

Rendu 1 : Choix de conception

Ce rapport décrit soigneusement les choix de conception effectués lors du développement de notre application Mastermind. Notre objectif principal était de concevoir une application conforme aux critères tout en fournissant une expérience utilisateur à la fois intuitive et captivante.

Nous avons choisi de créer une première fenêtre "StartWindows" qui permet à l'utilisateur de définir les paramètres de sa partie, et qui lance par la suite la fenêtre "GameWindows" avec laquelle on crée une nouvelle partie et on ajoute les paramètres définis par le joueur.

Nous avons opté pour la définition d'une combinaison en tant que liste de couleurs, considérant qu'il n'était pas nécessaire de créer des classes distinctes pour chaque pion et chaque combinaison. Dans notre contexte, un pion est simplement représenté par une couleur, et une combinaison est une liste de ces couleurs. Aucune fonctionnalité supplémentaire n'est requise dans ce cadre.

Nous avons mis en place avec succès la création de la combinaison secrète et la génération d'indices en fonction de la combinaison fournie. La première fenêtre, StartWindows, fonctionne parfaitement. À présent, il ne nous reste plus qu'à définir les stratégies en fonction du mode d'indice souhaité, et nous aurons ainsi achevé le développement du package model.

Dans l'ensemble, ces choix de conception reflètent notre engagement envers une application fonctionnelle. Ce travail nous positionne favorablement pour la suite du développement de l'application