Cows and bulls - Крави и бикове

1.Условие

Крави и бикове е игра, чиято цел е да се познае четирицифреното от двама играча.Когато се познае цифра от числото, която е на същото място, като в числото се показва в конзолата 1 бик.Когато се познае цифра от числото, но не е на същото място, като числото се показва в конзолата 1 крава.Играта се играе, докато един от двамата не стигне до 4 бика.

2. Въведение

Приложението е реализирано на платформата Java.

3. Теория

Визуалните елементи, както и самият алгоритъм работещ под Java са реализирани с помощта на софтуера IntelliJ IDEA – многоезична среда за разработване на софтуер, която включва интегрирана среда за разработка (IDE) и плъгин система.

4.Използвани технологии

В текущата програма първо се проверя въведеното число и ако съвпадат някои цифри от него с рандом генерираното число се изписва в конзолата в зависимост от местоположението им 1/2/3/4 крави или бикове.

5. Инсталация и настройки

Трябва да имате инсталирана Java на компютъра си, която може да изтеглите от тук: https://java.com/en/download/ , след което изтеглете кода от посочения горе адрес в Github.

6. Кратко ръководство на потребителя

Стартирайте програмата в IntelliJ IDEA и следвайте инструкциите за въвеждане на нужните данни.

7. Примерни данни

Първо започва играч номер едно и въвежда неговото число, след това идва ред на играч номер две и той също въвежда неговото измислено число.

8. Описание на програмния код

Някои от по-важните методи в програмата са:

creatingARandomNumber – Този метод създава числото, което двамата играча трябва да познаят.

countsTheBulls – Този метод създава биковете, които ще показват дали дадена цифра е на същото място, като в създаденото рандом число.

countsTheCows - Този метод създава кравите, които ще показват дали дадена цифра я има в създаденото рандом число.

creatingGameForTwoPlayers – този метод позволява двама човека да играят играта,като се редуват първо е играч номер едно и след това е играч номер две.

И др.

9. Приноси на курсиста, ограничения и възможности за бъдещо разширение

Програмата смятам че не е една от най-трудните за направяне, но не е лесно, когато трябва да е за двама души.

10. Използвани източници.

Youtube.

Имe: Йордан Благоев

Дата: 2020-03-01 Предмет: Програмиране с Java, част 1

email: dani\_blagoev199@abv.bg GitHub: