

MELI-MELO

NOTICE

0. Introduction

Méli-Mélo est un ensemble de 4 jeux. Dans le menu principal, vous pouvez lancer chacun des quatre jeux, ou quitter. Lorsque vous êtes dans un jeu, vous pouvez quitter et revenir au menu principal en cliquant sur la maison, en haut à gauche de votre écran. Si vous lancez un jeu, revenez au menu puis relancez le même jeu, votre progression ne sera pas sauvegardée et une nouvelle partie démarrera.

PS : Certaines fois (en particulier la première fois), lorsque vous lancerez un jeu, celui-ci prendra un certain temps pour s'exécuter. Dans ce cas, merci de patienter.

Table des matières

1. AkinaProf	3
2. MasterMind	4
3. Suite Numérique	5
4. Simon	6

1. AkinaProf

AkinaProf est un jeu inspiré du célèbre « Akinator ». Pensez à un professeur du lycée, répondez aux questions, et le jeu devinera ce professeur.

Voici un tableau, listant les professeurs possibles, et les réponses qu'il faut donner si vous avez un doute.

Mr / Mme	Homme	Sport	Langue	Allemand	Sciences	Maths	PC	Blond	Fr	Euro	Né en FR	Autre spé	Référent	Roux	Gris	Histoire	Maths Exp.	Hand	SES	Nb paire	DNL
Afonso	OUI	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON
Amodeo	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Berger	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Bouissou	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Candela-Nichil	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Champagne	OUI	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Clausse	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI
Coath	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Courvoisier F.	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Courvoisier G.	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Deville	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Dubas	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Dubois	OUI	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	OUI
Eral	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Farnier	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON
Fonte	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON
Garnier	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Gill	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Gondel	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON
Lambert	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Marcelli	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Mbay	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON
Moitry	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Musset	NON	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Nowak-Justel	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON
Payet	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI
Perard-Lecompte	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Prybylski	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Reveille	OUI	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Rutigliano	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Saverna	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Sukowski	NON	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Wolf	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON
Wozny	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Zajdman	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	NON	NON	NON

2. MasterMind

Le MasterMind est un jeu très connu. Dans cette version, vous disposez de 8 couleurs et 12 essais. Un code de 4 couleurs (pas forcément différentes) est généré aléatoirement et visible dans l'onglet « Code » si vous le souhaitez. Une fois lancé, le code est généré automatiquement, vous pouvez directement jouer.

Dans la partie « Essais », rentrez de haut en bas la combinaison que vous souhaitez tester, puis cliquez sur « Valider ». Votre proposition va apparaître dans la liste. A sa gauche, est indiqué le nombre de couleurs bien placées, et à sa droite le nombre de couleurs présentes dans le code mais à la mauvaise place.

Ajustez donc vos essais en fonction de ces informations jusqu'à casser le code du MasterMind !

Réussissez-en 12 essais et vous gagnerez !

PS : Un onglet « Aide » est à votre disposition pour vous rappeler les règles.

3. Suite Numérique

« Suite Numérique » est un jeu de mémoire à court terme. En effet, une suite de chiffre va apparaître, à vous de la mémoriser dans le temps imparti. Au fur et à mesure, la suite grandira et le temps changera.

NIVEAU	Nombre de chiffres	Temps (en s.)
1	5	5
2	7	5
3	9	6
4	11	6
5, 6, 7	13	7
8 et plus	13	Baisse de 0.5 par niveau

Appuyez sur « Valider » une première fois pour afficher la suite. Une fois le temps écoulé, la suite sera masquée. Rentrez alors votre réponse dans l'espace qui apparaît puis appuyez sur « Valider ». La suite réapparaît afin de vérifier vos erreurs. Jusqu'au niveau 7, vous pouvez vérifier la véracité de votre réponse dans la partie droite de l'écran.

Lancez le niveau suivant en appuyant sur « Valider ».

PS : Un onglet « Aide » est à votre disposition pour vous rappeler les règles.

4. Simon

Simon est un jeu de mémoire à court terme.

En effet, il faut retenir une suite de couleur pour la reproduire. Commencez avec 3 couleurs, puis une de plus par niveau.

Tentez d'aller le plus loin !

Appuyez une première fois sur « Valider », afin d'afficher la suite. Après le séquençage, reproduisez la suite dans l'ordre, attention à ne pas oublier ou rajouter de couleur.

Une fois la séquence reproduite, appuyez de nouveau sur « Valider »

Si la séquence se relance, c'est que vous avez répondu juste.

Si la séquence ne se relance pas, vous avez échoué. Relancez le jeu depuis le menu principal pour recommencer !

Astuce : Dans une séquence, jamais une couleur n'apparaîtra deux fois de suite.

PS : Un onglet « Aide » est à votre disposition pour vous rappeler les règles.