Il faut rester dans le cadre d’analyste programmeur.

Il est préférable de commencer par le modèle contrôleur, la vue (interface) se fera plus tard.

* Possibilité de diviser en deux groupes. Un groupe qui s’occupe de la stratégie/interface.

/ !\ Nécessite une bonne communication des deux groupes.

Travaille en tous le monde commence ensemble sur la stratégie et après on divise sur le graphique.

Ou Y( schéma inversé) chacun groupe travail de son côté puis on intègre le tous à la fin.

Niveau Diagramme de cas d’utilisation :

*Humain réfléchie* n’est pas automatisable.

Dans un premier temps, l’ordinateur doit pouvoir créer un code et le comparer avec celui du joueur afin de le valider ou non. Ensuite, le joueur choisit un code et l’ordinateur devra casser le code( stratégie).

* Comment vous situez vous par rapport aux autres mastermind, qu’est-ce qui différencie ? ( L’ordinateur peut casser un code) .

*placement*

*craquage*

Différent scénarios selon si c’est un humain ou pas.

Niveau diagramme de classe :

Voir feuille de Ian pour les modifications des diagrammes de classes.