Áll az alku - C#

# 1, Adatmodell – mit és hogyan tárol el a program

A program futáskor létrehoz egy Dictionary-t, ami azt tárolja, hogy melyik azonosítójú táskában mennyi nyeremény van, és ezt aztán feltölti

A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás

Enum, itt tárolódnak a nyeremények

A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás

HashSet, hogy a generált random számok ne ismétlődjenek, majd a HashSet feltöltése random számokkal

Ezeket átrakni listába, hogy lehessen a számokat indexelni

ForEach ciklushoz indexelő

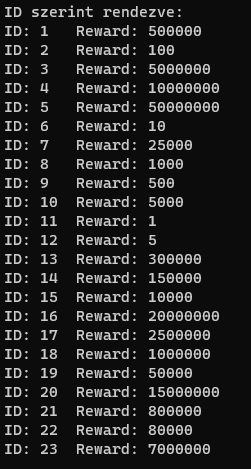
ForEach ciklus végig megy az Enumon, majd a Dictionary-ba berakja a nyereményeket sorrendben, és ezekhez kapcsol egy véletlen generált azonosítót

Majd visszaadja az elkészült Dictionaryt

Dictionary<int, int> briefcases = new Dictionary<int, int>();

Game.FillUp(briefcases);

A táskákba belenézhetünk a Game.Inspect(briefcases); segítségével

A képen szöveg látható

Automatikusan generált leírás