



Licence 2 Informatique

Rapport du projet IF01

Jeu de Mastermind

Realise par :

MEKHILEF Wissame, RETY Martin

14 avril 2015

Résumé

Table des matières

1	Developpement general	4
1.1	Evolution du projet	4
1.2	Outils utilise	4
2	Analyse des fonctions	5
2.1	Construction des listes	5
2.2	Elagage	5
2.3	Fonction joue	5
3	Exemples et Conclusion	6
3.1	Quelques exemples	6

Table des figures

Chapitre 1

Developpement general

1.1 Evolution du projet

1.2 Outils utilise

Chapitre 2

Analyse des fonctions

```
module ListCouleur :
  sig
    type couleur =
      Rouge
      | Bleu
      | Vert
      | Noir
      | Jaune
      | Orange
      | Violet
      | Blanc
  val listeCouleur : couleur list list
  val construire_ListR : int -> couleur list list -> couleur list list
  val compList : 'a list -> bool
  val construire_ListSR : 'a list -> ('a -> bool) -> 'a list
  val suppression : 'a -> 'a list -> 'a list
  val pions_communs : 'a list -> 'a list -> int
  val pions_bien_places : 'a list -> 'a list -> int
  val indications : 'a list -> 'a list -> int * int
  val elagage : 'a list -> int * int -> 'a list list -> 'a list list
  val print_list : couleur list -> unit
end
```



2.1 Construction des listes

2.2 Elagage

2.3 Fonction joue

```
exception Tricherie
val jouer : int -> ListCouleur.ListCouleur.couleur list list -> unit
val menu :
    ListCouleur.ListCouleur.couleur list list ->
    ListCouleur.ListCouleur.couleur list list -> unit
val listeComplete : ListCouleur.ListCouleur.couleur list list
val listeSR : ListCouleur.ListCouleur.couleur list list
val main : unit -> unit
```

Chapitre 3

Exemples et Conclusion

3.1 Quelques exemples