

C ve Sistem Programcıları Derneği Kotlin ile Programlama Çalışma Sorusu

Soru: Doldurulmuş bir Sudoku'nun geçerli olup olmadığını belirleyen programı yazınız.

Açıklama:

Sudoku oyunu Sudoku isimli bir sınıfla temsil edilecektir. Sınıfın 9X9'luk bir matris veri elemanı vardır. Başlangıç metodu bu matrisi tahsis eder, *read* metodu klavyeden sayıları okuyarak matrise yerleştirir. Sınıfın *isValid* property elemanı da geçerlilik testini yapmaktadır. Örneğin:

```
package org.csystem.games

class Sudoku {
    private val mSdm: Array<IntArray>
    //...
    val isValid: Boolean
        get() {}

    init {
        mSdm = Array(9) { IntArray(9) }
    }

    fun read()
    {
        // Klavyeden okuma yap ve matrise yerleştir
    }
    //...
}
```

- Sınıfa gerekli metotları ekleyebilirsiniz. Test işlemini şöyle bir programla yapabilirsiniz:

```
package org.csystem.games.app

import org.csystem.games.Sudoku

fun main()
{
    var sd = Sudoku();
    sd.read();

    if (sd.isValid)
        println("Geçerli");
    else
        println("Geçerli değil");
}
```

- Geçerli bir Sudoku sayılarını bir dosyaya yazıp bunu okuma sırasında kopyala-yapıştır yapabilirsiniz. Sayıları tek tek elle girmeye çalışmayınız...

Çözümlerinizi eğitime kontrol ettiriniz.

Tekrar yapıyor musunuz?...

İyi çalışmalar...