3. في لعبة "**إصابة دقيقة**" يختارون مسبَقًا نصًّا سرّيًّا، مكوّنًا من الأحرف Z–A بدون ترتيب معيّن. كلّ حرف يمكن أن يظهر في النصّ السرّيّ مرّةً واحدةً على الأكثر (بحيث طول النصّ هو بين 1 وَ 26).

تُدار اللعبة على النحو التالي:

يُخمِّن اللاعب نصًّا معيّنًا (يعتقد اللاعب أنّه النصّ السرّيّ). بالنسبة لكلّ حرف في نصّ التخمين، يحصل اللاعب على درجة حسب مدى نجاح تخمينه:

- درجة "**دقيق**" تُعطى للتخمين الصحيح للحرف ولمكانه في النصّ السرّيّ.
- درجة "**إصابة**" تُعطى للتخمين الصحيح للحرف في النصّ السرّيّ، لكن في المكان غير الصحيح.
- درجة "**تضييع**" تُعطى لتخمين حرف ليس موجودًا بتاتًا في النصّ السرّيّ.

مثال: بالنسبة للتخمين "AGCF" للنصّ السرّيّ "FGAV" يحصل اللاعب على الدرجات التالية:

درجة "دقيق" واحدة للتخمين الصحيح للحرف G ولمكانه في النصّ السرّيّ (في المؤشِّر 1).

درجتَي "إصابة" بالنسبة للتخمين الصحيح للحرفين A وَ F في النصّ السرّيّ، لكن في مكانَيْن غير صحيحَيْن.

درجة "تضييع" واحدة بالنسبة لتخمين غير صحيح للحرف C، غير الموجود بتاتًا في النصّ السرّيّ.

اكتبوا عمليّة خارجيّة باسم guess بلغة Java أو Guess بلغة #C، تتلقّى البارامترَيْن:

نصًّا سرّيًّا – secretStr، ونصّ تخمين – playerStr.

افترِضوا أنّ النصَّيْن سليمان (أي تظهر فيهما فقط الأحرف Z–A، وكلّ حرف يظهر في كلّ نصّ مرّة واحدة على الأكثر).

إذا كان طول نصّ التخمين مختلفًا عن طول النصّ السرّيّ، تطبع العمليّة رسالة خطأ "Size Error".

إذا كان طول نصّ التخمين مطابقًا لطول النصّ السرّيّ، تطبع العمليّة عدد درجات الـ "دقيق"، وعدد درجات الـ "الإصابة" وعدد درجات الـ "تضييع" بالنسبة لتخمين اللاعب (كلّ طباعة في سطر جديد).

الفصل الثاني (60 درجة)

أجيبوا عن اثنين من الأسئلة 4-6 . (لكلّ سؤال – 30 درجة .)