

Programowanie w języku JAVA

zadania

1. Rozszerzyć oprogramowanie o rozgrywkę odwrotną, tzn: ty podajesz liczbę a program zgaduje (Pamiętaj o skracaniu zakresów po każdym trafieniu).
2. Rozszerzyć oprogramowanie o rozgrywkę mieszaną, tzn: łączysz oby dwa rozgrywki w jedną i na zmianę zgadujecie, rozgrywkę wygrywa ten kto pierwszy zgadnie, rozgrywkę rozpoczyna tzw rzut monetą (może być na zasadzie true, false czyli zero dla false i jeden dla true, gdzie true to start gracza a false programu).
3. Rozszerz oprogramowanie o dwa dodatkowe poziomy trudności, obecny zakres to łatwy, natomiast normalny (od 0 do 10000) i trudny (od 0 do 1000000).
4. Rozszerz oprogramowanie o zapis wyżej wprowadzonych rozszerzeń. Obecny to rozgrywki single, w których dochodzi rozbiecie na poziomy trudności oraz dochodzi rozgrywka multi, która oprócz danych z single zawiera informację o ilości zwycięstw oraz przegranych.
5. Rozszerz oprogramowanie o zapis dokonań programu, w taki sam sposób jak zapisują się osiągnięcia gracza.

Rozwiązania zadań proszę prezentować na zajęciach lub przesłać na mail: michal.mach@gdansk.merito.pl

Pytania proszę przysyłać mailem. Odpisuje zazwyczaj we wtorki i czwartki po godzinie 19:00.

inż. Michał Mach