1. MastermindIhm extending JPanel {BorderLayout} |_ JPanel NORTH {BoxLayout[Y_AXIS]} |_ JPanel x nbEssais {FlowLayout} |_ JButton x tailleCombinaison _ JLabel "Bien placé" _ JLabel nbBienPlacé _ JLabel "Mal placé' _ JLabel nbMalPlacé |_ JPanel CENTER {FlowLayout} ${\tt JButton}\ {\tt x}\ {\tt tailleCombinaison}$ _ JButton "Valider" JLabel nbEssaisRestants |_ JPanel SOUTH {FlowLayout} |_ JLabel "Couleurs" _ JButton x nbCouleurs 2. Voir MastermindIHM 3. 0 Début clicBtValider [combiComplette && !combiTrouvée] | traitement3 ATTENTE_CLIC_COULEUR |---->(0) FIN clicBoutonValider - - - - - - - - - - - - - - - + [combiComplette && combiTrouvée || nbEssaisRestants == 0] / traitement4 | clicBtSaisie clicBtCouleur traitement1 | traitement2 ATTENTE_CLIC_SAISIE | traitement1 : stocker la couleur séléctionnée; traitement2 : poser la couleur sélectionnée sur le bouton; traitement3 : calculer et afficher pour la combinaison courante le nombre de couleurs bien placées et mal placées ; enlever 1 au nbEssaisRestants; traitement4 : si combi trouvée, afficher gagné;

4. voir MastermindIHM@GestionnaireEvenements

sinon, afficher perdu;

quitter;