
11    const char miss = '_';
12    /* set random seed to current time */
13    srand(time(NULL));
14    printf("*****Welcome to Mastermind*****\n");
15    printf("Please tell me how many color you'd
        like to play with: ");
16    scanf("%d", &maxColors);
17    while(maxColors <= 1) {
18        printf("\nProvide a number of color greater
        than 1 ");
19        scanf("%d", &maxColors);
20    }
```

```

21     for (i = 0; i < LEN; i++) {
22         sol[i] = rand() % maxColors;
23     }
24     printf("*** hey, try to guess! ***\n");
25     turn = 0;
26     do {
27         printf("\nGuess my %d numbers (from 0 to %d
28             )\n", LEN, maxColors - 1);
29         for (i = 0; i < LEN; i++) {
30             scanf(" %d", &input[i]);
31         }
32         guessed = 1;
33         for (i = 0; i < LEN; i++) {
34             if (input[i] == sol[i]) {
35                 printf("%c ", hit);
36             } else {
37                 printf("%c ", miss);
38                 guessed = 0;
39             }
40         }
41         ++turn;
42     } while (!guessed);
43     printf("\nCongrats! You've guessed in %d
44         turns!\n", turn);
45     return 0;
46 }

```

1.4.2 Lunghezza dinamica

Listato 2: Mastermind (dynamic lenght)

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <time.h>
4
5  int main() {
6      int* sol;
7      int* input;
8      int i, maxColors, numDigits, guessed, turn;
9      const char hit = 'X';
10     const char miss = '_';
11     srand(time(NULL));
12     printf("***** Welcome to Mastermind *****\n")
13         ;
14     printf("Please tell me how many color you'd
15         like to play with: ");

```

```

14     scanf("%d", &maxColors);
15     while(maxColors <= 1) {
16         printf("\nProvide a number of color greater
17             than 1 ");
18         scanf("%d", &maxColors);
19     }
20     printf("Please tell me how many digits should
21         have your challenge: ");
22     scanf("%d", &numDigits);
23     while(numDigits <= 1) {
24         printf("\nProvide a number of digits
25             greater than 1 ");
26         scanf("%d", &numDigits);
27     }
28     sol = (int*) malloc(sizeof(int) * numDigits);
29     if (!sol) {
30         printf("Memory Error: can't allocate.\n");
31         return -1;
32     }
33     input = (int*) malloc(sizeof(int) * numDigits
34         );
35     if (!input) {
36         free(sol);
37         printf("Memory Error: can't allocate.\n");
38         return -1;
39     }
40     for (i = 0; i < numDigits; i++) {
41         sol[i] = rand() % maxColors;
42     }
43     printf("*** hey, try to guess! ***\n");
44     turn = 0;
45     do {
46         printf("\nGuess my %d numbers (from 0 to %d
47             )\n", numDigits, maxColors - 1);
48         for (i = 0; i < numDigits; i++) {
49             scanf(" %d", &input[i]);
50         }
51         guessed = 1;
52         for (i = 0; i < numDigits; i++) {
53             if (input[i] == sol[i]) {
54                 printf("%c ", hit);
55             } else {
56                 printf("%c ", miss);
57                 guessed = 0;
58             }
59         }
60     } while (guessed == 0);

```

```

55     ++turn;
56 } while (!guessed);
57 printf("\nCongrats! You've guessed in %d
    turns!\n", turn);
58 return 0;
59 }

```

1.4.3 Variante difficile come l'originale

Listato 3: Mastermind (like the original)

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <time.h>
4
5 #define MAXTURNS 10
6
7 int main() {
8     int* sol;
9     int* input;
10    int i, j, maxColors, numDigits, guessed, turn
        , found;
11    const char black = 'X';
12    const int BLACK_INPUT = -1;
13    const char white = 'O';
14    const int WHITE_INPUT = -2;
15    srand(time(NULL));
16    printf("***** Welcome to Mastermind *****\n")
        ;
17    printf("Please tell me how many color you'd
        like to play with: ");
18    scanf("%d", &maxColors);
19    while(maxColors <= 1) {
20        printf("\nProvide a number of color greater
        than 1 ");
21        scanf("%d", &maxColors);
22    }
23    printf("Please tell me how many digits should
        have your challenge: ");
24    scanf("%d", &numDigits);
25    while(numDigits <= 1) {
26        printf("\nProvide a number of digits
        greater than 1 ");
27        scanf("%d", &numDigits);
28    }
29    sol = (int*) malloc(sizeof(int) * numDigits);

```

```

30     if (!sol) {
31         printf("Memory Error: can't allocate.\n");
32         return -1;
33     }
34     input = (int*) malloc(sizeof(int) * numDigits
35         );
36     if (!input) {
37         free(sol);
38         printf("Memory Error: can't allocate.\n");
39         return -1;
40     }
41     for (i = 0; i < numDigits; i++) {
42         sol[i] = rand() % maxColors;
43     }
44     printf("*** hey, try to guess! ***\n");
45     turn = 0;
46     do {
47         printf("\nGuess my %d numbers (from 0 to %d
48             )\n", numDigits, maxColors - 1);
49         for (i = 0; i < numDigits; i++) {
50             scanf(" %d", &input[i]);
51         }
52         /* look for blacks */
53         guessed = 1;
54         for (i = 0; i < numDigits; i++) {
55             if (input[i] == sol[i]) {
56                 input[i] = BLACK_INPUT;
57             } else {
58                 guessed = 0;
59             }
60         }
61         /* look for whites */
62         for (i = 0; i < numDigits; i++) {
63             if (input[i] != BLACK_INPUT) {
64                 found = 0;
65                 for (j = 0; j < numDigits && !found; j
66                     ++){
67                     if (input[j] == sol[i]) {
68                         input[j] = WHITE_INPUT;
69                         found = 1;
70                     }
71                 }
72             }
73         }
74         /* output */
75         for (i = 0; i < numDigits; i++) {

```



```

73         if (input[i] == BLACK_INPUT) {
74             printf("%c ", black);
75         } else if (input[i] == WHITE_INPUT) {
76             printf("%c ", white);
77         }
78     }
79     ++turn;
80 } while (!guessed && turn < MAXTURNS);
81 if (turn < MAXTURNS) {
82     printf("\nCongrats! You've guessed in %d
83         turns!\n", turn);
84 } else {
85     printf("Computer Wins\n");
86 }
87 return 0;
88 }

```

Licenza e crediti

Licenza beerware¹

Quest'opera è stata redatta da Stefano Cherubin. Mantenendo questa nota, puoi fare quello che vuoi con quest'opera. Se ci dovessimo incontrare e tu ritenessi che quest'opera lo valga, in cambio puoi offrirmi una birra.

¹<http://people.freebsd.org/~phk/>