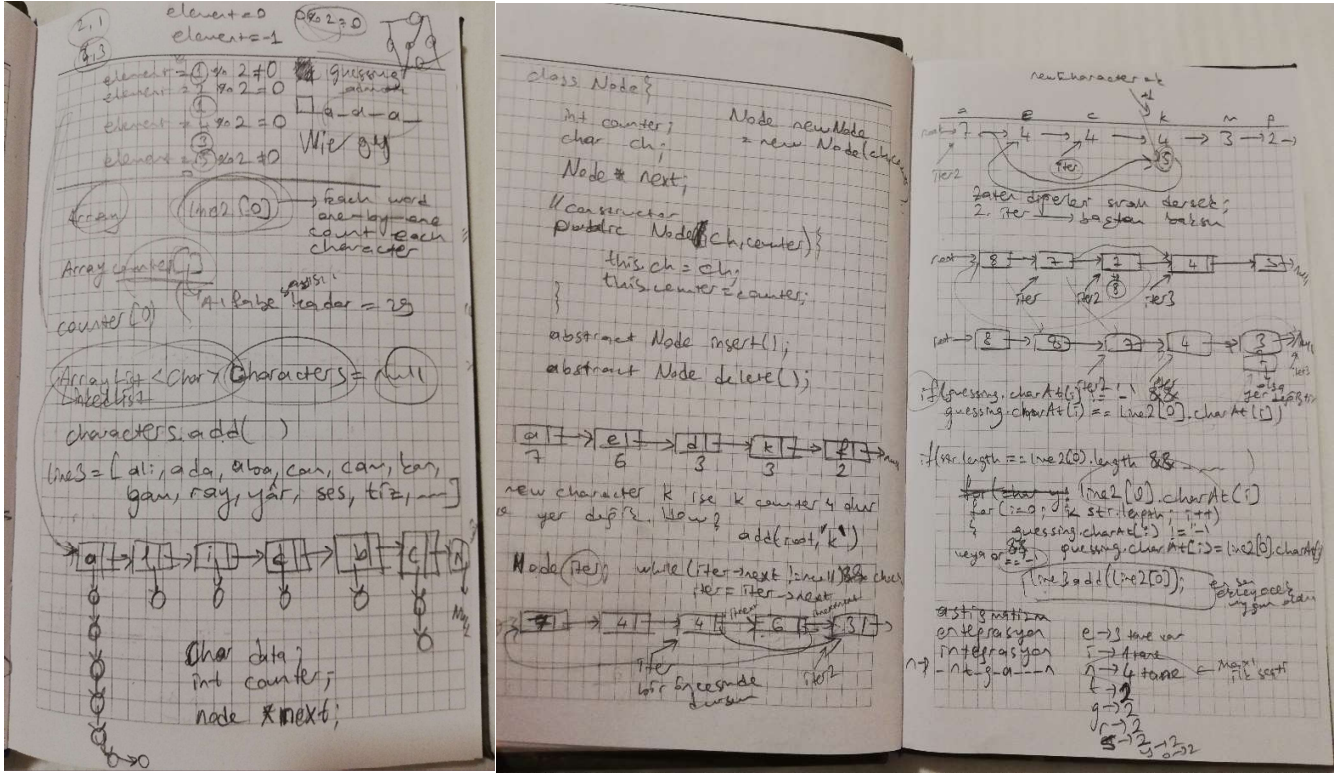


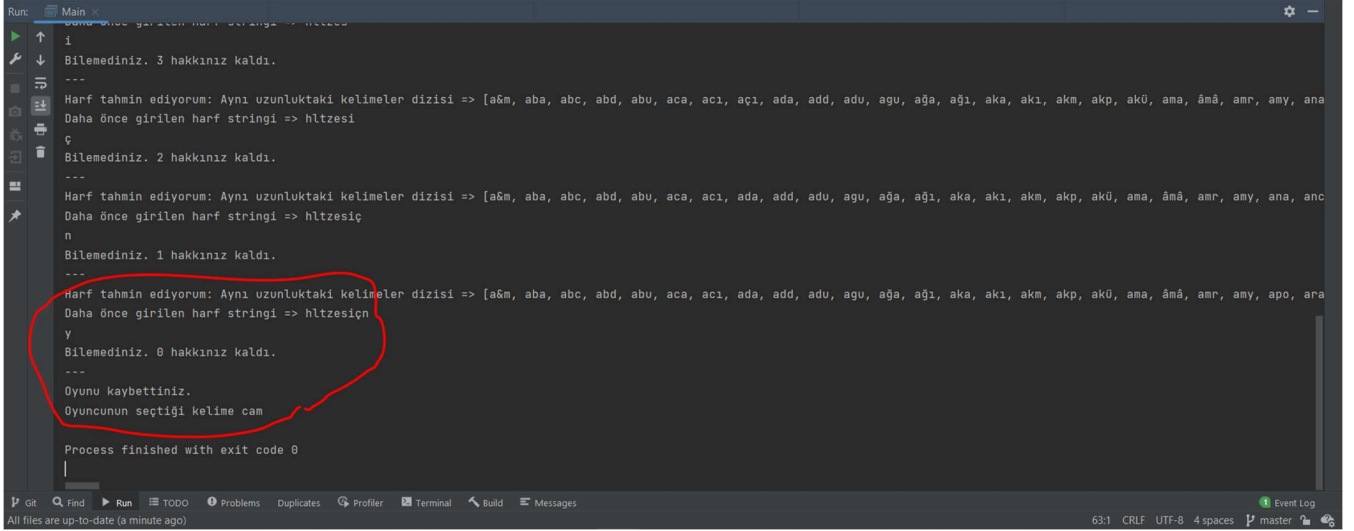
Projeyi yaparken özellikle bilgisayarın bilmesini sağlamak adına iyi bir algoritma gerçekleştirmeye çalıştım. (Kağıt üzerinde kurgulamaya çalıştım. Foto-1) Başlangıçta senaryosunu kurguladığım bilgisayar nasıl daha hızlı bilebilir? Şöyle ki, oyuncu kelime boyutunu belirledikten sonra bilgisayar tarafında o boyut kadar kelimeleri topla, o toplanan veri kümesinden karakter en fazla olan harfi ilk söyle. Sonra doğru yanlış olmasına göre ikinci söylüyor. Bu şekilde veri kümesi azalıyor. Tek bir veri kümesi kaldığında da zaten arka arkaya bilgisayar harfleri söyleyerek kelimeyi biliyor.



(Foto-1)

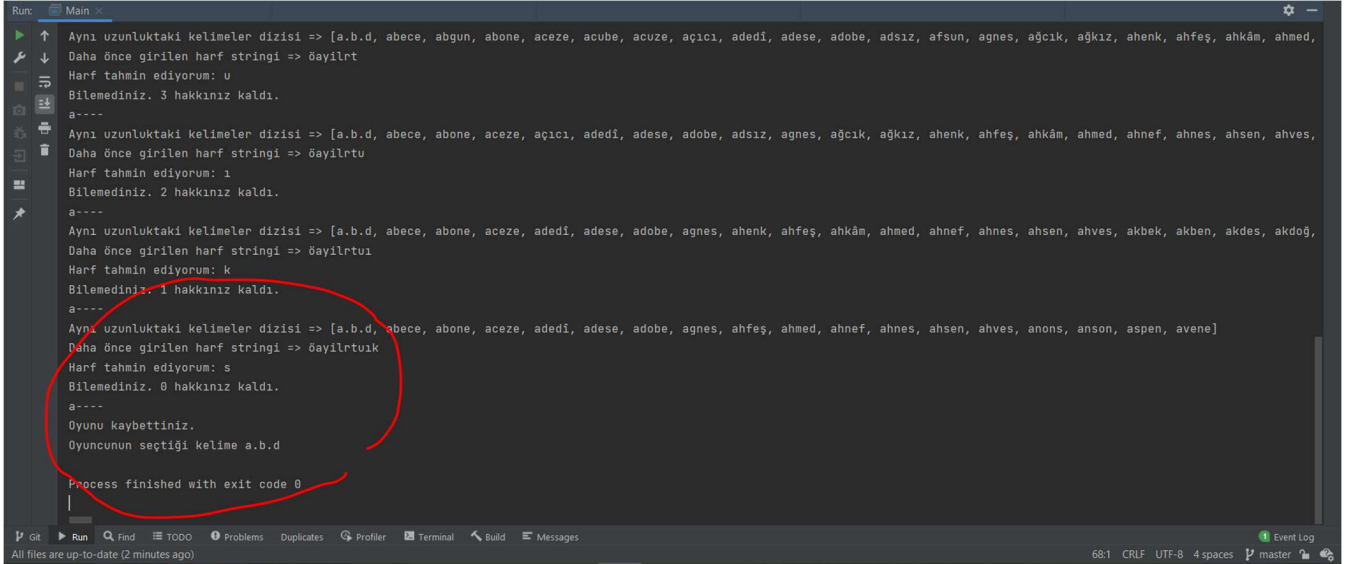
En iyi approach, time-complexity açısından da düşünecek olursam bu algoritma geldi aklıma. Çoğunu da bu şekilde biliyor. Tabii bu şekilde de bilemediği kelimeler oldu. (Foto-2, Foto-3) Neden? Çünkü dediğim gibi topladığı karakter veri kümesinden sayıca en fazla olanı ilk söylüyor. Bu şekilde olunca oyuncunun seçtiği kelime stringteki harfler veri kümesinde az sayıda olunca gerçek veriye gelene kadar hakkı doluyor.

Adam Asmaca Projesi



```
Run: Main
1
Bilemediniz. 3 hakkınız kaldı.
---
Harf tahmin ediyorum: Aynı uzunluktaki kelimeler dizisi => [a&m, aba, abc, abd, abu, aca, aci, açi, ada, add, adu, agu, a&a, a&i, aka, aki, akm, akp, akü, ama, âma, amr, amy, ana]
Daha önce girilen harf stringi => hltzesiç
ç
Bilemediniz. 2 hakkınız kaldı.
---
Harf tahmin ediyorum: Aynı uzunluktaki kelimeler dizisi => [a&m, aba, abc, abd, abu, aca, aci, ada, add, adu, agu, a&a, a&i, aka, aki, akm, akp, akü, ama, âma, amr, amy, ana, anc]
Daha önce girilen harf stringi => hltzesiç
n
Bilemediniz. 1 hakkınız kaldı.
---
Harf tahmin ediyorum: Aynı uzunluktaki kelimeler dizisi => [a&m, aba, abc, abd, abu, aca, aci, ada, add, adu, agu, a&a, a&i, aka, aki, akm, akp, akü, ama, âma, amr, amy, apo, ara]
Daha önce girilen harf stringi => hltzesiçn
y
Bilemediniz. 0 hakkınız kaldı.
---
Oyunu kaybettiniz.
Oyuncunun seçtiği kelime cam
Process finished with exit code 0
```

(Foto-2)



```
Run: Main
Aynı uzunluktaki kelimeler dizisi => [a.b.d, abece, abgun, abone, aceze, acube, acuze, açıcı, adedi, adese, adobe, adsız, afsun, agnes, ağcık, ağkız, ahenk, ahfeş, ahkâm, ahmed,]
Daha önce girilen harf stringi => öayilrt
Harf tahmin ediyorum: u
Bilemediniz. 3 hakkınız kaldı.
a----
Aynı uzunluktaki kelimeler dizisi => [a.b.d, abece, abone, aceze, açıcı, adedi, adese, adobe, adsız, agnes, ağcık, ağkız, ahenk, ahfeş, ahkâm, ahmed, ahnef, ahnes, ahnen, ahves,]
Daha önce girilen harf stringi => öayilrtu
Harf tahmin ediyorum: i
Bilemediniz. 2 hakkınız kaldı.
a----
Aynı uzunluktaki kelimeler dizisi => [a.b.d, abece, abone, aceze, adedi, adese, adobe, agnes, ahenk, ahfeş, ahkâm, ahmed, ahnef, ahnes, ahnen, ahves, akbek, akben, akdes, akdoğ,]
Daha önce girilen harf stringi => öayilrtui
Harf tahmin ediyorum: k
Bilemediniz. 1 hakkınız kaldı.
a----
Aynı uzunluktaki kelimeler dizisi => [a.b.d, abece, abone, aceze, adedi, adese, adobe, agnes, ahfeş, ahmed, ahnef, ahnes, ahnen, ahves, anons, anson, aspen, avene]
Daha önce girilen harf stringi => öayilrtuik
Harf tahmin ediyorum: s
Bilemediniz. 0 hakkınız kaldı.
a----
Oyunu kaybettiniz.
Oyuncunun seçtiği kelime a.b.d
Process finished with exit code 0
```

(Foto-3)

Bu projede sizlerin düzeltmemi istediği herhangi bir nokta olursa kodumda hemen düzeltebilirim. Son olarak test-caseleri denerken, bilgisayar bir string boyutu belirledikten sonra gireceğimiz input stringinin o boyutta ve "turkish_dictionary.txt" dosyasında olması gerekir. Daha kolay kelimeyi seçmek adına "turkish_dictionary_boyuta_göre.txt" dosyasından herhangi bir tanesini seçip input olarak girebilirsiniz. Extradan arka planda dönen kurguyu bir nebze görmek isterseniz **People.java** dosyasında /*81. Satır*/ ve **Computer.java** dosyasında /*81-82. Satırları*/, yorum satırlarını açabilirsiniz. İnsanın bilmesi kurgusunda da ilk etapta bilgisayarın seçtiği kelimeyi direk görmek için de **Main.java** dosyasında /*40. yorum satırını*/ açabilirsiniz.