

YatzyBibliotek dokumentasjon:

Dette er dokumentasjon som vil forklare hvordan du kan bruke biblioteket som heter **YatzyBibliotek**. Dette biblioteket består av en enkel offentlig klasse som heter **PoengBibliotek**. Denne klassen inneholder to hovedmetoder som brukes til å kalkulere poengsum ut fra kategori og finne kategorien som gir høyest poengsum ut fra øyne på terningene. I denne dokumentasjonen vil du først bli vist hvordan du kan implementere biblioteket. Videre er det forklaringer på klassene, metodene, parametere og eksempler på kode.

Implementering av biblioteket:

For å ta i bruk denne klassen må man først legge til biblioteket i prosjektet som vist i følgende eksempel øverst i prosjektkoden:

```
using YatzyBibliotek;
```

Når dette er gjort trenger du å opprette og initialisere **PoengBibliotek** klassen. Dette vil se slik ut som eksempel:

```
public PoengBibliotek poengBibliotek = new PoengBibliotek();
```

Når **PoengBibliotek** klassen er opprettet og initialisert kan du nå ta nytte av klassen sine metoder.

Klasser:

PoengBibliotek:

- Hovedklassen til **YatzyBibliotek** som inneholder metoder for å beregne poengsum ut fra kategori, metode for å finne kategori som gir høyest poengsum ut fra øyne på terningene og en ekstra metode for å printe alle gyldige yatzy-kategorier.

Metoder:

PoengBibliotek.kalkulerPoengsum(string **terninger**, string **kategori**)

- Tar inn **terninger** og **kategori** som parameter. Metoden finner hvilken yatzy-kategori som brukes og beregner en poengsum ut fra **kategori** med **terninger**. Metoden returnerer en int som er poengsummen.

PoengBibliotek.finnBesteKategori(string **terninger**)

- Tar inn parameteren **terninger**. Metoden kalkulerer hvilken yatzy-kategori som gir høyest poengsum ut fra **terninger**. Metoden returnerer et string array som inneholder navnet på kategorien og poengsummen.

PoengBibliotek.getKategori ()

- Denne metoden vil printe en liste over alle gyldige kategorier i konsollen.

Eksempler:

Her er et eksempel hvor **kalkulerPoengsum** blir brukt:

```
int resultat1 = poengBibliotek.kalkulerPoengsum("1,1,1,1,1", "enere");
```

Her er "1,1,1,1,1" terninger og "enere" en yatzy kategori. "resultat1" blir satt til å være lik resultatet til metoden som er poengsummen.

Her er et eksempel hvor **finnBesteKategori** blir brukt:

```
string besteKategori = poengBibliotek.finnBesteKategori("1,3,3,3,3")[0];  
string bestePoengsum = poengBibliotek.finnBesteKategori("1,3,3,3,3")[1];
```

Her setter vi navnet og poengsummen på den beste kategorien til hver sin variabel.

Her er et eksempel hvor **getKategori** blir brukt:

```
static void Main(string[] args)  
{  
    Poengbibliotek bibliotek = new Poengbibliotek();  
    bibliotek.getKategorier();  
}
```

Variabler:

string **terninger**:

- Denne strengen består av 5 komma separerte tall hvor hvert tall representerer øyne på hver av de 5 terningene. Tallene må være kommaseparert lik følgende eksempler: "1,2,3,4,5", "1,2,3,4,6", "1,1,1,1,1".

string **kategori**:

- Denne strengen representerer en yatzy-kategori. Denne kategorien må være en gyldig yatzy kategori. Følgende eksempler: "enere", "toere", "tre like".