

Tag 4: Bingo mit dem Riesenkraken

Hier kann man objektorientiert modellieren:



Man kann eine Klasse `bingoBoard` verwenden, um die Boards zu speichern, eine Methode `checkWin` kann dann zurückgeben, ob ein Board nach einer neuen Zahl gewonnen hat.

In `day4` hat mein zwei `ArrayLists` für die Bingozahlen und die Boards:

```
// day4: bingo numbers and bingoboards
ArrayList<Integer> bingoNumbers = new ArrayList<>();
ArrayList<bingoBoard> bingoBoards = new ArrayList<>();
```

From:
<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:java:aoc:aoc2021:day4:start?rev=1638802733>

Last update: 06.12.2021 15:58

