

## TITRE DU PROJET :

Jeu de Mastermind

## ÉLÈVES IMPLIQUÉS :

AA. Bourguin & R. Iklhef

## LIEN VERS LE DIAPORAMA GOOGLE SLIDES :

Diaporama de présentation du projet

## DESCRIPTION RAPIDE DU PROJET :

Le Mastermind est un jeu de société pour deux joueurs dont le but est de trouver un code (couleur et position de 4 ou 5 pions) en 10 ou 12 coups.

Le jeu se joue à deux : un codificateur et un décodeur.

Le codificateur choisit une combinaison de 4 ou 5 pions à faire deviner et la pose bien cachée. Rien ne l'empêche d'en choisir plusieurs d'une même couleur.

Son adversaire, le décodeur, est chargé de déchiffrer ce code secret. Il doit le faire en 10 ou 12 coups au plus.

Il place 4 ou 5 pions dans les trous de la première rangée immédiatement près de lui. Si l'un des pions a la bonne couleur dans la bonne position, le codificateur l'indique en plaçant une fiche noire dans l'un des trous de marque, sur le côté droit correspondant du plateau. Si l'un des pions correspond uniquement par sa couleur, mais n'est pas bien placé, le Codificateur l'indique par une fiche blanche dans l'un des trous de marque. S'il n'y a aucune correspondance, il ne marque rien.

## DÉTAILS DES QUESTIONS POSÉES ET DES CHOIX FAITS :

- apparence ?  
pas d'interface graphique, tout en mode texte ; pas de couleurs, mais des lettres pour les couleurs
- format des combinaisons ?  
les combinaisons sont des listes de lettres
- réponse du codificateur ?  
sous la forme d'une liste de symboles qui signifient "bien placé", "mal placé" et "non présent"
- variantes ?  
la première version du jeu sera en mode "facile" : combinaisons de 4 couleurs, 10 essais, réponse au format décrit plus haut.  
Puis on pourra faire plusieurs modes de jeux avec différentes difficultés : nombres de couleurs différentes, longueur d'une combinaison, doubles autorisés au non, nombres d'essais autorisés, format de la réponse.  
Possibilité d'étendre le jeu en sauvegardant des meilleurs scores.