Llenguatges de Programació
GRAM – 2

Práctica Final

Mater-Mind

El Master-Mind consiste en descubrir una combinación secreta de 5 fichas de colores entre 8 colores diferentes posibles. El jugador debe entrar, en cada jugada, una combinación de fichas indicando una tentativa de acierto con el correspondiente color en cada posición. Como resultado a esta tentativa recibe una información con fichas blancas o negras. Las fichas blancas representan que se ha acertado el color de una ficha pero la posición es incorrecta. Una ficha negra indica que se ha acertado tanto el color como la posición. El jugador tiene un máximo de 10 tentativas para acertar la combinación.

Diseñar un programa en Pascal que permita jugar al Master Mind. El programa generara la combinación secreta aleatoriamente y responderá a cada tentativa del jugador. Si el jugador acierta o utiliza las 10 tentativas de que dispone, el juego termina y el programa imprimirá una lista de todas las tentativas y con sus respectivas respuestas.

Ejemplo de ejecución:
Colores - Azul, Rojo, Verde, Marrón, Lila, Gris, Naranja, Turquesa

Combinación secreta:
A R V R M

1. L G T M A -> ---bb
2. N R V L G -> -nn--
3. M R V A R -> bnnbb
4. A R V R M -> nnnnn GAME OVER

Comentarios:

- Diseñar una estructura de datos adecuada (con taulas y tuplas) para el planteamiento del problema
- Utilizar acciones o funciones para: leer combinación, verificar tentativa, imprimir resultados
- Verificar la validez de los colores de entrada
- Para la entrega adjuntar:
  - Memoria comentando la estructura de datos utilizada y el análisis descendiente (acciones y funciones)
  - Código fuente en Pascal
  - Ejemplos de ejecuciones
  - Disquete con el programa (.pas y .exe)