

Object-Oriented Programming Exercise

Ex16.

需求說明：

建立一個 1A2B 程式讓使用者輸入一個四位數整數。程式將隨機產生四個介於 0 和 9 之間的整數，且四個整數不能相同。每次生成的四個整數可先嘗試一組帶入使用者輸入的四位數如果是 0A0B 則重新產生四個亂數，直到 A+B 總和為 4 共有 24 種組合代入使用者輸入的四位數，直到找到 4A0B 並回傳嘗試次數(每次嘗試算一次)，嘗試次數最多到 500 次，尋找 4A0B 的過程可以自己設計更快的解法。

執行結果(灰底部分為使用者輸入)：

1234

0348

3679

.

.

0356

2457

1234

Test round:21