**Mastermind**

Realizzare il gioco *Mastermind* su C++

**Regole del gioco:** il computer deve generare un codice di 4 cifre, contenenti **o numeri o colori** (vedi versioni successive). Il giocatore deve indovinare questa combinazione.

**Versione 1.0**Inizialmente, il computer genera un codice di 4 cifre formato da numeri. Questo codice sarà visibile dal giocatore che lo deve indovinare, in modo da poter testare il programma. Successivamente alla formazione del codice, il giocatore tenta di indovinare quale sia questa sequenza, inserendo 4 numeri a mano da tastiera.  
Per rendere il programma più user friendly possibile, verrà stampata a schermo una specie di tabella per rendere più facile il gioco.

**Algoritmo:** per generare il codice uso una procedura *char generacodice(char codice)* che restituisce un array di char contenente il codice.   
Per stampare a schermo la tabella uso la procedura *void stampaTabella(char codice)*.