

TP JavaScript

Jeu MasterMind

1 LE JEU DU MASTERMIND

Il s'agit de deviner 5 couleurs tirées au hasard par le système.

Le système nous indique : les couleurs bonnes et bien placées (pastille de contrôle blanche)
 Les couleurs bonnes mais mal placées (pastille de contrôle noire)

On doit trouver en 10 essais maxi.

2 LE CODE : DE L'OBJET

Ce projet est codé en JavaScript avec la technologie « Objet ».

Le programme principal est donc très simple :

```
let m = new mastermind('.jeu');  
ok.addEventListener('click', () => m.getResultat());
```

Le HTML minimum serait :

```
<div class='jeu'></div>  
<button id='ok'>Vérifier</button>
```

Et bien sûr, il faudra intégrer la bibliothèque « cl_mastermind.js » avec une balise <script>

TRAVAIL :

Copier les fichiers du jeu dans votre dossier personnel et testez le jeu.

3 AMELIORER LE CODE

3.1 Rappel des jetons biens placés

Quand on ajoute une ligne, il faudrait que les jetons de la bonne couleur et bien placés soit automatiquement ajoutés à la nouvelle ligne.

3.2 Limite à 10 essais

Limiter le jeu à 10 essais

3.3 Créer le code de la variante

Dans une variante du jeu un peu plus difficile, on ne sait pas exactement quel jeton est bien placé ou mal placé. On sait juste combien il y en a ...

Ajouter la possibilité de choisir à quelle variante du jeu on veut jouer, et bien sûr, créer le code correspondant à la variante.