

Notatki do 2. tygodnia kursu Dotneta

Maciek Mielczarek

5 sierpnia 2020

1 Wstęp

Na ten tydzień zaplanowane są podstawy języka C#. Najprawdopodobniej będę porównywał wprowadzane elementy do tego co znam z C++ albo Javy.

2 Wybór projektu

Nie wiem co wybrać, więc rzucę kostką. Na początek właściwe losowanie przy użyciu fizycznych kości k6 (6 ścian z numerami od 1 do 6). Są różne możliwości wylosowania liczby od 1 do 25 przy pomocy standardowych kostek. Zdecydowałem się na następujący wariant:

1. Z k6 robię k5 przez rzucenie ponownie w przypadku wyniku 6. Dzięki temu wszystkie powtórki rzutów załatwiam od razu.
2. 2 razy rzucam k5 i odejmuję od wyniku 1, aby dostać cyfrę dziesiątek (a właściwie piętek) i cyfrę jedności liczby w systemie piętkowym.
3. Przeliczam tą liczbę do systemu dziesiętnego (pierwsza cyfra razy 5 plus druga cyfra) i dodaję 1, żeby dostać liczbę z przedziału od 1 do 25.

Pierwszy rzut: 5. Drugi rzut: 3. To odpowiada liczbie 23, czyli grze w kółko i krzyżyk. To prawdopodobnie najprostszy temat, ale ponieważ istnieje wiele oczywistych wariantów tej gry, to będę mógł sprawdzić czy zaplanowałem i napisałem kod w taki sposób, żeby aplikację dało się rozwijać.

Skoro już jestem przy temacie rzucania kostką, to sprawdzę jak się losuje liczby w C# i odtworzę powyższą sytuację w kodzie. Pewnie wiele rzeczy jest nie na swoim miejscu lub zrobionych dziwnie, ale kod jest przetestowany i działa. Można go znaleźć tutaj.