**Aanpak**.

1. De code op een kleine schaal beginnen. Daarmee bedoel ik een print output in plaats van een board zodat als er fouten zijn die makkelijker te bevatten en te vinden zijn.
2. De code eerst maken voor de menselijke spellers voor een basisconcept.
3. Maken van de datastructuur van alle mogelijke antwoorden.
4. Functies van de simple algoritme implementeren
5. Functies van het worst case algoritme implementeren
6. Functies van het heuristiek algoritme implementeren

**Bibliotheekmodules**.

random  
itertools  
time

**Bronmateriaal**.

De simpel algoritme uit Yet Another Mastermind Strategy  
De worst case algoritme uit Yet Another Mastermind Strategy.