

Programowanie w języku JAVA zadania

1. Pobrać i zainstalować oprogramowanie NetBeans.
2. Przeanalizować załączony projekt.
3. Na podstawie załączonego projektu stworzyć klasę gracza, który będzie tworzony na podstawie podanego nicku.
4. Stwórz rozgrywkę w zgadywanie liczb, polegającej na tym, że program losuje liczbę a ty ją zgadujesz. Oczywiście pamiętaj o interakcji i możliwościach wyboru a przede wszystkim o tym, że dane oprogramowanie powinno być łatwo modyfikowalne. Zakres losowania od 0 do 100.
5. Przed zakończeniem rozgrywki, oprogramowanie powinno zapisać do pliku o nazwie wprowadzonego nicku gracza, w którym to umieści jego dane oraz najlepszy uzyskany wynik, tak aby przy kolejnym odpaleniu oprogramowania, po utworzeniu gracza, oprogramowanie sprawdzało, czy dany gracz już istnieje i jeżeli istnieje to wczytywało uzyskany przez niego wynik z możliwością jego poprawienia w kolejnych rozgrywkach lub zaczęcia od nowa.

Do losowania liczb można użyć np. generatora liczb pseudolosowych jaką jest klasa Random.

(UWAGA! Jeżeli w zadaniach nie będzie podana informacja dotycząca z jakiej biblioteki należy skorzystać, oznacza to, iż należy skorzystać z domyślnej biblioteki javy. W przypadku obiektu Random będzie to biblioteka java.util.Random.)

Rozwiązania zadań proszę przesyłać na mail:
michal.mach@gdansk.merito.pl

Wszelki pytania lub problemy proszę przesyłać mailem.
Na maile zazwyczaj odpisuje we wtorki i czwartki po 19.

inż. Michał Mach