

SRC.Example

- Position: int
- ColourCorrect: String
- PositionCorrect: String
- + Set(Position: int, PositionCorrect: String, ColourCorrect: String)
- + GetPosition(): int
- + GetColourCorrect(): String
- + GetPositionCorrect(): String

SRC.SpielAktion

- + spielGehtWeiter: boolean
- + anzahlRunden: int
- + Runde(x: SpielObjekt, rueck: Auswertung)

SRC.Eingabe

- + eingabeReihe: String[]
- + einlesen(einlesen: Scanner): String[]

SRC.Auswertung

- + positionUndFarbeRichtig: int[][]
- + initPositionsmatrix(x: SpielObjekt)
- + vergleichenEingabeZiel(ZielArray: String[], EingabeArray: String[], Rundenzahl: int): int[][]

SRC.SpielObjekt

- + farbenmatrix: String[][]
- + zielArray: String[]
- + anzahlFarben: int
- + anzahlKugeln: int
- + anzahlRunden: int
- ~ random: Random
- + Init(anzahlFarben: int, anzahlKugeln: int, anzahlRunden: int): String[][]
- + AddFarbenMatrix(input: String[], runde: int)
- + ConvToColour(zufall: int): String
- + GetColourFromChar(x: String[]): String[]

SRC.Mastermind

- + main(args: String[])

SRC.Ausgabe

- + ausgebenLösung(x: String[])
- + ausgebenSpielfeld(x: SpielObjekt, rueck: Auswertung)
- + ausgebenRückmeldung(PosNumberCorrect: int[][], Runde: int)
- + reinigeEingabeaufforderung()
- + ausgebenSpielregeln()
- + ausgebenFarben()
- + ausgebenTrenner(Zeile: int)