

Projet Java – Mastermind

Règle du jeu

Mode de jeu 1 (utilisateur vs IA) :

L'application génère 5 chiffres aléatoire différent (pas de doublon) comportant pas de 0.

Une combinaison de 5 chiffres est alors demandée à l'utilisateur. L'application indique alors le nombre de chiffres bien placés (BP) et mal placés (MP). La somme des deux ne peut pas dépasser 5.

Si l'utilisateur trouve la bonne combinaison, l'application affiche « Bravo ».

Si après 10 coups, le joueur n'a pas trouvé de solution, l'application affiche « Perdu » et affiche la solution.

Les erreurs de saisie (doublon, pas assez de chiffres...) sont signalées.

Exemple de partie :

A vous de jouer !

1 : 12345 > 3BP/1MP

2 : 12364 > 2BP/1MP

3 : 12547 > 1BP/2MP

4 : 15348 > 2BP/2MP

5 : 18395 > 4BP/0MP

6 : 18325 > 5BP/0MP

BRAVO !

Mode de jeu 2 (IA vs utilisateur) :

L'utilisateur note sur un papier une combinaison puis laisse l'application proposer des combinaisons.

A chaque tentative, le joueur lui donne son score.

Les erreurs de saisie (BM/MP incorrect) sont signalées.

Si l'application ne trouve pas en 10 coups, elle demande la solution puis recherche d'éventuelles erreurs d'évaluation BP/MP dans les réponses et les signale le cas échéant (honte au joueur !).

Exemple de partie :

Prêt ? A moi de jouer !

1 : 12364 > 2BP/1MP

2 : 12547 > 1BP/2MP

3 : 15348 > 2BP/2MP

4 : 18395 > 4BP/0MP

5 : 18325 > 5BP/0MP

Je suis heureux d'avoir trouvé !