Per salvare lo storico delle partite all'interno del database sono state usate le classi: Partita, DAO, MyDatabaseHelper.

La classe MyDatabaseHelper viene utilizzata dalla classe DAO per creare,aprire o chiudere il database ad ogni utilizzo.

Nella Main2Activity viene eseguito l'inserimento di una tupla all'interno del database attraverso la classe DAO che implementa i metodi necessari per la gestione dei dati della base di dati.

In particolare, al termina di ogni partita viene inserita nel database una tupla i cui campi sono gli attributi della classe Partita e un id autoincrement.

Quest’ultima classe citata ha come stato le informazioni riguardanti l'esito di ogni sessione di gioco quindi: il risultato(vittoria o sconfitta), la difficoltà, la data e il numero dei tentativi utilizzati.

E' importante notare che gli oggetti di tipo Partita,non memorizzano direttamente le stringhe che vengono poi visualizzate nello storico, ma bensì il loro identificatore ,un intero che utilizza la stringa adatta alla lingua corrente sul dispositivo scegliendola tra quelle disponibili nel database delle stringhe. Questo serve per prevenire problemi di inconsistenza,verificatisi nel caso in cui la stringa venisse salvata nel database nella lingua corrente e poi l'utente cambiasse la lingua del proprio device, in questo caso le due lingue risulterebbero diverse.

La classe DAO viene utilizzata anche per prelevare informazioni dal database nella classe GameHistoryActivity. Il DAO implementa una query che effettua una select su tutte le tuple della tabella mastermind e attraverso la classe Cursor si possono prelevare i dati di ogni tupla e incapsularli in un ArraList<Partita> avendo in questo modo lo storico delle partite giocate.

L'utente può avere informazioni sulle istruzioni del gioco accedendo all'activity: InstructionActivity dalla MainActivity. L'activity delle istruzioni gonfia il relativo layouy1\_instruction composto da una scrollView contenente un vertical layout contenente a sua volta 4 text view. Il testo è stato diviso quindi in 4 parti, un testo e 3 piccoli paragrafi, per dare al lettore un piacevole benvenuto .