COMP1721 Object-Oriented Programming

Coursework 1: Creating & Using Classes

# 1 Test

1.1 GuessTests

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

文本

描述已自动生成

1.2 WordleListTests

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

# 2 Daily Game Run

2.1 Guess=1

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

2.2 Guess=2-5

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

2.3 Guess=6

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成

2.4 do not win

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成

# 3 Fixed game screenshots

3.1args

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成

3.2 Guess=1

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成

3.3 Guess=2-5

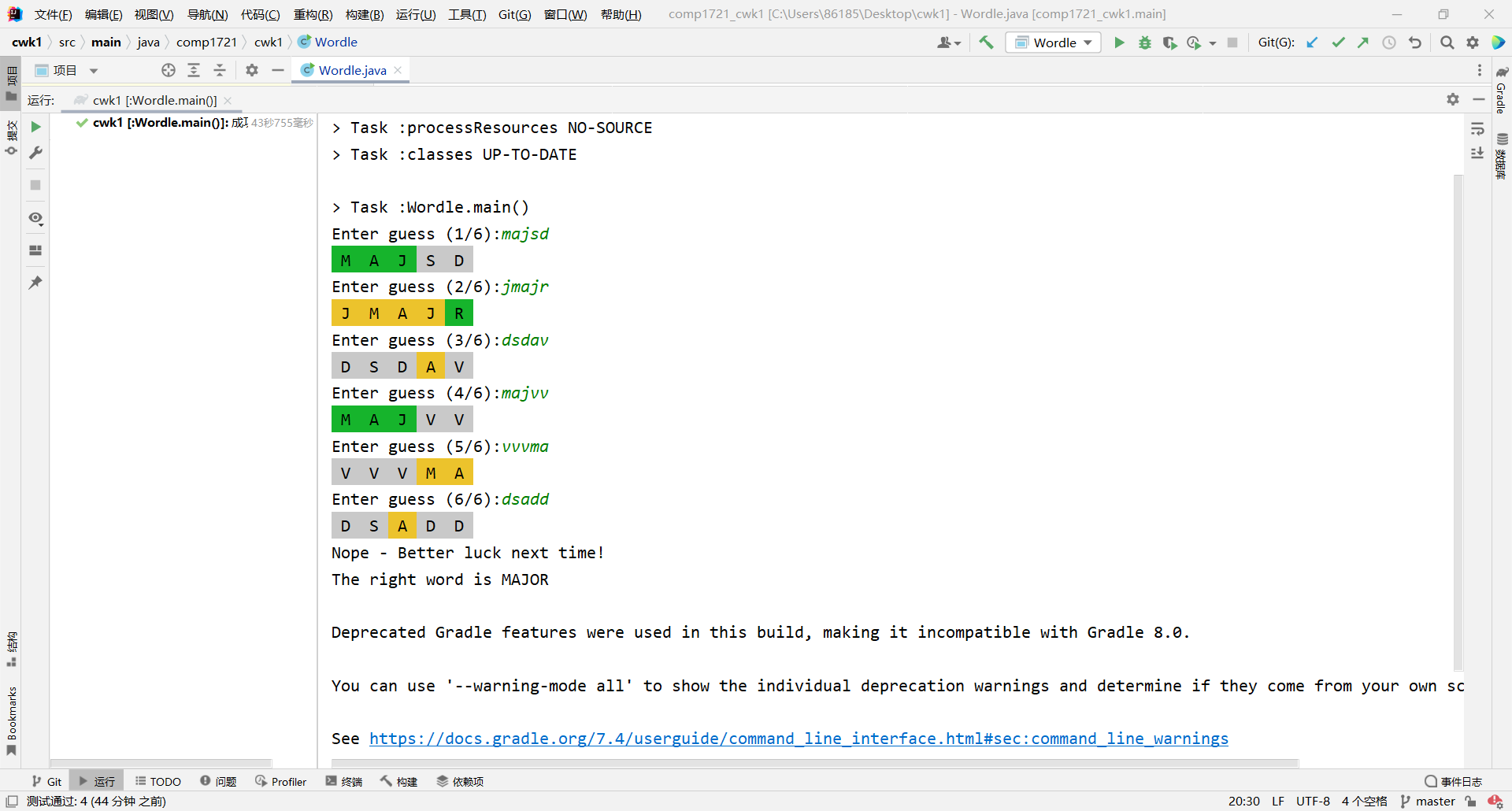
图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成

3.4 Guess=6

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成 3.5 do not win



3.6 Lastgame

文本

描述已自动生成

# 4 Advance Solution

4.1New method enabledcomparewith

Under the guess class, I created a new method enabledcomparewith, traversing the original green in gre using stringbuilder.The original yellow ones exist in yel. Then use the New method changenuberbe to convert the stored numbers into 1st, 2nd, 3rd... stored in ArrayList gree and yell respectively, and then stitch gree and yell together. Then store the spliced result in green

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

4.2 New method changenuberbe

图形用户界面, 文本

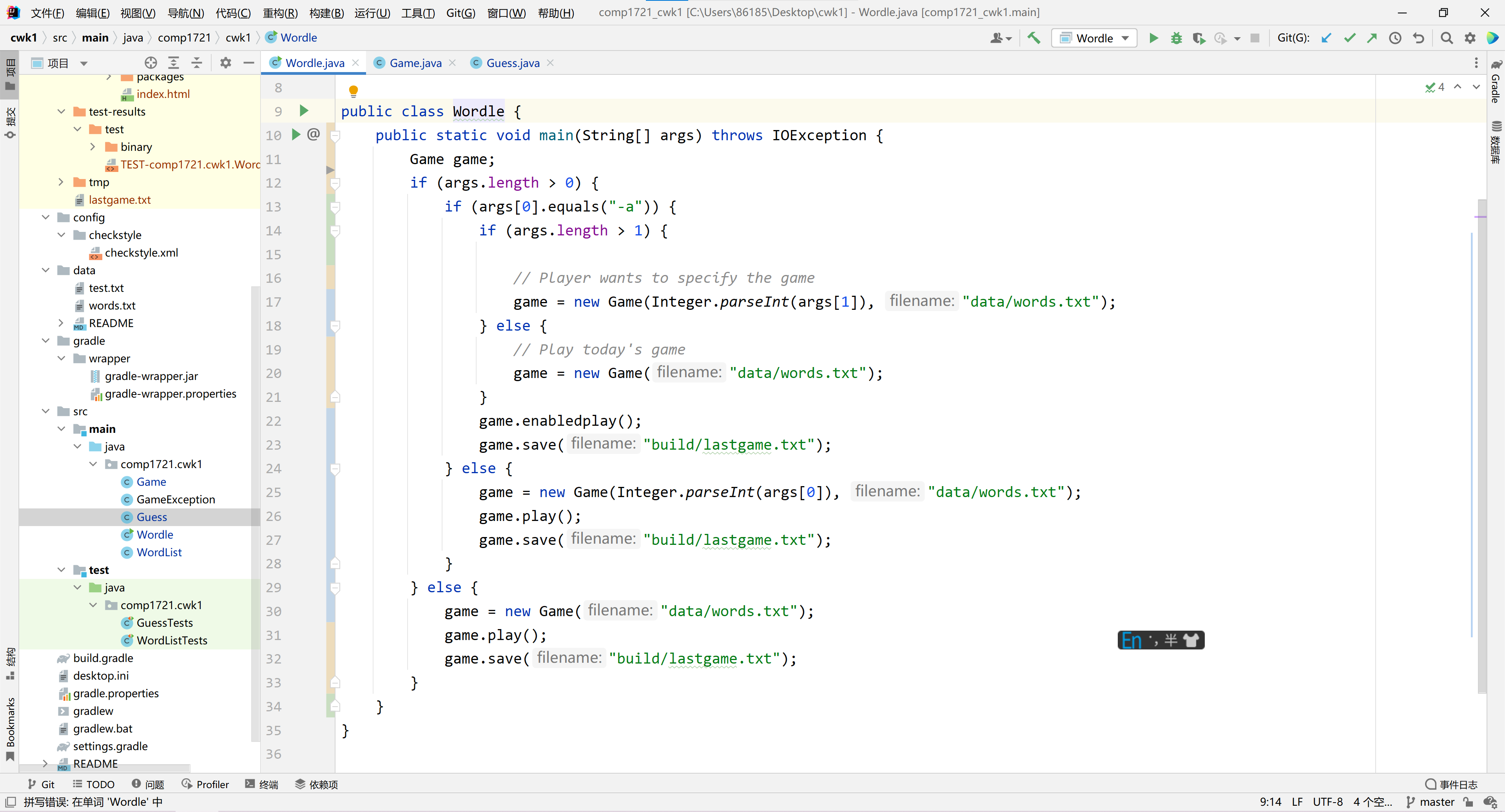
描述已自动生成

4.3 New method enableplay

文本

描述已自动生成

4.4 wordle change



4.5 args and daily game

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成

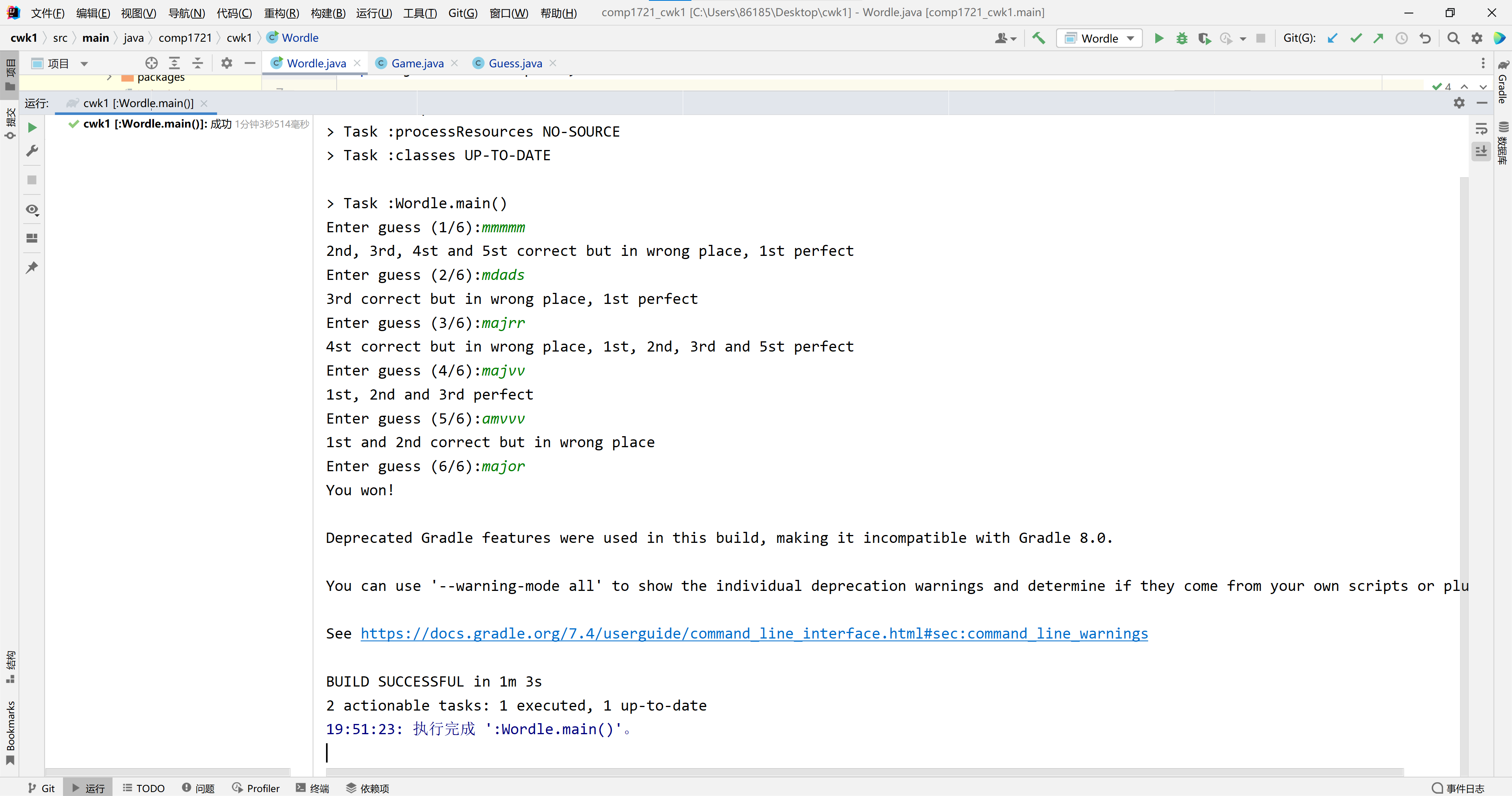
图形用户界面, 文本

描述已自动生成

4.6 args and fixed game

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成



4.7 Lastgame

文本

描述已自动生成