

Kullanma ve Derleme Bilgisi

Kullanılan teknolojiler

- JavaSE 11, Java Swing

- Nasıl çalıştırılır?

1. git clone repo kullanarak yada manual olarak source code indirilebilir
2. terminal java -jar Assessment.jar yada direkt olarak jar dosyası olarak çalıştırılabilir.

-Nasıl kullanılır?

1. Kullanıcı ve bilgisayar birbirinden farklı rakamlara sahip 4 basamaklı bir sayı tutarlar.(0'la başlama, birbirini tekrar eden sayılar , geçersiz formatta ipucu verme gibi durumların hata yönetimleri yapılmıştır).
2. Kullanıcı ilk tahminini **Guess a number** input olarak girer, **Guess!** butonuna basar, karşılığında doğru basamakta olan doğru sayılar için için +1, yanlış basamakta olan doğru rakamlar için -1 değerini ipucu olarak alır.
3. Kullanıcı **Computer's Guess** alanında bilgisayarın yaptığı tahmine göre bilgisayara 2. Adımda bulunan girdilere göre **Clue for Computer** alanından uygun olan ipucunu verir ve **Guess!** butonuna basar(ipucu +x-y formatında olmalıdır.).Bilgisayar aldığı ipucuna göre tahminini güncelleyecektir.
4. Kullanıcı yada bilgisayar doğru tahminde bulunana kadar (+4-0) oyun sürecektir.
5. Test amacıyla cheat code olarak **Guess a number** alanına "number" yazılarak bilgisayarın tuttuğu sayıya ulaşılabilir.

Neler içeriyor?

- Assessment.jar - Uygulama
- Sample images : Uygulamanın genel fonksiyonlarını tanıtan fotoğraflar
- Kılavuz : Uygulama ve içerdikleri hakkında genel bilgi, nasıl çalıştırılacağına dair bilgi
- Viewer.java:
Main method'u içeren class.
- Guesser.java:
User Interface ve uygulamanın ana fonksiyonlarını içeren class.
- Constant.java:
Sabitlerin tanımlandığı class.
- Checker.java:
Uygulamada kullanılan boolean fonksiyonları içeren class.