

**RenkliToplar** isimli bir sınıf tasarlayınız.

Sınıfın **degerler** isimli 8x4 boyutunda iki boyutlu tamsayı tipinde bir özelliği olsun.

Sınıfın **puan** isimli tamsayı tipinde bir özelliği olsun.

Bu sınıfın **Hazırla** isimli bir fonksiyonu olsun.

Hazırla fonksiyonu 8x4 boyutunda bir diziyi geri döndürsün.

Hazırla fonksiyonu geri döndüreceği dizinin içerisine 1, 2, 3 değerlerini rasgele atasın.

Bu sınıfın **Goster** isimli bir fonksiyonu olsun.

Goster fonksiyonu degerler özelliğinin içeriğini ekrana yazdırsın.

Main metodunun içerisinde Hazırla fonksiyonu çağırılsın geri dönen matris degerler özelliği içerisine atansın

Main metodunun içerisinde Goster fonksiyonu çağırılsın.

Main metodunun içerisinde kullanıcıdan **x** ve **y** gibi iki değer girmesi istesin.

Girilen **x** ve **y** verileri degerler matrisindeki hangi iki hücrenin yer değiştireceğini belirtmektedir.

Sadece komşu iki hücre içeriğinin yer değiştirmesine izin verilmektedir.

**HamleKontrol** isimli fonksiyon kullanıcı tarafından girilen x ve y değerlerinin geçerli bir hamle olup olmadığını kontrol etmektedir.

**Oyna** isimli fonksiyon eğer yatay pozisyonda üç ve üzeri aynı rakam varsa bu değerler yerine yeniden rasgele değerler üreterek atamakta, Goster metodunu çağırmakta ve kullanıcı puanını 5 puan artırmaktadır.

Eğer kullanıcı x=100 ve y=100 değerlerini girmiş ise oyun biter ve kullanıcının aldığı puan yazılarak durur.

Örnek Main içerisinde Hazırla fonksiyonu çalıştı

1	1	2	2
1	1	3	1
3	1	2	1
2	1	1	2
2	1	2	2
2	2	3	2
2	1	3	3
3	1	3	3

Kullanıcı x ve y değeri olarak 12 ve 13 değerlerini girdi. Yani birinci satır ikinci sütun içerisindeki veri ile birinci satır üçüncü sütundaki veri içeriğinin değişmesini istiyor.

1	1	2	2
1	1	1	3
3	1	2	1
2	1	1	2
2	1	2	2
2	2	3	2
2	1	3	3
3	1	3	3

Değişim sonrası değerler matrisi yukarıdaki gibi oldu. Oyna fonksiyonu çağrılmasının ardından yatay pozisyonda yan yana 3'den fazla olan aynı sayılar tarandı. Bir tane bulunduğu için kullanıcı puanı 5 puan artırıldı ve yan yana olan değerler yerine yeni rasgele değerler atanarak yeni matris oluştu. (Yapılan değişimleri kolaylıkla görebilin diye kırmızı ile işaretlenmiştir)

1	1	2	2
2	2	3	3
3	1	2	1
2	1	1	2
2	1	2	2
2	2	3	2
2	1	3	3
3	1	3	3

Kullanıcıdan yeni x ve y değerleri girmesi istenir. Kullanıcı x=100 ve y=100 girinceye kadar oynamaya devam eder.