

Objectif

- Maîtrise des concepts vus cette session
- Utilisation des tableaux

Contexte de réalisation et de remise

Ce travail individuel sera effectué pendant les périodes de laboratoire. Les remises seront faites sur LÉA à la date mentionnée pour chaque livrable.

Livrables

1. C11-TPF-Nom-Prénom.cpp
 - Un fichier contenant tout le code source bien présenté et avec des commentaires.
2. C11-TPF-Nom-Prénom.exe
 - Le programme

Fichiers fournis

1. C11-TPF-Thiboutot-Alain.exe
 - Un exemple du programme à imiter

Spécifications

Écrire un programme permettant de jouer au jeu des couleurs. Le jeu consiste pour le joueur à deviner le code secret qui a été généré aléatoirement par le programme.

Le code secret est une série de 4 couleurs ordonnées choisi parmi un ensemble de 6 couleurs (voir le programme).

Le joueur a 10 essais pour trouver le code secret à l'aide des indices que le programme lui donne à chaque tentative. Deux sortes d'indices existent :

- 1) une bonne couleur bien placée dans le code secret.
- 2) une bonne couleur mal placée dans le code secret.

Le joueur doit pouvoir confirmer si, oui ou non, il veut évaluer un essai.

La touche backspace permet de reculer lors de l'édition de l'essai.

IMPORTANT :

Votre programme doit offrir le mode DÉBOGAGE à l'utilisateur qui consiste à afficher en tout temps, dans le coin inférieur droit de la console, le code secret choisi par le programme pour permettre de tester plus facilement l'exécution. Le professeur pénalisera beaucoup un travail qui ne respectera pas cette exigence.

Un programme qui donne des indices erronés de temps en temps, est un programme non fonctionnel.