

# Introduction

Ce projet a été fait avec le tutorage d'un formateur de MakeYourGame, la branche de formation de l'entreprise Event Orizon, dans le cadre de la formation Concepteur Développeur XR avec Unity.

Le but de ce projet est originellement de créer une application de Pendu, mais ayant créé une application similaire lors d'une précédente formation avec cette équipe, j'ai opté pour faire un jeu de type Mastermind, mais avec des mots français, importés avec l'API Trouve-mot.

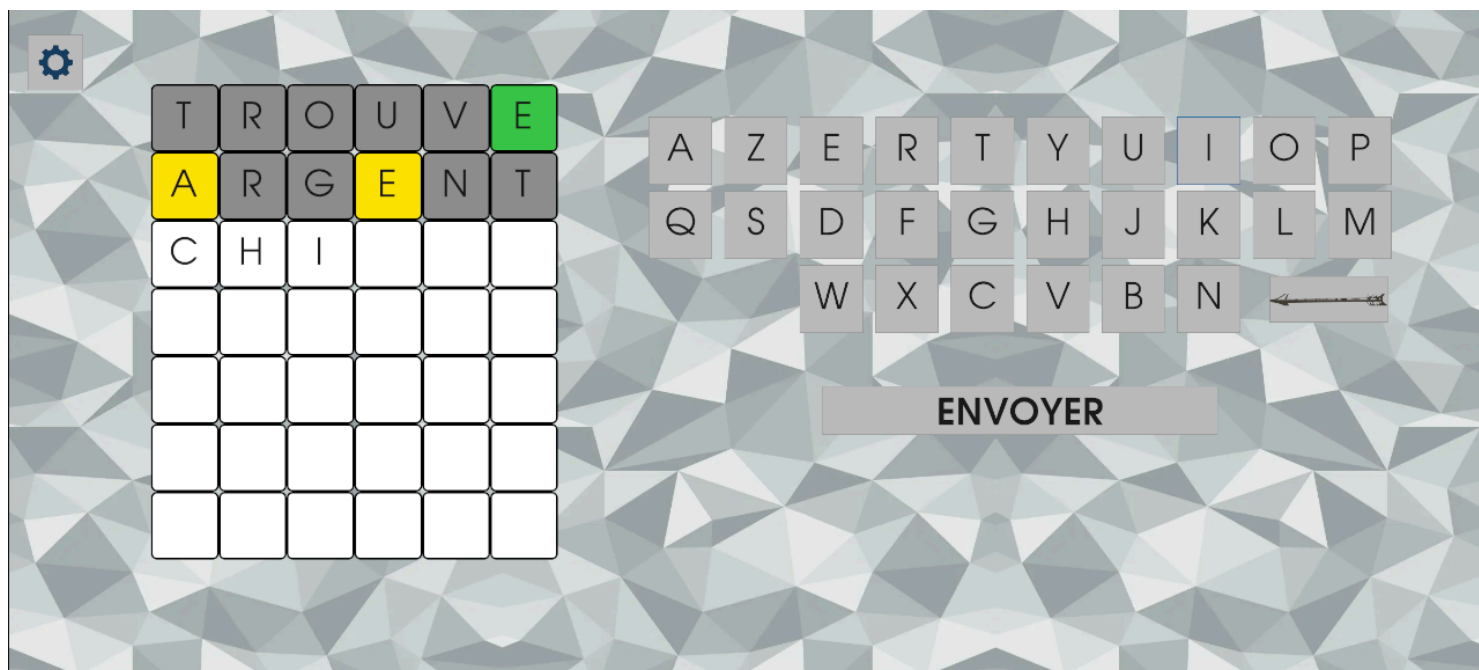
# Partie Solo

Pour commencer une partie solo, appuyez d'abord sur le bouton "Partie solo" de l'écran d'accueil. Vous serez redirigé sur un écran de sélection de difficultés.



À partir de là, choisissez votre préférence de difficulté de jeu, puis vous serez amenés à l'écran de partie.

De là, le jeu est simple : insérez les lettres dans la ligne de tentative avec l'aide du clavier à droite de l'écran, appuyez sur la flèche pour retourner en arrière, et appuyez sur "Envoyer" pour envoyer la tentative, à partir du moment que vous avez inséré assez de lettres.



Une fois une tentative insérée, vous verrez que les lettres se colorent de différentes manières :

- Une lettre verte est une lettre qui est dans le mot, et au bon endroit.
- Une lettre jaune est une lettre qui est dans le mot, mais au mauvais endroit.
- Une lettre grise est une lettre qui n'est pas dans le mot, ou qui n'a pas plus d'occurrences dans le mot.

Vous avez un nombre limité de tentatives par partie pour découvrir le mot. Si vous y arrivez avant d'atteindre cette limite, vous avez gagné, et vous remportez un nombre de pièces dépendant de la difficulté choisie.



Au contraire, dans l'éventualité où vous n'arriveriez pas à trouver le mot à temps, vous serez renvoyé vers un écran de défaite, sans nouvelle pièce en poche.



Dans les deux cas, vous serez invités à soit recommencer une nouvelle partie dans la difficulté sélectionnée, soit à retourner au menu principal.