

# Mastermind

**V hre Mastermind sa pole generuje nasledujúcim spôsobom:**

1. Pre históriu hádania hráča sa vygeneruje pole 10x4. Vpravo od neho sa vygeneruje rovnaké pole na zobrazenie odpovedí na ťahy hráča.
2. Pre hráča sa vygeneruje tajný kód 4 farieb, ktorý má uhádnúť

**Po každom ťahu hráča sa skontroluje, či hru vyhral alebo prehral:**

1. Ak hráč vyčerpал svoje pokusy, hra sa skončila a je prehraná.
2. hra sa považuje za vyhratú, ak hráč nevyčerpал svoje pokusy a uhádol tajnú kombináciu farieb
3. Ak hra nebola vyhratá ani prehratá, hráč pokračuje v ťahoch v rámci svojich pokusov.

**Ťah hráča je realizovaný jednou funkciou:**

*List<Color> makeGuess(String guess)* - funkcia, pomocou ktorej hráč zadá farebnú kombináciu a pokúsi sa uhádnúť tajný kód