

Licence 2 Informatique Rapport du projet IF01

Jeu de Mastermind

Realise par:

MEKHILEF Wissame, RETY Martin

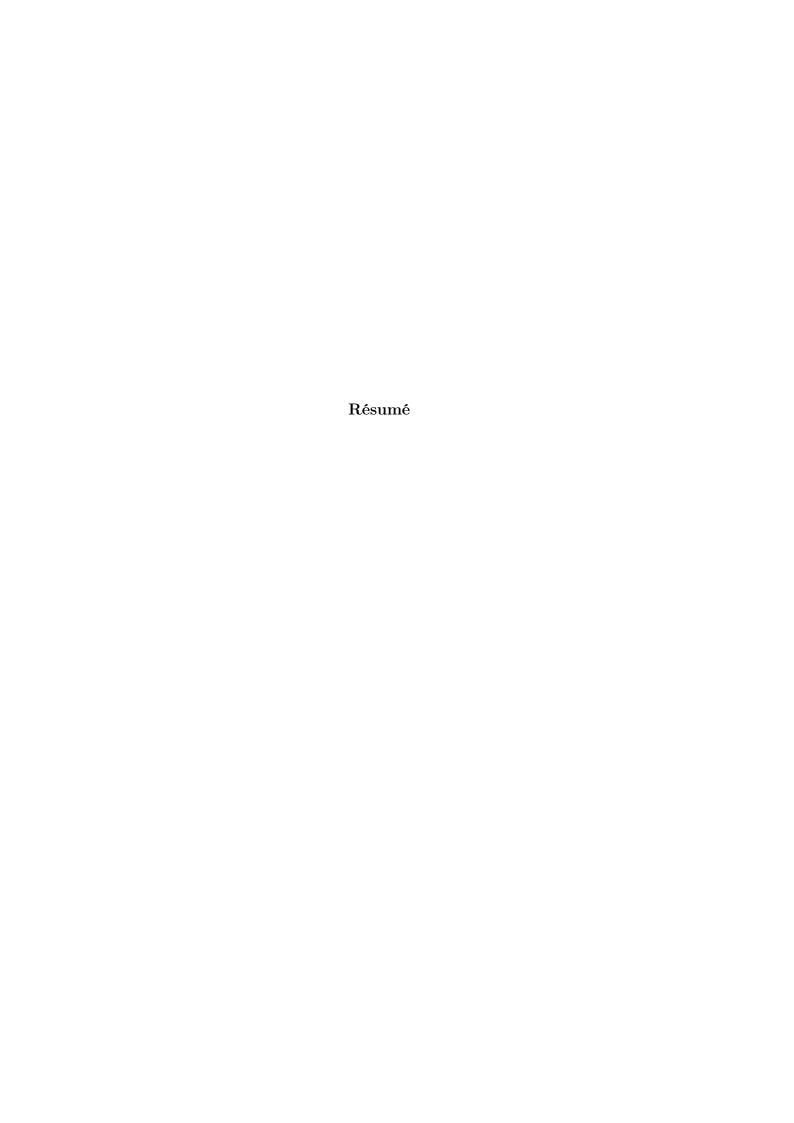


Table des matières

1	1 Developpement general		4
	1.1	Evolution du projet	4
	1.2	Outils utilise	4
2	2 Analyse des fonctions		
	2.1	Construction des listes	6
	2.2	Elagage	6
	2.3	Fonction joue	6
3	Exe	emples et Conclusion	7
	3.1	Quelques exemples	7

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