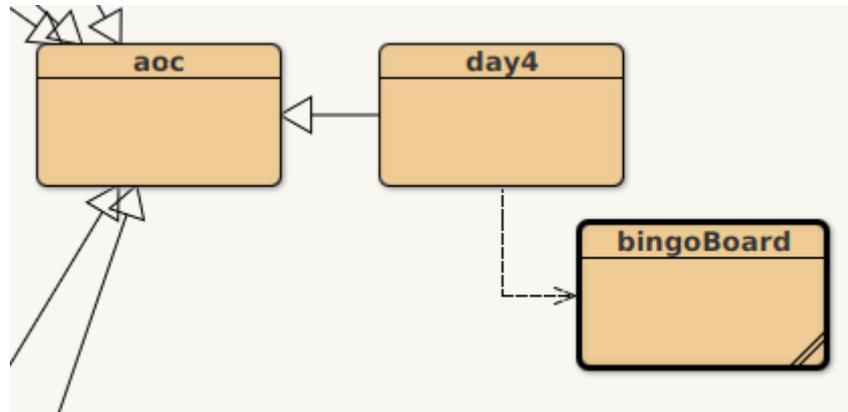


Tag 4: Bingo mit dem Riesenkraken

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://info-bw.de/> -

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

Last update: **06.12.2021 14:58**

