

Mastermind



GRUPE 5



MASTERMIND®

- Jeu de déduction et de réflexion
- Éléments du jeu:
 - Boules de 8 couleurs (rouge, jaune, vert, bleu, orange, blanc, violet, fuchsia).
 - Le but du jeu est de trouver la combinaison élaborée par l'autre joueur.
 - Le joueur dispose de 12 tentatives pour trouver la bonne combinaison.



Architecture



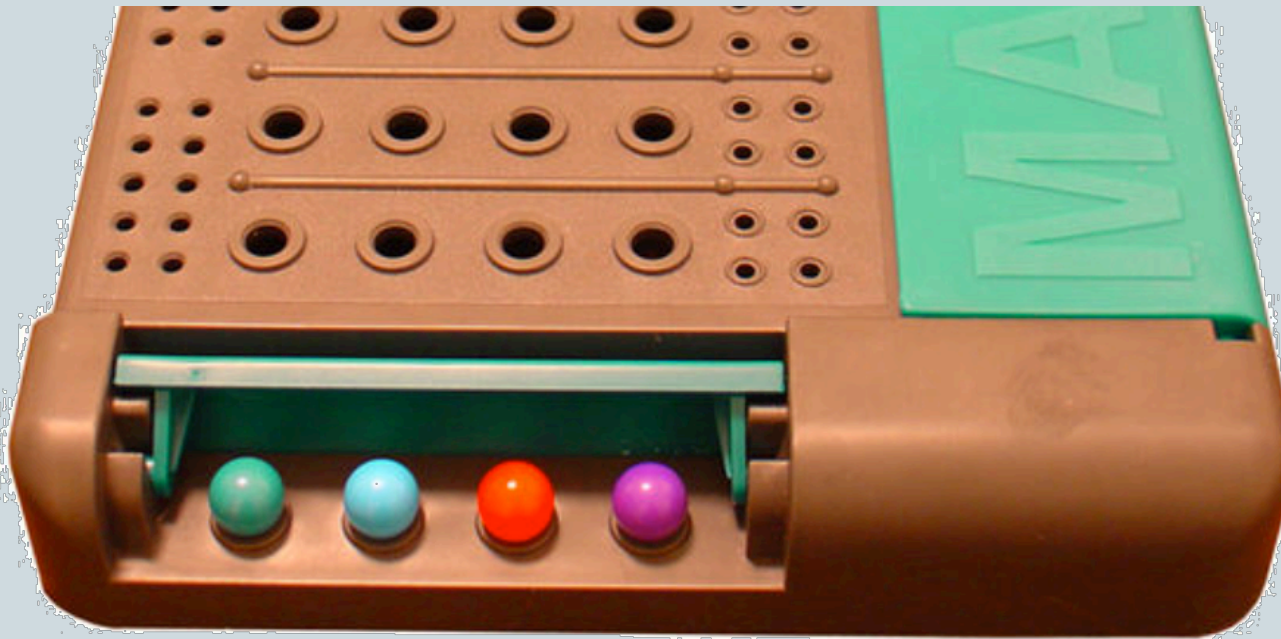
- Client-Serveur avec Java RMI
- Design MVC (Model-View-Controller)
- Un fichier contiendra les top-scores sur le serveur.
- Client Iphone Objectif-C.

Fonctionnalités



- Le client entre son nom (pseudo) à la demande sur serveur.
- Les utilisateurs jouent contre la machine.
- Le serveur génère la combinaison à deviner.
- Le serveur évalue les essais du joueur.
- Le serveur établit un classement "Top 5" sur le serveur.
- Possibilité de générer des combinaisons avec l'iPhone.

Serveur



- Le serveur génère la combinaison à deviner.
- ➔ Il génère aléatoirement une combinaison de 4 couleurs parmi 8.

Serveur



- Le serveur évalue les essais du joueur.
- ➔ Il compare la tentative avec la combinaison et donne un feedback sous forme de pions **rouges** (bon couleur, bon endroit) ou **blanc** (bon couleur, mauvaise endroit).



Serveur



- Le serveur établit un classement "Top 5".
- ➔ Il compare le score du joueur courant avec les 5 meilleurs scores précédents. Si ce score est meilleur, il l'insert dans la liste.



Client



- Les utilisateurs jouent contre la machine (qui génère une combinaison).
- ➔ Le client entre ses tentatives de combinaisons. En fonction du feedback du serveur, il pourra les modifier d'une tentative à l'autre.

Client



- Les utilisateurs jouent contre la machine avec une combinaison générée sur iPhone.
- ➔ Le client entre ses tentatives de combinaisons. En fonction du feedback du serveur, il pourra les modifier d'une tentative à l'autre. MAIS, c'est toujours le serveur qui vérifie l'exactitude des tentatives.

Client



- Le client entre son nom (pseudo) et éventuellement un avatar à la demande sur serveur.
- ➔ Avant d'entrer son score dans le Top 5 le serveur demande au client d'entrer son pseudo et de choisir un avatar (facultatif).

Intégration du client Iphone



- Remote control pour générer manuellement une combinaison pour un autre joueur.
- Possibilité de sélectionner le joueur à qui elle sera destinée.
- Max 30 sec. pour générer la combinaison.



Division du travail



- Mariya : GUI
- Gregory : RMI
- Ludovic : Logique du jeu + concurrent programming
- Dominic : Logique du jeu + concurrent programming
- Jean-Luc : Objective-C
- Contribution prévue : 20 % chacun.

Questions ??



??