

Jeu de Mastermind

Manuel de l'utilisateur

MEKHILEF Wissame & RETY Martin

Université d'Orléans

18 avril 2015

- L'utilitaire Make
- Le package ocaml

- Se placer à la racine du dossier
- Executer en ligne de commande : `make compile`
- Toujours en ligne de commande : `make run`

Pour relancer une partie il suffit d'executer `make run`.

Jouer à une partie

Une fois le jeu lancer les différentes versions sont accessible par le biais d'un choix à faire au début de la partie :

- 1 : Partie répondant à la question 1, sans redondance de couleur.
- 2 : Partie répondant à la question 2, avec une redondance dans les couleurs.
- 3 : Partie répondant à la question 3, avec un nombre de coups limité.
- 0 : Quitter le jeu.

Déroulement du jeu

- Composez votre code de 5 couleurs
- Renseignez la machine à chacun de ses essais
 - D'abord le nombre de couleurs bien placées
 - Puis le nombre de couleurs mal placées
- A la fin d'une partie :
 - s'affichera la bonne combinaison ou l'indication "Tricherie" ou "Perdu"
 - ensuite un retour vers le menu.