Egy találóskérdést kell leprogramozni. A programozási munkába minél több mindent kell bemutatni arra vonatkozóan, hogy miket tanultál a 2. félév során. Ezek a szempontok:

* OOP szemlélet (javaslom max 3 osztály használatát)
* Tervezési lépések, pl UML, esetleg pszeudókód v foylamatábra
* public/private/static/final/enum megfelelő használata
* GitHub (commit, gitignore, readme)
* program szétbontása package-ekre
* GUI készítés, kép használattal
* Tiszta kód elvei
* Tesztkód írása (1 fontos metódusnak 1 fontos tesztesete)

3 láda közül az egyik rejti a kincset. Mindegyiken van egy felirat (ami nem változtatható, mert belevésték a ládába), de csak az egyik láda állítása igaz!

arany: én rejtem a kincset

ezüst: nem én rejtem a kincset

bronz: az arany hazudik

Indokold (readme fájlban a megoldás logikájának alátámasztása, pl táblázatos formában), hogy szerinted miért ott a kincs! Ez alapján „helyezd el” a kincset a megfelelő ládába, majd…

Állj neki -a fenti elvek figyelembevételével- leprogramozni a feladatot!