



COMPTE
RENDU
MASTERMIND

Gosselet Julien

PARAMÈTRES

Nombre de couleurs :

Nombre de tentatives :

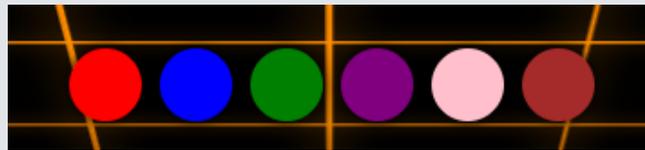
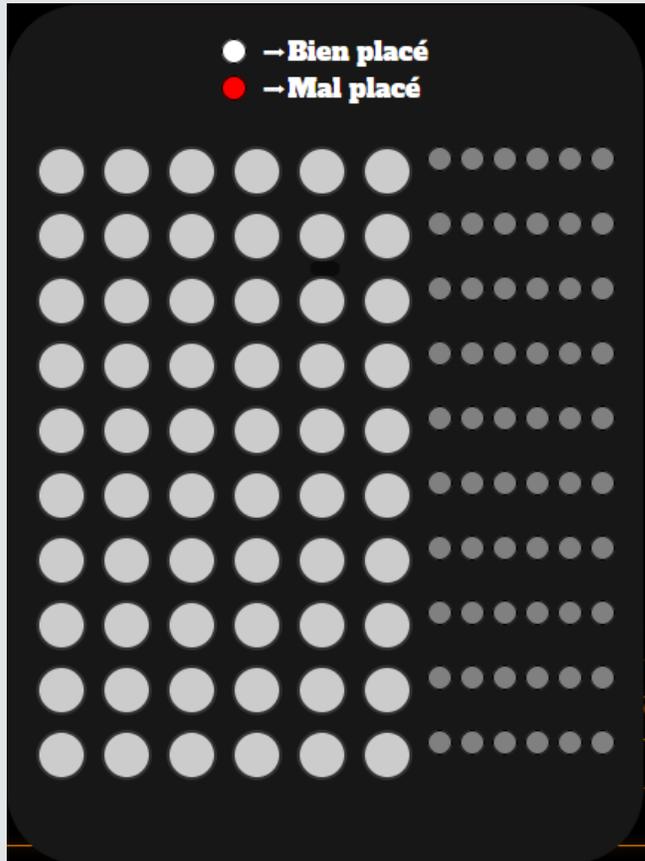
Longueur de la combinaison :

Autoriser la répétition des couleurs :

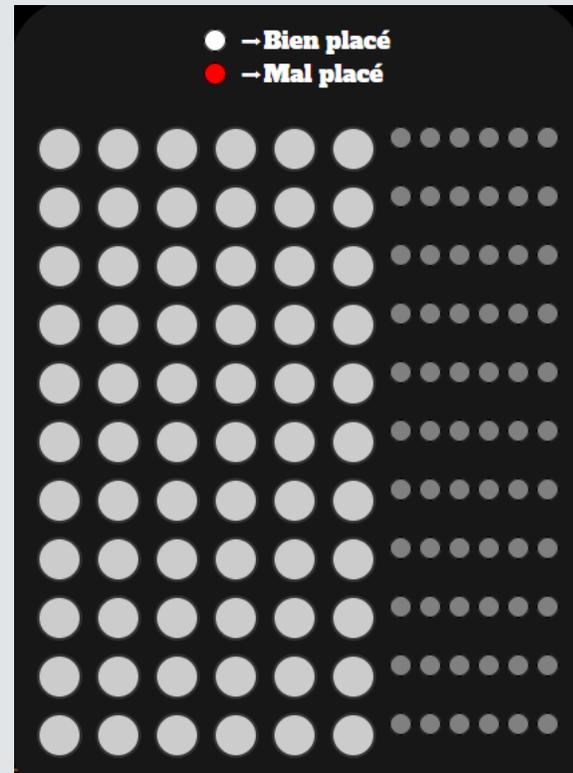
4 paramètres disponibles :

- Nombre de couleurs
- Longueur de combinaison
- Nombre de tentatives
- Répétition de couleurs ou non

FONCTIONNALITÉS SELON LES PARAMÈTRES



On a bien les 6 couleurs et la longueur de combinaison de 6



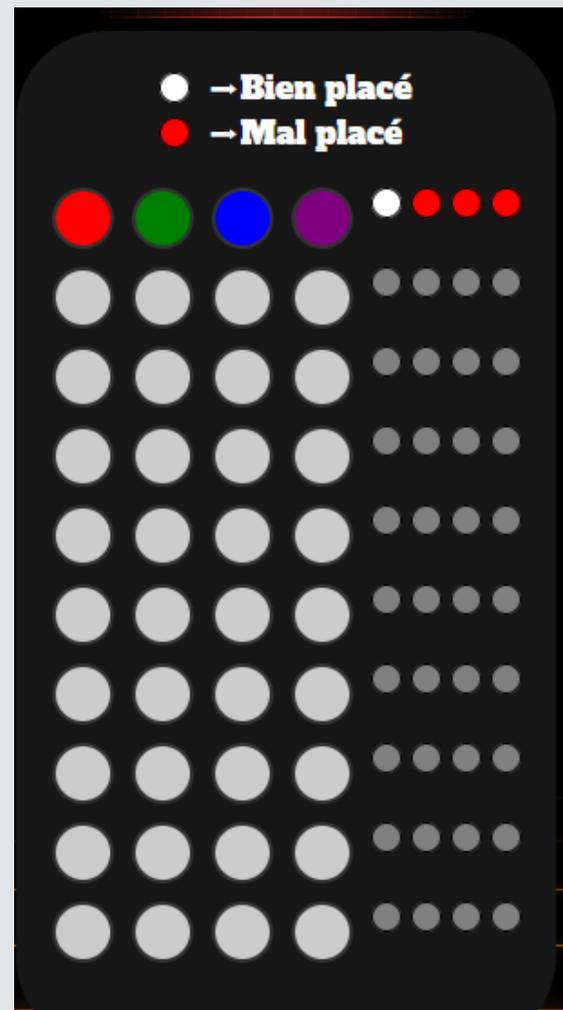
Et si on met 15 ou 20 tentatives, la hauteur est limitée et donc une barre pour scroll apparait

Et si on met répétition de couleur : « non » on peut appuyer qu'une fois sur chaque couleur

COMMENT ON JOUE



On sélectionne la couleur qu'on veut ajouter à notre proposition. On peut soit retirer tout soit le dernier et enfin soit valider notre combinaison

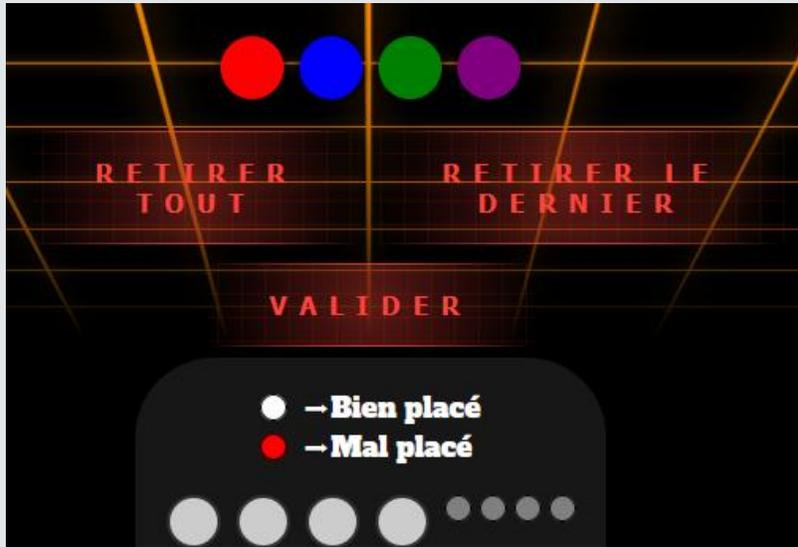


La proposition s'ajoute ensuite et comme le dit la légende, si le petit rond est blanc cela signifie qu'il est bien placé et s'il est rouge cela signifie qu'il est mal placé. Et bien sur, s'il reste gris, cela signifie qu'il n'est pas dans la combinaison. A noter que l'ordre des petits ronds n'a rien à voir, ils se remplissent de gauche à droite avec d'abord les blancs puis les rouges.

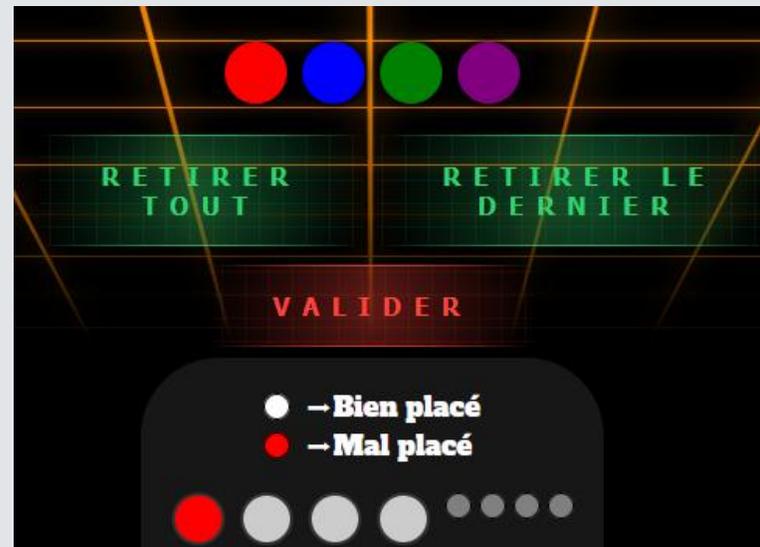


Une infobulle est disponible pour dire que signifie les petits ronds de la ligne en survolant cette dernière

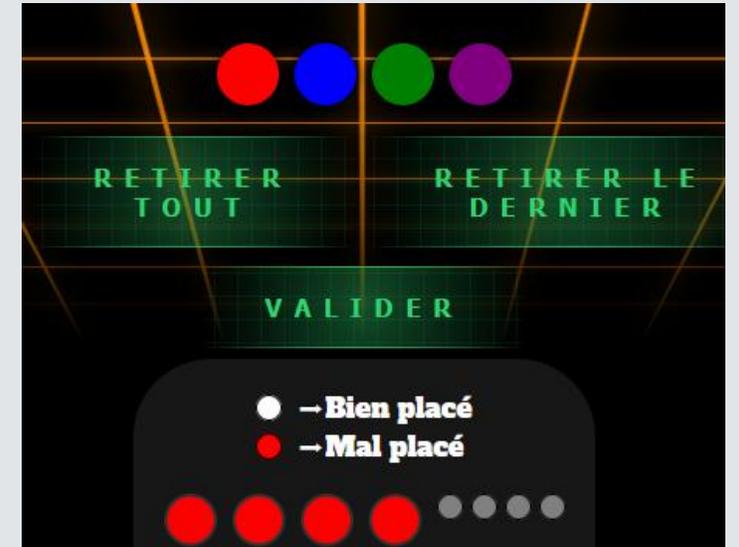
ANIMATION DES BOUTONS



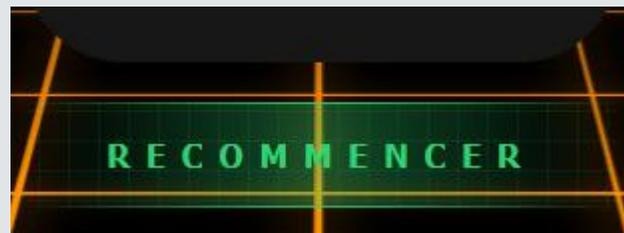
Si la proposition est vide, les 3 boutons sont désactivés



Si la proposition contient au moins 1 couleur, les 2 boutons retirer s'activent

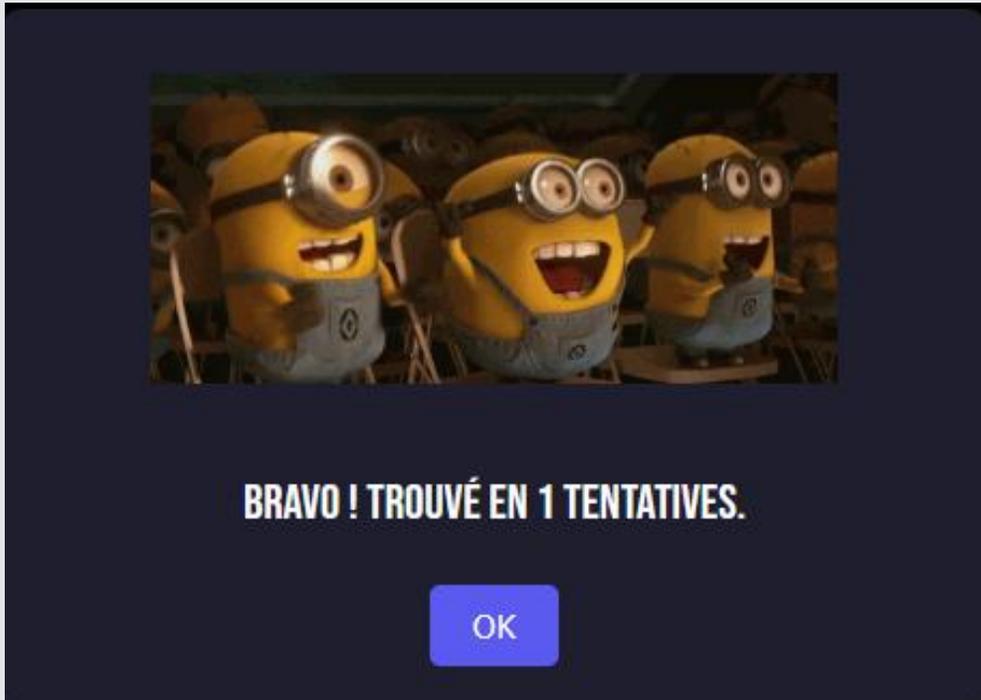


Si la proposition est complète, le bouton valider s'active

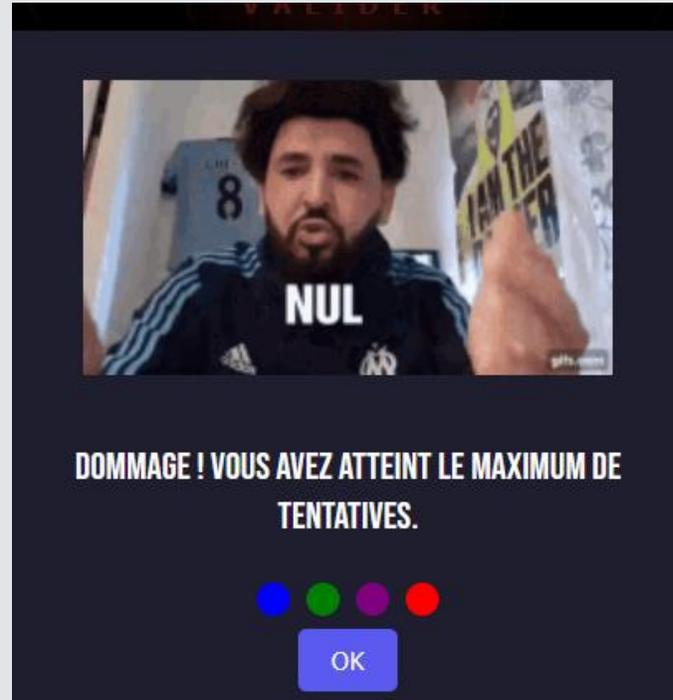


Possibilité de recommencer le jeu, refermes les pages et réinitialise le jeu

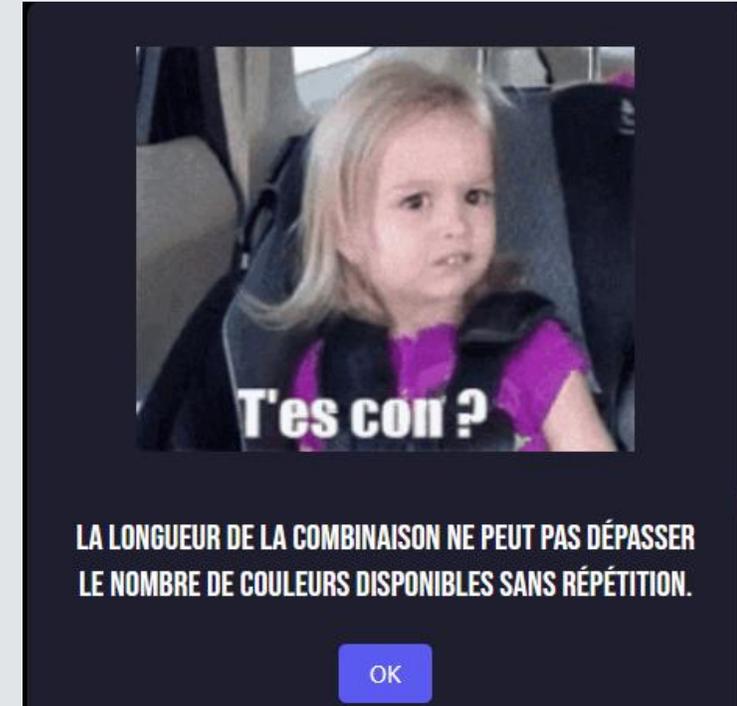
MESSAGES D'INFORMATIONS



En cas de victoire



En cas de défaite



Si vous mettez une longueur de combinaison plus grande que le nombre de couleurs sans répétition de couleurs