

## REALIZZAZIONE GIOCO “MASTER MIND” IN DROIDSCRIPT

### Regolamento

Il gioco consiste nello sfidare un utente (o il computer) nell'indovinare un codice segreto di cinque colori diversi (predisposto dal primo giocatore o, se si gioca contro il computer, scelto a caso dal computer) da un secondo giocatore. Il secondo giocatore avrà a disposizione massimo 5 tentativi per indovinare la sequenza segreta.

Quando il secondo giocatore fa un tentativo, il giocatore uno (quindi nel nostro caso il software) fornisce la risposta al tentativo secondo la seguente regola:

- Se il colore indicato non si trova nella sequenza segreta sotto quel colore non comparirà niente
- Se il colore indicato si trova nella sequenza segreta ma in una posizione differente comparirà sotto il colore un rettangolo rosso
- Se il colore indicato si trova nella sequenza segreta nella posizione corretta comparirà sotto il colore un rettangolo verde

### Esempio

Codice Segreto



Tentativo 1



Rosso e grigio non presenti, Azzurro presente in posizione corretta, Viola e giallo presenti ma in posizione non corretta

Risposta Software



### Caratteristiche del gioco

Ci saranno due modalità di gioco: Gioco contro il PC (estrazione random dei colori) o contro un altro utente (scelta dei colori)

Ci saranno 3 livelli di difficoltà:

- Semplice (la scelta sarà limitata a 5 colori)
- Medio (la scelta sarà limitata a 8 colori)
- Difficile (la scelta sarà limitata a 10 colori)