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 zrückgeben, 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**