Bartosz Gembalczyk 320683

Podstawy Informatyki i Programowania – Projekt

1. Cel i opis projektu  
   Celem projektu było stworzenie gry Mastermind.  
   Zasady gry: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mastermind_(board_game)>

Grę w pełnej funkcjonalności da się zaimplementować w terminalu, więc ze względu na możliwość wyboru nie robiłem GUI.

1. Podział na pliki
   1. Pliki źródłowe
      1. main.py  
         Plik main.py zawiera funkcje main
      2. mastermind.py
      3. game.py
      4. player.py
      5. AIPlayer.py
      6. output.py
      7. auxiliaries.py
      8. exceptions.py
   2. Pliki testowe
      1. test\_mastermind.py
      2. test\_player.py
      3. test\_AIPlayer.py
      4. test\_AIPlayerEasy.py
      5. test\_AIPlayerMedium.py
      6. test\_auxiliaries.py
2. Instrukcja użytkownika  
   Przed rozgrywką należy wprowadzić zasady gry za pomocą prostych i intuicyjnych inputów w terminalu.

Zasady gry, które trzeba wprowadzić: ilość graczy, dostępne jest tryb jedno- lub dwuosobowy; liczbę tur w każdej grze, (od 1 do 15); długość klucz, (od 2 do 8); liczbę kolorów (od 2 do 8); jeżeli gra odbywa się w wersji jednoosobowej to dodatkowo wprowadza się poziom trudności gracza komputerowego, dostępne są dwa tryby trudności łatwy i średni.

1. Test