



RAPPORT PROJET MASTERMIND

Solène Ramis - Groupe 4
12/02/2016

SOMMAIRE

1. Modèle : informations

- Le menu
- La combinaison secrète
- Le jeu défenseur
- Le jeu attaquant
- Perdu et gagné

2. Vues : représentations graphiques

- Croquis
- Représentation finale

3. Contrôleur : comportement du programme

4. Développement

- Obstacles
- Intelligence artificielle

❖ Modèle : informations

1. Le menu :

On utilisera

- La fonction `SourisCliquee()` ; et `SourisPosition()` ; pour pouvoir cliquer sur les différents boutons du menu.
- Une boucle `while(choix!=0)` pour.....
- Des conditions pour chaque bouton avec comme instructions leurs coordonnées X et Y.

2. La combinaison secrète :

On utilisera

- La fonction `SourisCliquee()` ; et `SourisPosition()` ; pour pouvoir cliquer sur les différentes pastilles de couleurs et cliquer sur le bouton « valider ».
- Des compteurs pour pouvoir déplacer les pastilles quand on choisi la combinaison, pour permettre de remplir le tableau et permettre au joueur de cliquer sur « valider » que lorsque la combinaison est rempli.
- Un tableau pour stocker les valeurs de la combinaison secrète.

3. Le jeu défenseur :

- On réutilise le tableau de combinaison secrète pour pouvoir l'afficher en haut de ma fenêtre.

On utilisera

- Un autre tableau pour stocker les pastilles pour de les comparer plus tard.
- Créer intelligence artificielle (cf. partie développement)

- La fonction srand de la bibliothèque maths pour générer des valeurs aléatoires pour l'affichage des pastilles de couleurs.
- On crée trois nouveaux tableaux pour pouvoir comparer les pastilles de la combinaison secrète et afficher des pastilles noires si une pastille est bien placée et blanches si une pastille est mal placée.

4. Le jeu attaquant :

On utilisera les même entités que le jeu défenseur mais la combinaison secrète sera générée aléatoirement par l'intelligence artificielle grâce à la fonction srand.

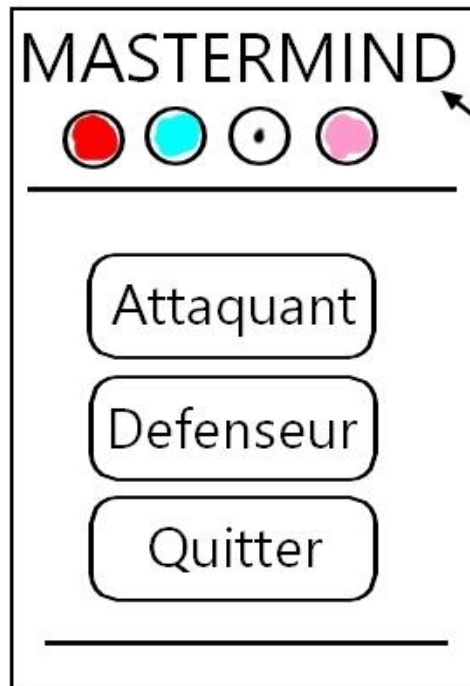
5. Perdu et gagné

On utilisera un tableau qui permettra de stocker et d'affiché les combinaisons secrète.

❖ Vues : représentations graphiques

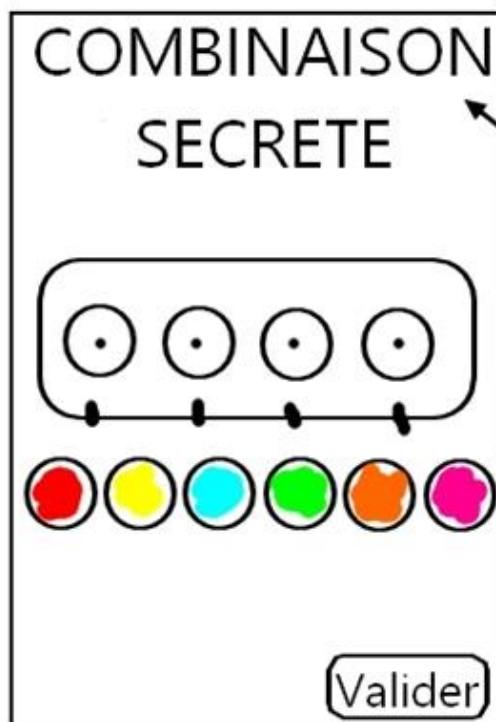
1. Croquis

Menu



Police "mastermind" sur Dafont

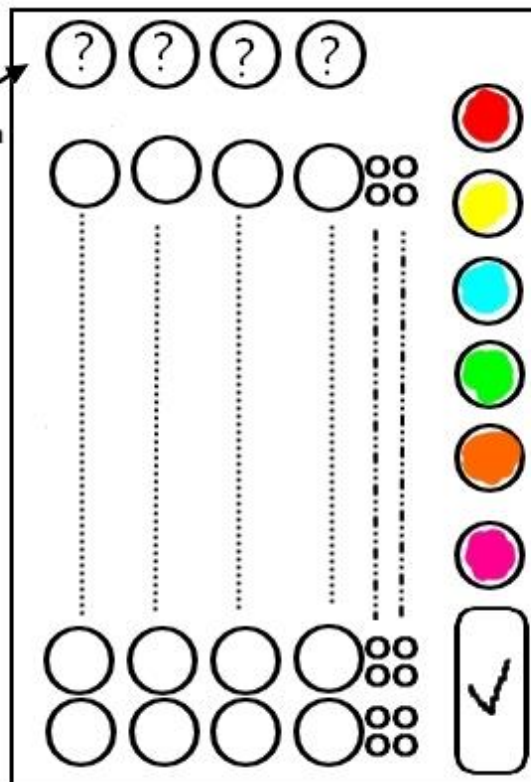
Combinaison secrète



Police "mastermind" sur Dafont

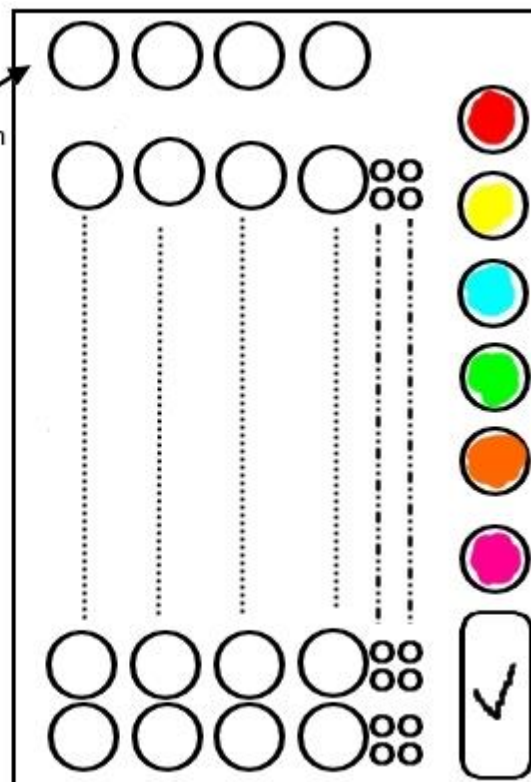
Jeu attaquant

Affichage combinaison
secrète



Jeu défenseur

Affichage combinaison
secrète



Perdu

A screenshot of a game screen titled 'PERDU' in a large, bold, black font. Below the title, the text 'Combinaison secrète :' is followed by four circles, each containing a dot. Below this, the text 'Score :' is followed by a horizontal line. At the bottom, there are two buttons labeled 'Menu' and 'Quitter'.

Police "mastermind" sur Dafont

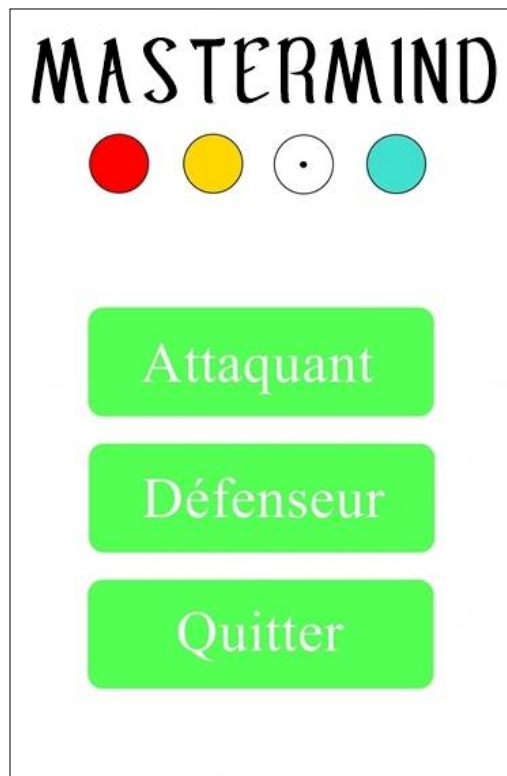
Gagné

A screenshot of a game screen titled 'GAGNE' in a large, bold, black font. Below the title, the text 'Combinaison secrète :' is followed by four circles, each containing a dot. Below this, the text 'Score :' is followed by a horizontal line. At the bottom, there are two buttons labeled 'Menu' and 'Quitter'.

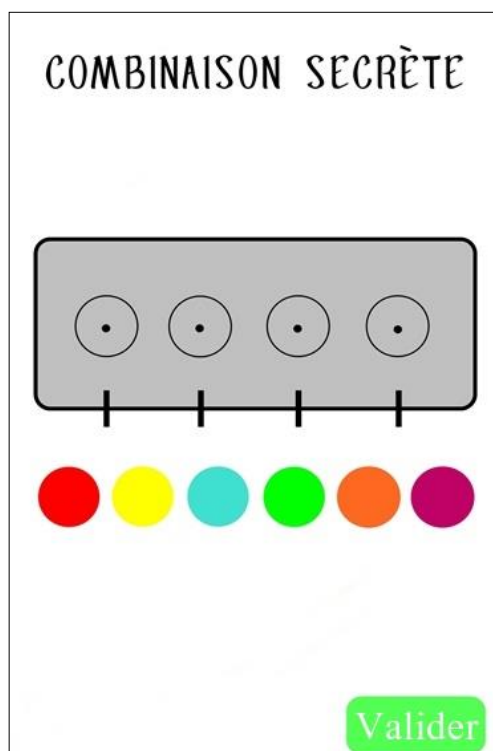
Police "mastermind" sur Dafont

2. Représentation finale

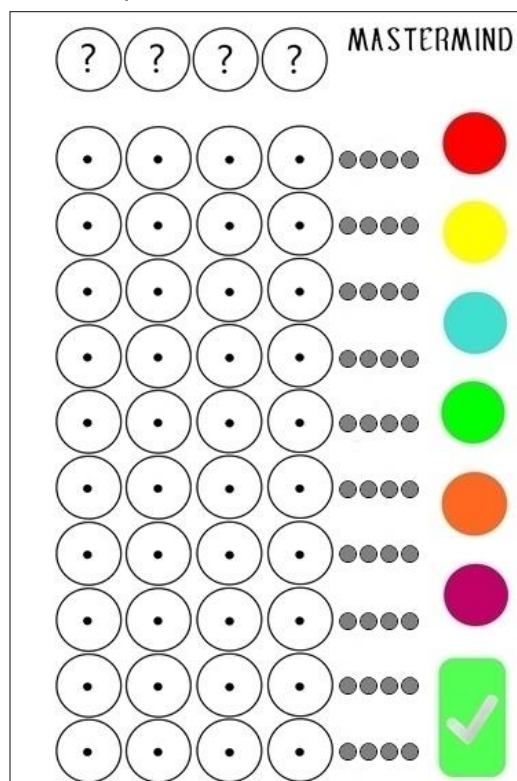
Menu



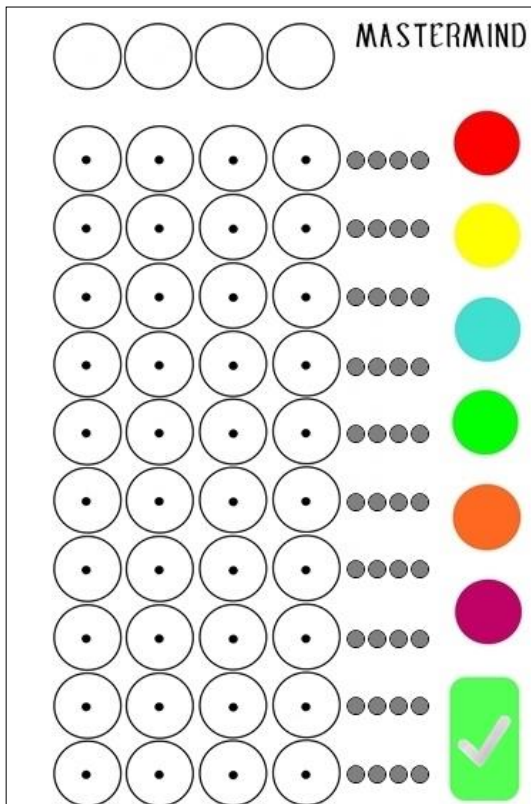
Combinaison secrète



Jeu attaquant



Jeu défenseur



Perdu

PERDU !

La combinaison secrète était :



Quitter

Gagné

GAGNÉ !

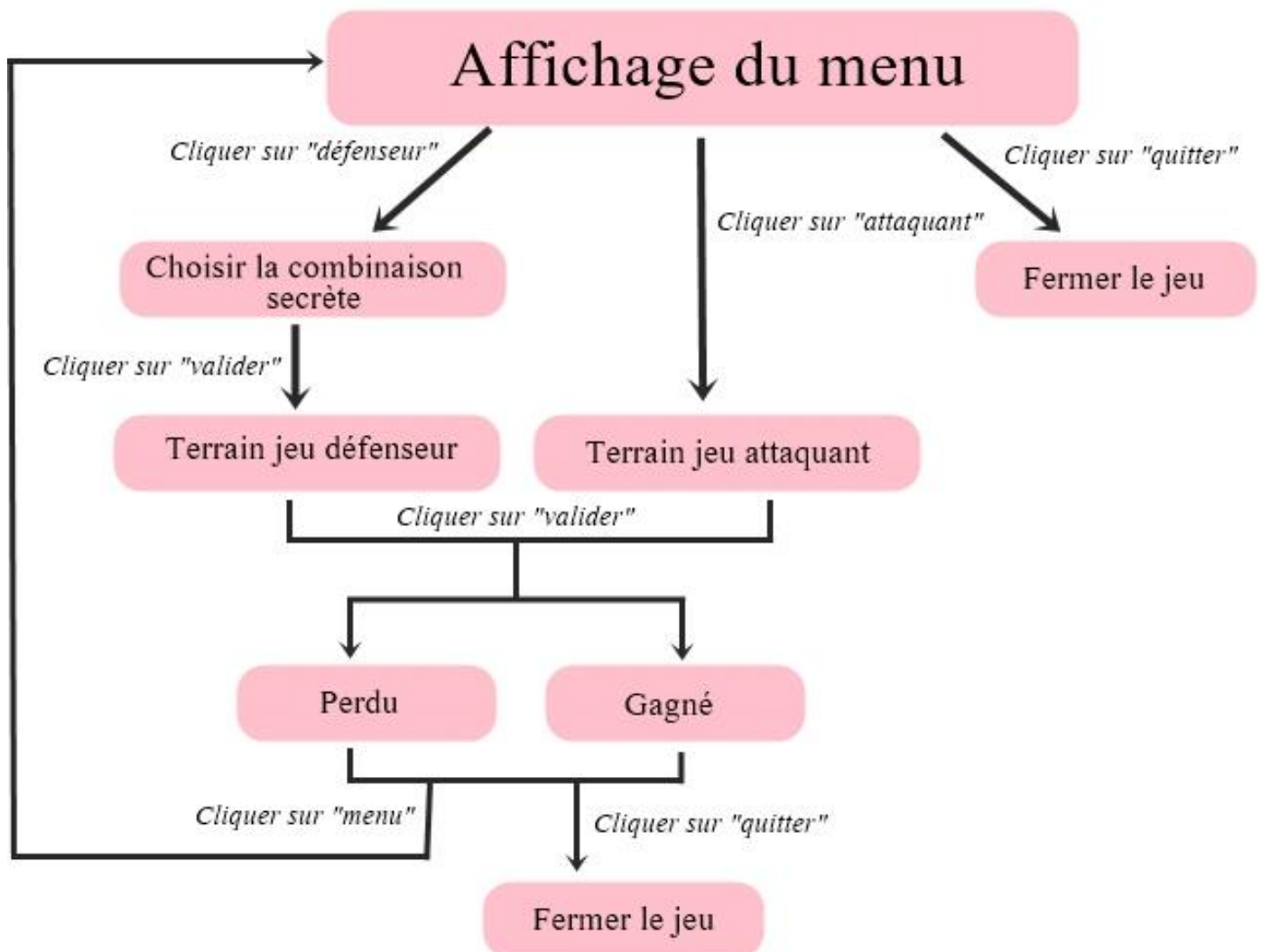
La combinaison secrète était :



Nombre de coup :

Quitter

❖ Contrôleur : comportement du programme



❖ Développement

1. Obstacles

Les obstacles que j'ai pu rencontrer lors de mon avancé dans le programme, est l'intelligence artificielle car il ne génère que des pastilles aléatoirement mais ne prend pas en compte les pièces bien placé et mal placé.

Ainsi que la comparaison des pastilles de couleurs sélectionnées avec la combinaison secrète à cause des possibilités de pastilles et de l'affichage des pièces noires ou blanches.

2. Intelligence Artificielle

L'intelligence artificielle génère des couleurs aléatoires lors du jeu défenseur.