Qui fonctionnent

Information en couleur et selon la position :

Éviter les doublons

//Couleurs pouvant être choisies.

//Le jeu continue jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez.

//introduction de jeu.

//L'ordinateur génère 4 nombres aléatoires compris entre 0 et 7.

//Il utilise les nombres générés comme index. Ajoute les couleurs de cet index au nouveau array.

//L'utilisateur est invité à choisir 4 couleurs. Les couleurs saisies sont transférées vers une variable et transformer uppercase et char.

//La validité de la sélection de couleurs saisie et du nombre de caractères est vérifiée.

//Les couleurs de l'ordinateur et de l'utilisateur sont comparées par même index.

//Les couleurs de l'ordinateur et de l'utilisateur sont comparées par different index.

//Après évaluation, le résultat est affiché sur la console.

Que ne fonctionnent pas

Difficulté adaptable

a. Nombres de couleurs entre 2 et 6

b. Combinaison entre 2 et 6

Mode 2 joueurs (chaque joueur écrit sa combinaison au clavier (sans que celle-ci ne s’affiche)