# Dokumentation zu Aufgabe 6: „Mastermind Teil 2“

Um diese Aufgabe zu lösen schrieben wir drei Dateien mit insgesamt drei Klassen.

1. Datei und Klasse: „codemaker“
2. Datei und Klasse: „codebreaker“
3. Datei und Klasse: „daten“

Die Klasse „codemaker“ erstellt einen Random-Code.

Die Klasse „codebreaker“ enthält die Logik zum vergleichen des Codes, der vom „codemaker“ kommt mit dem Code, der geraten wird.

Die Klasse „daten“ lässt den Nutzer sie Daten eingeben, ist also die Schnittstelle zwischen Programm und Mensch.

Als letztes haben wir noch die Exceptiones und den Ruby-Test geschrieben.

Schwierig ist es gewesen, sein vergleichen zu optimieren, sodass ich Arrayinhalte nicht mehrfach miteinander vergleiche.