

1.

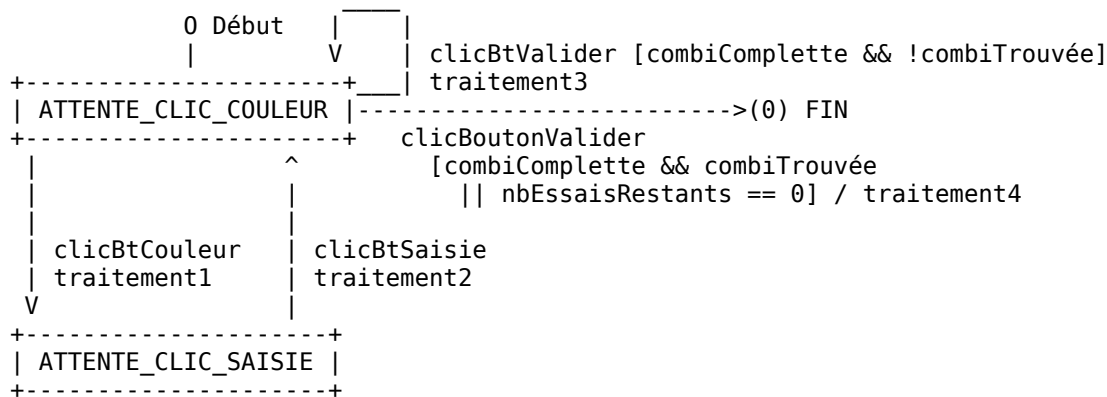
```

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}
|_ JButton x tailleCombinaison
|_ JButton "Valider"
|_ JLabel nbEssaisRestants
|_ JPanel SOUTH {FlowLayout}
|_ JLabel "Couleurs"
|_ JButton x nbCouleurs

```

2. Voir MastermindIHM

3.



traitement1 : stocker la couleur sélectionnée;

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;
sinon, afficher perdu;
quitter;

4. voir MastermindIHM@GestionnaireEvenements