

MASTERMIND

On se propose de programmer le jeu du mastermind.

Vous devez proposer des procédures et fonctions pour gérer ce jeu, la gestion des exceptions doit être prise en compte

Le nombre de pions de couleurs différentes est de 8 et les huit couleurs sont rouge (R); jaune (J) vert (V); bleu (B); orange (O); blanc (L); violet (I); fuchsia (F).

Principe

Un joueur (joueur1) commence par placer son choix de 5 pions (on fera une saisie dans un tableau leTabJeu).

Le joueur qui n'a pas sélectionné les pions (joueur 2) doit trouver quels sont les 5 pions, c'est-à-dire leurs couleurs et positions.

Pour cela, à chaque tour, le joueur2 doit faire une proposition de 5 couleurs on fera une saisie dans leTabProposition), le joueur1 (l'ordinateur) indique :

1. le nombre de pions de la bonne couleur bien placés
2. le nombre de pions de la bonne couleur, mais mal placés

Le joueur2 gagne cette manche s'il donne la bonne combinaison de pions en moins de 10 tours

Exemple

Le joueur 1 place les pions : Rouge, Rouge, Jaune, Vert, Noir

LeTableau_Jeu

Case 1	Case 2	Case 3	Case 4	Case 5
R	R	J	V	N

Le joueur2 cherche à découvrir les couleurs choisies par le premier joueur. Pour cela il propose cinq couleurs.

TOUR 1

leTableau_Prop

Case 1	Case 2	Case 3	Case 4	Case 5
B	N	B	N	B

Réponse :

0 (aucune couleur proposée n'est dans le tableau)

TOUR 2

leTableau_Prop

Case 1	Case 2	Case 3	Case 4	Case 5
--------	--------	--------	--------	--------

J	N	B	R	B
---	---	---	---	---

Réponse :

2 (deux couleurs existent dans le tableau)

TOUR 3

leTableau_Prop

Case 1	Case 2	Case 3	Case 4	Case 5
R	J	V	B	B

Réponse :

3 dont 1 placée (R est au bon endroit, et J, V existent dans le tableau jeu)

TOUR 4

leTableau_Prop

Case 1	Case 2	Case 3	Case 4	Case 5
R	B	B	B	N

Réponse :

2 placées (R est au bon endroit, ainsi que N)