

PRATIQUE DE LA PROGRAMMATION

TP N°3:

Objectif :

il s'agira ici de créer de toute pièces un programme dont vous avez prévu les grandes lignes en Travaux Dirigés.

Ce qu'il vous sera demandé :

Vous devez toujours réaliser un compte-rendu à rendre à l'enseignant à la fin de la séance. Ce dernier devra comporter toutes les réponses que vous aurez obtenues aux différentes questions qui vous seront posées dans l'énoncé ci-dessous.

ENONCE :

Le programme que vous avez a réaliser est celui du Master Mind dans sa version simplifiée :

- Un joueur choisit une combinaison secrète de 5 pions. Chaque pion est d'une couleur parmi les quatres couleurs suivantes : Bleu, Vert, Rouge, Jaune. L'ordre des pions est important). Ce joueur sera simulé par l'ordinateur qui tirera au sort une combinaison.

- Le second joueur doit deviner cette combinaison. Pour cela, il propose une combinaison. L'ordinateur lui indique le nombre de couleurs de sa propositions qui sont placées au meme endroit dans la combinaison secrète.

- Si le second joueur trouve en moins de 10 essais, il gagne. Sinon, c'est l'ordinateur qui gagne.

1) Réflexion sur le programme : faites un raffinage du programme qui vous permette de préparer les fonctions nécessaires

Question : Indiquez dans votre compte rendu le raffinage final.

2) Préparation du code : Commencez à préparer le fonctionnement du programme en définissant les fonctions dont vous avez besoin et les échanges nécessaires entre ces fonctions et le programme qui les appelle.

Question : Quel est l'entête de chaque fonction.

2) Codage du programme : En avant !

Question : Quel est le code de votre programme ?