

GUI
- lastFrame: JFrame
+ Gui() - showFrame()

Mastermind
+ main(args: String[])

SpielAktion
+ spielGehtWeiter: boolean + aktuelleRunde: int
+ rundeSpielen(spiel: SpielObjekt, rueckmeldung: Auswertung)

SpielAusgabe
+ ausgebenLösung(spiel: String []) + ausgebenSpielfeld(spiel: SpielObjekt, rueckmeldung: Auswertung) + ausgebenRückmeldung(anzahlRichtige: int [][], runde: int) + reinigeEingabeaufforderung() + ausgebenSpielregeln() + ausgebenFarben() + ausgebenTrenner(Zeile: int)

Spielobjekt
+ farbenmatrix: String [][] + zielArray: String [] + anzahlFarben: int + anzahlKugeln: int + anzahlRunden: int ~ random: Random
+ initMastermind(anzahlFarben: int, anzahlKugeln: int, anzahlRunden: int): String [] + hinzufügenEingabezuMatrix(input: String [], runde: int) + konvertiereZahlZuFarbe(zufall: int): String + konvertiereBuchstabeZuFarbe(spiel: String []): String []

SpielEingabe
+ eingabeReihe: String []
+ einlesen(eingabe: Scanner): String []

Auswertung
+ positionUndFarbeRichtig: int [][]
+ initPositionsmatrix (spiel: SpielObjekt) + vergleichenEingabeZiel(zielArray: String [], eingabeArray: String [], rundenzahl: int): int [][]

