

Documentation utilisateur

Introduction au mastermind :

Le Mastermind est un jeu de société pour deux joueurs dont le but est de trouver un code. C'est un jeu de réflexion, et de déduction, inventé par Mordecai Meierowitz dans les années 1970 alors qu'il travaillait comme expert en télécommunications.

Initialement, il se présente sous la forme d'un plateau perforé de 10 rangées de quatre trous pouvant accueillir des pions de couleurs.

Le nombre de pions de couleurs différentes est de 8 et les huit couleurs sont généralement : rouge, jaune, vert, bleu, orange, blanc, violet, fuchsia.

Il y a également des pions rouges et blancs utilisés pour donner des indications à chaque étape du jeu.

Il existe de nombreuses variantes suivant le nombre de couleurs, de rangées ou de trous. Ici, vous pouvez jouer avec des couleurs, des lettres, ou des formes selon la thématique et faire varier le nombre de rangées, de tours et d'éléments selon le niveau de difficulté.

Règles du jeu :

La machine sélectionne une combinaison secrète parmi les éléments tirés au sort dans la thématique choisie. Un même élément peut y apparaître plusieurs fois.

Vous devez retrouver cette combinaison secrète, c'est-à-dire la position et la valeur des éléments.

Pour cela, à chaque tour, vous pouvez remplir une rangée selon l'idée que vous vous faites de la combinaison secrète.

Une fois les éléments placés, la machine indique :

1. le nombre d'éléments bien placés en utilisant le même nombre de pions rouges,
2. le nombre d'éléments avec une valeur correcte, mais mal placés, avec les pions blancs.

Il arrive donc surtout en début de partie qu'aucun élément ne corresponde, en valeur (pions blancs), ou en valeur et en position (pions rouges).

Vous devez former une nouvelle combinaison en fonction des tours précédents, valeurs et positions, de manière à obtenir le maximum d'informations, puisque le nombre de propositions est limité par le nombre de rangées du jeu.


```
1:Losange
2:Trapeze
3:Carre
4:Cercle
5:Heptagone
6:Octogone
7:Rectangle
8:Hexagone

Appuyez sur entrée pour continuer ...
```

[illegible]

Vous pouvez alors remplir la grille. L'ordinateur vous indiquera le nombre d'éléments bien placés par des pions rouges et le nombre d'éléments bien placés par des pions blancs.

```

+-----+
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |         |         |         |
| Trapeze | Octogone | Losange | Carre   | 0 | 0 | 0 |         |
| Trapeze | Heptagone| Losange | Carre   | 0 | 0 | 0 |         |
| Trapeze | Cercle   | Carre   | Losange | 0 | 0 | 0 |         |
| Losange | Losange  | Carre   | Carre   | 0 | 0 | 0 |         |
| Losange | Losange  | Trapeze | Trapeze | 0 | 0 |   |         |
+-----+
Tour 6
Rentrez la valeur de la case 1
Rappel de la liste de valeurs :
1:Losange 2:Trapeze 3:Carre 4:Cercle 5:Heptagone 6:Octogone 7:Rectangle 8:Hexagone

```

Trouver la combinaison secrète ou atteindre le nombre de tours maximal met fin à la partie.
 En cas de victoire, votre score correspond au nombre de tours qu'il vous a fallu pour trouver la combinaison secrète.
 Vous avez accès à votre meilleur score et au scores des 10 meilleurs joueurs pour la thématique et le niveau que vous avez choisi.

```

Félicitations ! Vous avez gagné en 8 tours.
Nouveau record !!

Voici les scores des 10 meilleurs joueurs pour la thématique des formes et le niveau de difficulté facile :
+-----+
| * | 8 |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
|   |   |
+-----+

```

Enfin, vous pouvez soit rejouer avec la même thématique et le même niveau de difficulté, ou quitter le programme en appuyant sur entrée.