

# המחלקה אבן דומינו מייצגת אחת מאבני משחק הדומינו.



מחלקה זו תשמש אותנו לתרגול נושא מערכים של עצמים  
ומחלקות המכילות מערך.  
פתחו פרוייקט חדש באקליפס, וממשו את המחלקה.

למי שלא מכיר את המשחק : קישור לויקיפדיה

## שאלה 1

במחלקה דומינו שתי פעולות בונות, אחת מקבלת את מספר הנקודות בכל צד,  
והאחרת יוצרת אבן רנדומלית.  
במחלקה פעולות מאחזרות לתכונות.

לצורך המשחק: הניחו את המחלקה ואת פעולות הרדוקציה החזקה - האחת מהרלח

לדיון המשפטי, ין מוחלט במחלוקת שיש שני מישורים קונסטיטואטיביים: האחד מקבלת מספר נקודות ובודקת אם אחד מצידי האבן מכיל את אותו מספר נקודות. השניה מקבלת אבן אחרת ובודקת אם יש התאמה כלשהי בין האבנים. במחלקה יש גם פעולה ההופכת את צידי האבן, כיוון שבמשחק יש להצמיד אבן לאבן בצד הנכון (בו מספר הנקודות שווה) וכן פעולה המחזירה מחרוזת המתארת את העצם.

שימו לב -

יש לממש את המחלקה בסביבת העבודה. נזקק לה בהמשך.

```

public class Domino {
.....static Random r = 
.....private int side1;
.....private int side2;
.....public  (int side1, int side2){
..... side1;
.....;
.....}
.....public Domino(){
.....this.side1 = r.nextInt(7);
.....;
.....}
.....public int getSide1(){
.....;
.....}
.....public  getSide2(){
.....;
.....}
.....public  match(int side){
.....return ;
.....}
.....public boolean match() {
.....return ;
.....}
.....public  flip() {
.....;
.....;
.....;
.....}
.....public  toString(){
.....return ;
.....}
}

```

```
void this.side2 = side2
```

```
this.side1 == d.side1 || this.side1 == d.side2 || this.side2 == d.side1 || this.side2
```

```
this.side2 = temp this.side1 = side2 this.side2 = r.nextInt(7) String return
```

```
this.side1 = boolean int temp = this.side1 "(" + this.side1 + "," + this.side2
```

```
new Random(); this.side1 == side || this.side2 == side return this.side2 Do
```

נקה ↺