Ce document a pour but de relater notre activité de recherche sur le projet de Mastermind. La première approche consiste à se poser des questions sur l’implémentation et les idées à développer sur le projet.

Fonctionnalités : Mastermind

-4 pions par combinaison / 8 couleur dispo.

- Générateur de combinaisons aléatoires. Possibilité de jouer contre un IA

- Code de déchiffrement (IA) + Pions indicateurs

- Validation de solution sans perte : ON doit pouvoir valider la solution qu’on propose tout en gardant le visuel sur celle-ci, pour pouvoir la faire évoluer vers une réponse plus cohérente.

-Choix de la palette de couleur ?

-Score définis par le nombre de ligne utilisé avant découverte.

-IDEE : La possibilité ou non de répéter une couleur dans une même combinaison (cachée) peut signifier un niveau de difficulté. De même, le nombre de couleur disponible sera proportionnel à la difficulté.

Ajout d’un menu d’options/crédits.

Joueur contre joueur : Cacher la combinaison du joueur tant que non découverte.

Possibilité de paramétrer des options : - Niveau de difficulté

- Palette de couleur

Mémoire des scores – Voir BDD ?

Craquage de combinaison ?

Le développement se fera en connaissance de la nécessité d’intégrer une interface graphique par la suite. Ainsi, le projet sera, le plus possible, développé via le formalisme MVC.