|  |
| --- |
| ETML |
| Master Mind |
| Évaluer le jeu |

|  |
| --- |
| Mustafa Yildiz  03/11/2023 |

Table des matières

[1 Description du projet 3](#_Toc149865677)

[2 Introduction 3](#_Toc149865678)

[2.1 Fonctionnalités obligatoires 3](#_Toc149865679)

[3 Évaluation 3](#_Toc149865680)

[3.1 Qui fonctionnent 3](#_Toc149865681)

[3.2 Que ne fonctionnent pas 4](#_Toc149865682)

[4 Conclusion 4](#_Toc149865683)

[5 Bibliographie / Webographie 4](#_Toc149865684)

# Description du projet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Élèves | Yildiz | Mustafa |
| Lieux | ETML Vennes 1004 Lausanne | |
| Description | Jeu de MasterMind | |
| Objectif | Faire le jeu se jouer sur la console. | |
| Durée | 3 semaines | |
| Outils | Word | |

# Introduction

La société « Vintagious » veut remettre le célèbre jeu « mastermind » au goût du jour avec une interface « old style », le but étant de pouvoir le packager sur une plateforme minimale (iot) pour un prix moins cher que le jeu en plastique…

## Fonctionnalités obligatoires

* Combinaison de 4 (répétition possible de couleur => attention au décompte)
* 7 couleurs possibles
* 10 essais
* Sélection aléatoire d’une combinaison par l’ordinateur

# Évaluation

Ce projet a été pour moi une excellente opportunité de pratique. J'ai appris beaucoup de nouvelles informations et j'ai eu la chance d'utiliser ces informations. Vous m'avez été très utile en fournissant des informations explicatives sur les endroits où je me suis retrouvé bloqué.

## 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 diffèrent index.
* Après évaluation, le résultat est affiché sur la console.
* Combinaison entre 2 et 6

## Que ne fonctionnent pas

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

# Conclusion

Cette mesure est une bonne initiative prise par l’entreprise, afin de protéger les données sensibles, ainsi en cas de perte d’un disque amovible, ils seront en sécurité. Avec USB Safeguard, ils peuvent sélectionner les fichiers qu’ils souhaitent chiffrer, en les placent dans le lecteur virtuel.

Donc même si quelqu’un ouvre le périphérique externe, il n’aura pas accès aux données protégées par le lecteur virtuel.

# Bibliographie / Webographie

<https://webgamesonline.com/mastermind/>

<https://etml.icescrum.com>

https://github.com/