



Rapport mastermind
Programmation web coté serveur

Paul Orhon

DUT INFO 2 – G2

4 décembre 2016

Table des matières

1	Introduction	2
2	Le jeu	2
2.1	Règle de base	2
2.2	Comment jouer ?	2
3	Le code	4

1 Introduction

Pour le module de programmation web coté serveur nous avons reçue un projet, qui est de réaliser un mastermind en PHP. Nous avons eu le droit d'utiliser du CSS et JS pour le style des pages.

2 Le jeu

On nous a donc demandé de créer un mastermind.

2.1 Règle de base

wikipedia (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Mastermind#Principe>) :

« Un joueur commence par placer son choix de pions sans qu'ils soient vus de l'autre joueur à l'arrière d'un cache qui les masquera à la vue de celui-ci jusqu'à la fin de la manche.

Le joueur qui n'a pas sélectionné les pions doit trouver quels sont les quatre pions, c'est-à-dire leurs couleurs et positions.

Pour cela, à chaque tour, le joueur doit se servir de pions pour remplir une rangée selon l'idée qu'il se fait des pions dissimulés.

Une fois les pions placés, l'autre joueur indique :

1. le nombre de pions de la bonne couleur bien placés en utilisant le même nombre de pions noir ;
2. le nombre de pions de la bonne couleur, mais mal placés, avec les pions blancs.

Il arrive donc surtout en début de partie qu'il ne fasse rien concrètement et qu'il n'ait à dire qu'aucun pion ne correspond, en couleur ou en couleur et position.

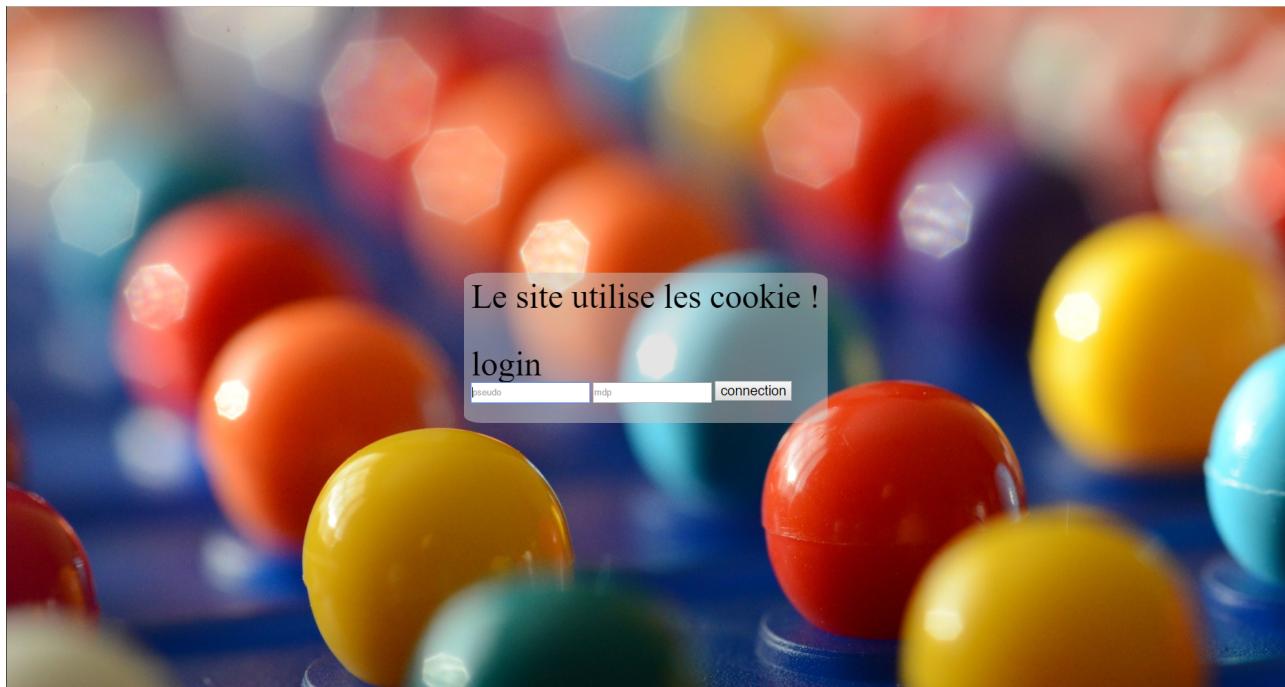
La tactique du joueur actif consiste à sélectionner en fonction des couleurs et positions, de manière à obtenir le maximum d'informations de la réponse du partenaire puisque le nombre de propositions est limité par le nombre de rangées de trous du jeu. Dans la plupart des cas, il s'efforce de se rapprocher le plus possible de la solution, compte tenu des réponses précédentes, mais il peut aussi former une combinaison dans le seul but de vérifier une partie des conclusions des coups précédents et de faire en conséquence la proposition la plus propice à la déduction d'une nouvelle information.

Le joueur gagne cette manche s'il donne la bonne combinaison de pions sur la dernière rangée ou avant. Dans tous les cas, c'est à son tour de choisir les pions à découvrir. Mais il est interdit de mettre une couleur en double, en triple ou en quadruple aussi bien dans les pions secrets que dans les pions "publics". »

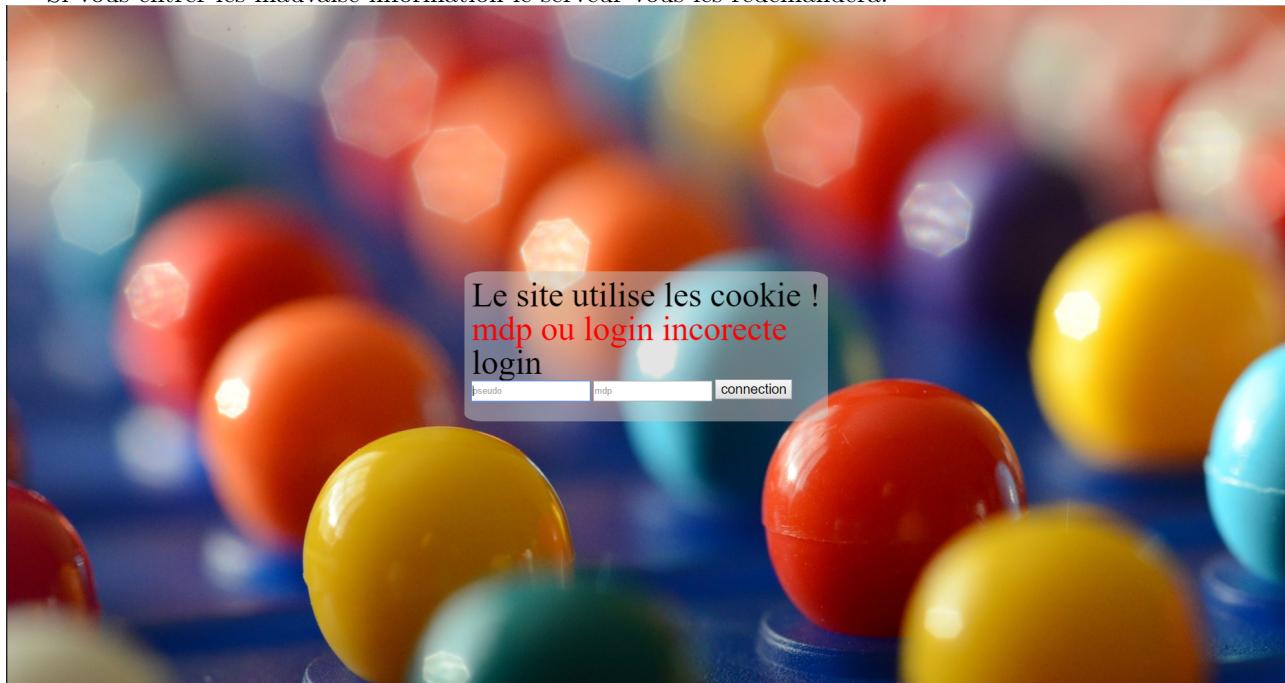
Ici, le joueur qui place les pions cacher est remplacé par l'ordinateur.

2.2 Comment jouer ?

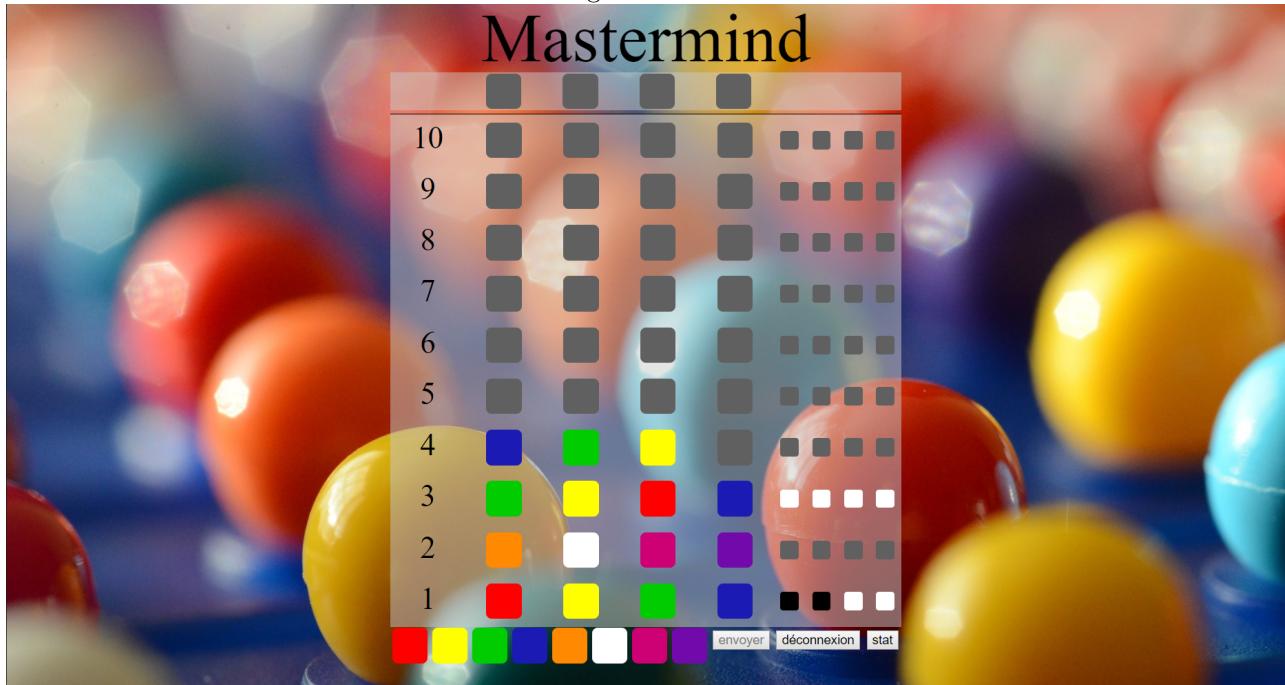
Dans un premier temp il va falloir se connecter. (il y a seulement deux compte : titi(mdp :titi) et toto(mdp :toto))



Si vous entrer les mauvaise information le serveur vous les redemandera.



Une fois connecté vous tomberez sur cette image :



3 Le code