

## MasterMind Helper

### Mise en situation :

Vous êtes tanné des jeux de l'Appel Gagnant et décidez d'éteindre la télé. Vous remarquer qu'en dessous de celle-ci se cache une boîte poussiéreuse. Mais qu'est ce que c'est? Cool! Un jeu de MasterMind!

### Tâche :

Créer un programme qui trouve le nombres de codes possibles durant une partie de Number Mastermind (Les 6 couleurs sont représentées par des chiffres de 1 à 6, le code est constitué de 4 chiffres).

Vous devez créer un programme qui évalue l'état du jeu après 1 à 6 essais.

- Un essai est constitué de deux parties : Un code essayé et un résultat du 'CodeMaster'.
  - Le code essayé est constitué de 4 chiffres de 1 à 6. Il peut y avoir des répétitions d'un chiffre.
  - Le résultat est constitué de deux nombres:
    - La quantité de peg noir : Le nombre de chiffres du code essayé qui sont à la même position que le code secret.
    - La quantité de peg blanc : Le nombre de chiffres du code essayé qui ne sont pas à la bonne position dans le code secret.
    - Se référer aux règles officielles pour plus de clarifications ;)

### Entrée:

- De une a six lignes contenant chacune un code essayé et un résultat (nombre de noir et blanc) séparé par un espace.

### Sortie :

- Sur une ligne : Le nombre de codes possibles restants  
S'il n'y a aucun code possible, afficher l'erreur : « Il y a une erreur de logique! »

### Exemples :

Entrée	Sortie Attendue
4664 02 4664 03	Il y a une erreur de logique!
4664 02 4351 03	18
1234 03 2342 12	11
4664 02 5145 02	16
3232 00 5644 00	1
5353 02 4645 02 1434 01	3
2566 10 1534 02 2411 20 2423 21	2