

C ve Sistem Programcıları Derneği Java ile Nesne Yönelimli Programlama Çalışma Sorusu

Soru: Doldurulmuş bir Sudoku'nun geçerli olup olmadığını belirleyen programı aşağıdaki açıklamaya göre yazınız.

Açıklama:

Sudoku oyunu Sudoku isimli bir sınıfla temsil edilecektir. Sınıfın 9X9'luk bir matris veri elemanı vardır.

Başlangıç metodu (ctor) bu matrisi tahsis eder, **read** metodu klavyeden sayıları okuyarak matrise yerleştirir. Sınıfın **static** olmayan **isValid** metodu da geçerlilik testini yapmaktadır. Örneğin:

```
package org.csystem.game.sudoku;

public class Sudoku {
    private int[][] m_sdm;

    public Sudoku()
    {
        m_sdm = new int[9][9];
    }

    public void read()
    {
        // Klavyeden okuma yap ve matrise yerleştir
    }

    public boolean isValid()
    {
        //Geçerlilik kontrolü yap
    }
    //...
}
```

- Sınıfın public bölümünü değiştirmeden istediğiniz elemanı ekleyebilirsiniz. Test işlemini şöyle bir kod ile yapabilirsiniz:

```
package org.csystem.app.games.sudoku;

class App{
    public static void main(String [] args)
    {
        Sudoku sd = new Sudoku();

        sd.read();
        System.out.println(sd.isValid() ? "Geçerli" : "Geçerli değil");
    }
}
```

- Geçerli Sudoku sayılarını bir dosyaya yazıp bunu okuma sırasında kopyala-yapıştır yapabilirsiniz. Sayıları tek tek elle girmeye çalışmayınız!...

Çözümlerinizi eğitime kontrol ettiriniz.

Tekrar yapıyor musunuz?...

İyi Çalışmalar...