

# Projet Java – Mastermind

## Mode d'emploi

### Mode d'emploi

#### Accès au menu du jeu

Dans un premier temps il est demandé de s'inscrire soit de s'authentifier pour accéder au menu du jeu.

Si c'est votre première utilisation de l'application une inscription est obligatoire. Dans ce cas-là vous devez indiquer :

- Nom
- Prénom
- Login
- Mot de passe
- Date de naissance
- Adresse email

#### Fonctionnalité du menu

Le menu comporte six différentes fonctionnalités propres à l'utilisateur.

BIENVENUE JOHN

1 : Je choisis la combinaison, vous jouez.

2 : Vous choisissez la combinaison, je joue.

3 : Afficher votre profil

4 : Modifier vos informations

5 : Afficher les statistiques

6 : Quitter

## Description des fonctionnalités

1. Lance une partie contre l'application (vous jouez), c'est-à-dire que c'est à vous de retrouver la combinaison.
2. Lance une partie contre l'application (vous choisissez la combinaison), c'est-à-dire que c'est à vous de faire deviner la combinaison à l'application.
3. Affiche les informations que vous avez enseignées à l'inscription.
4. Permet de modifier les informations renseignées au moment de l'inscription.
5. Affiche vos statistiques (nombre de parties jouées, nombre de parties gagnées/perdus, résultats pour la meilleure partie avec la date et le classement général du joueur)
6. Quitte la session en cours (retour au menu de connexion)

## 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 !