Nos études se résument au fonctionnement du jeu en lui-même, et à la résolution de sa complexité algorithmique. En effet, il nous semble intéressant, en plus du mode joueur contre joueur, de développer un IA de plus ou moins haut niveau. Nous nous sommes intéressés aux codes de déchiffrement et de cassage du Mastermind, comme celui proposé par Knuth, qui permettent de mieux appréhender les enjeux et la complexité du jeu en lui-même.

Nous avons étudié les moyens de rendre le jeu modulable tant dans son « gameplay » (difficulté) que dans sa construction (pattern). Ainsi, nous nous sommes informé sur le pattern Modèle-Vue-Contrôleur, qui nous semble une bonne option dans le développement d’un code objet modulable. Ensuite, pour les perspective d’IHM, une librairie proposé sur Internet, et compatible avec Java nous as interpellé.

Pour la suite, nous pensons affiner ce projet pour pouvoir accéder au joueur contre IA, où l’IA devra craquer un code proposé par le joueur. Néanmoins, la contrainte de temps est forte, et elle guidera nos espoirs d’avancement.

Logiquement, notre projet doit se résumé au développement du Mastermind en langage objet, de manière a d’abord pouvoir jouer, joueur contre joueur. Il faut aussi que notre code sois modulable et efficace évidemment. Il nous faudra aussi ajouter une interface graphique à tout cela. Elle sera ajoutée plus tard, d’où l’importance de la modularité du code.

Notre code sera notre propriété, donc il devra rester plus ou moins confidentiel, d’où l’utilisation d’un dépôt Svn, qui permet de garder privé toutes les sources de notre projet. A part cela, notre projet n’as pas lui d’être entouré d’un secret trop épais, il ne représente pas une technologie ou une nouveauté qui puisse être convoitée par d’autre entreprise. Il n’empêche que des précautions seront à prendre quand a la diffusion des sources, surtout si le programme est en Java.