

MASTERMIND



INSTRUCCIONS

No recomanat a menors de 8 anys
Per a 1 jugador

OBJECTIUS:

Pel codemaker: Crear una combinació la qual el codebreaker ha d'endevinar.

Pel codebreaker: Descobrir la combinació realitzat pel codemaker amb el nombre mínim d'intents.

MÈTODE DE PUNTUACIÓ:

500-----Per cada línia que quedi per omplir un cop s'ha descobert la combinació secreta.

200-----Per cada element correcte (color i posició) d'una línia.

100-----Per cada element correcte però en posició errònia d'una línia.

PANTALLA INICIAL:



En la pantalla principal hi ha quatre botons, els quals et porten a diferents pestanyes del joc.

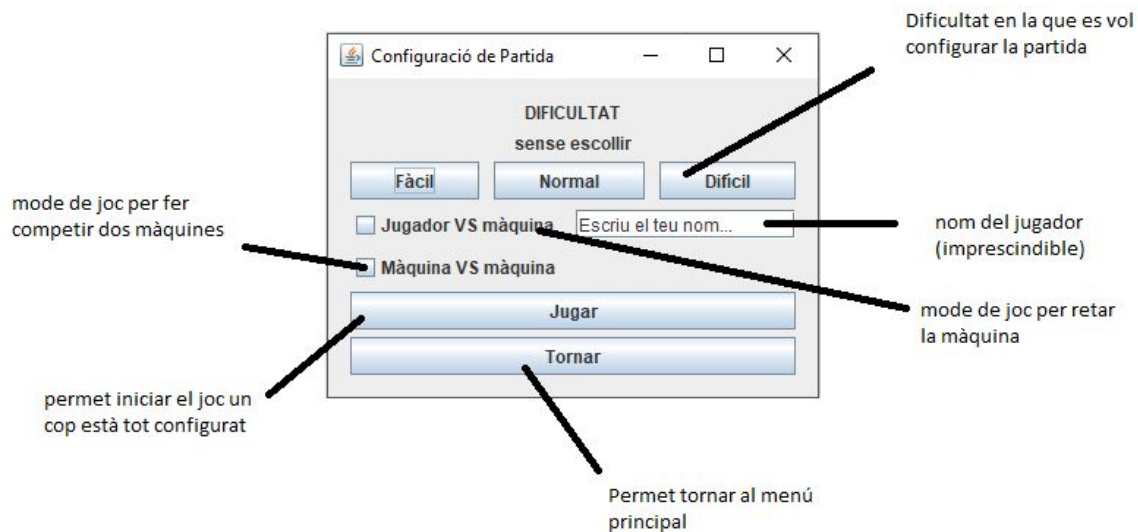
El primer botó Juga obra la pantalla de configuració de la partida on s'escull les característiques del joc.

El segon botó "Rànquing", obra una nova finestra on pots veure les deu millors puntuacions obtingudes.

El tercer botó "Ajuda" et porta a la finestra d'ajuda on hi ha un breu tutorial sobre el joc.

El darrer i últim botó que és el de "Sortir" tanca el joc.

CONFIGURACIÓ:



En la pantalla de configuració hi han els continguts per poder configura la partida. La partida està dividida en dues parts, la primera per configurar el tauler i la segona configura quina partida es vol.

Primer es configura la dificultat, hi ha 3 possibles configuracions: fàcil, normal i difícil.

La configuració fàcil consisteix en combinacions de 3 elements i 4 colors.

La configuració normal consisteix en combinacions de 4 elements i 5 colors.

La configuració difícil consisteix en combinacions de 5 elements i 6 colors.

En tots els casos es té un màxim de 15 intents per descobrir la combinació de l'oponent.

La segona part de la configuració consisteix en tria el mode de joc, hi ha dues categories: Jugador Vs màquina i Màquina VS màquina.

La configuració Jugador Vs màquina configura la partida per poder competir contra la CPU, el jugador ha de escriure el seu nom per poder identificar-se al rànquing.

La configuració màquina Vs màquina configura la partida perquè dos CPUs s'enfrontin entre elles.

Un cop configurada la partida es pot prémer l'opció Jugar que inicia la partida o l'opció Tornar que torna al menú principal.

TAULER:

Huma Vs màquina.

Hi ha dues fases de tauler, en la primera fase, el jugador o la primera CPU ha d'endevinar el codi que proporciona la CPU.

El jugador ha d'introduir el color que vulgui prement a la casella que vol modificar, un cop modificades quan es vulgui passar torn, s'ha de prémer el boto passar torn. Quan es prem passar torn s'emplena automàticament la fila que correspon amb la solució;

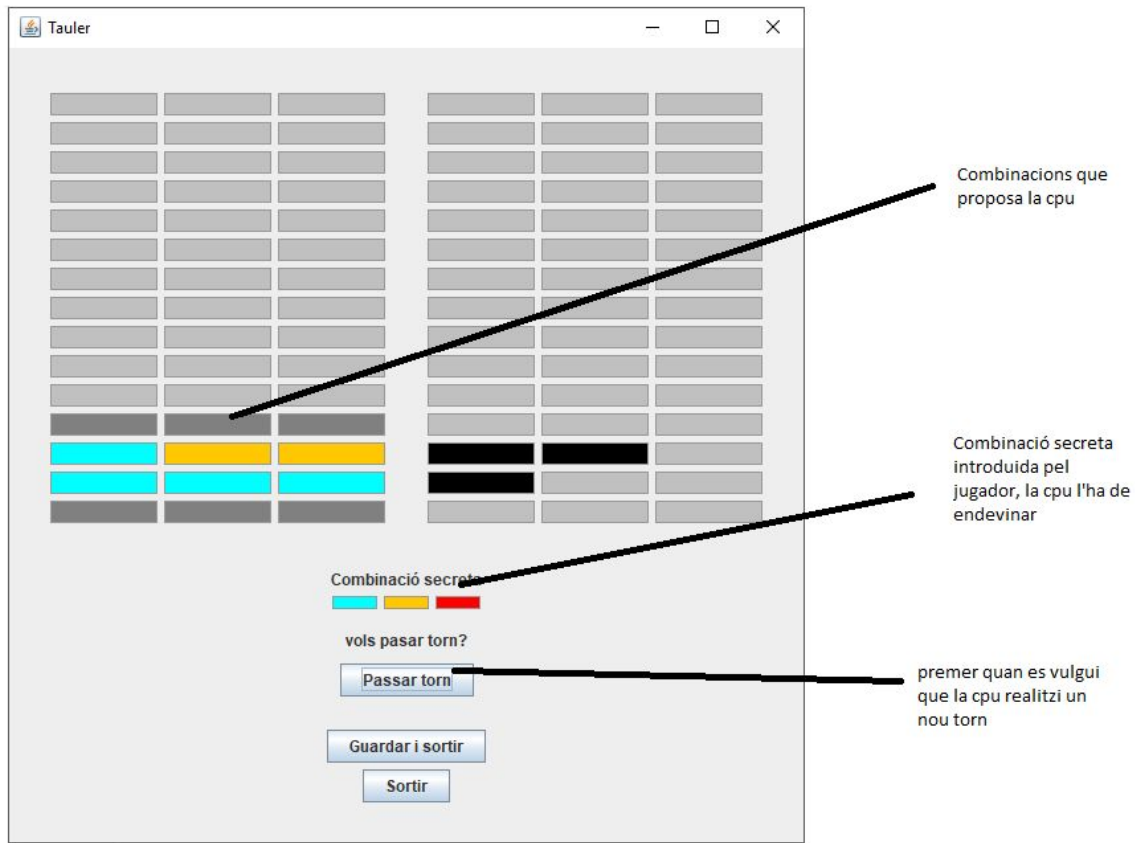
Una casella negra significa que hi ha una casella a la posició correcta amb el color correcte.

Una casella blanca significa que hi ha una casella de color correcte però a una posició errònia.



Si encara no s'ha encertat la combinació secreta, es realitza un altre torn, hi ha un límit de 15 torns. Un cop encertat hi ha encert la combinació o s'ha arribat al límit de 15 torns toca realitzar la segona fase.

En la segona fase el jugador proporciona la combinació secreta i la CPU l'ha d'endevinar en un màxim de 15 torns.



El jugador ha d'introduir la combinació secreta de la mateixa manera que a la fase anterior però a l'apartat de combinació secreta i prémer el boto seleccionar combinació secreta.

Cada cop que es prem el botó passar torn, la CPU realitza un torn i intenta endevinar la combinació secreta.

Quan s'acaba la partida s'arriba a la pantalla final on es veu el guanyador i la puntuació de cada jugador.

Màquina Vs Màquina.

Pel que fa a la partida maquina Vs màquina l'usuari pot veure dues CPUs competir entre elles, cada CPU té implementat un algoritme diferent, la primera l'algoritme *min_max*, el mateix usat en el mode humà Vs màquina, la segona CPU té un algoritme aleatori.

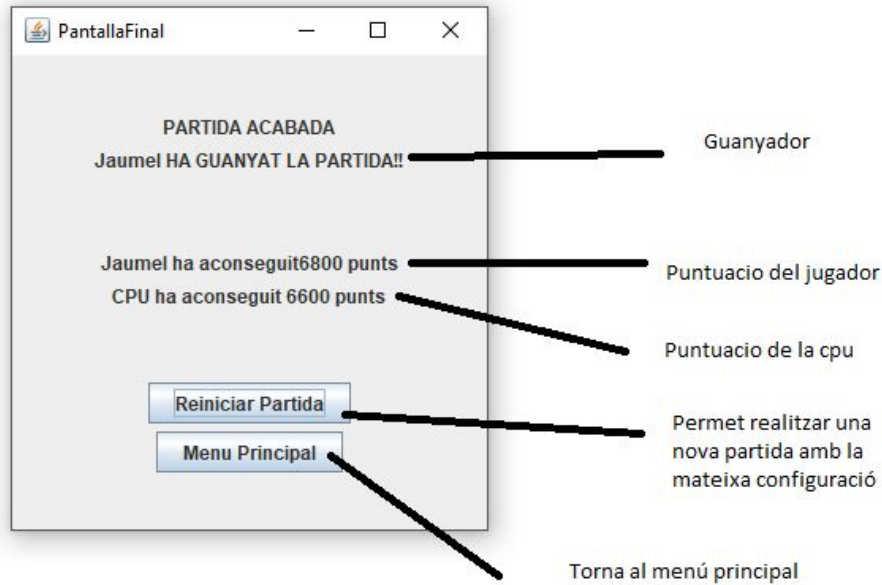


L'usuari només ha de clicar el botó passar torn per fer passar el torn a la CPU corresponent. La combinació secreta que han de descobrir és una combinació generada aleatòriament i diferent per cada una d'elles. Un cop acabada la partida es pot veure el guanyador i la puntuació de cada CPU.

PANTALLA FINAL:

En aquesta pantalla es poden veure els resultats de la partida.

Si es prem *Reiniciar partida*, es pot tornar a realitzar una nova partida amb les mateixes configuracions que les de la partida anterior.



RÀNQUING:

En aquesta finestra es poden veure les 10 millors puntuacions.

The screenshot shows a window titled 'Ranking' with a table of the top 10 scores. The table has three columns: Posició, Nom, and Puntuació. The first five rows are filled with data, and the last five rows are empty. A 'Tornar' button is at the bottom.

Posició	Nom	Puntuació
1	Jonathan	8000
2	Joseph	6000
3	Jotaro	4500
4	Giorno	3000
5	Jolyne	1000

Tornar

HELP/ABOUT:

Informació extra relacionada amb al joc .

