**3º MasterMind.**

Escribe un programa que juegue al Rojo – Amarillo – Verde. El programa **genera tres dígitos aleatorios distintos entre 0 y 9**. A estos dígitos se les asignan las posiciones 1, 2 y 3. **El objetivo del juego es adivinar los números y sus posiciones correctas en el menor número de intentos posibles.** Para cada intento el jugador proporciona tres números para las posiciones 1, 2 y 3. El programa responde con una pista que consta de rojo, amarillo y verde. Si un dígito está en la posición correcta, la respuesta es *verde*. Si el digito adivinado está en una posición incorrecta, la respuesta es *amarillo*. Si el dígito no coincide con ninguno de los tres dígitos la respuesta es *rojo*.

**Nota: Se debe implementar la solución usando vectores.**

Ejemplo: 6 5 8 es la combinación a averiguar

**Intento Pista**

1 2 5 r r a

8 5 3 a v r

8 5 6 a v a

6 5 8 v v v

**(3,75 puntos)**

*“Un niño de cinco años entendería esto. ¡Que me envíen un niño de cinco años!”*

***Groucho Marx***