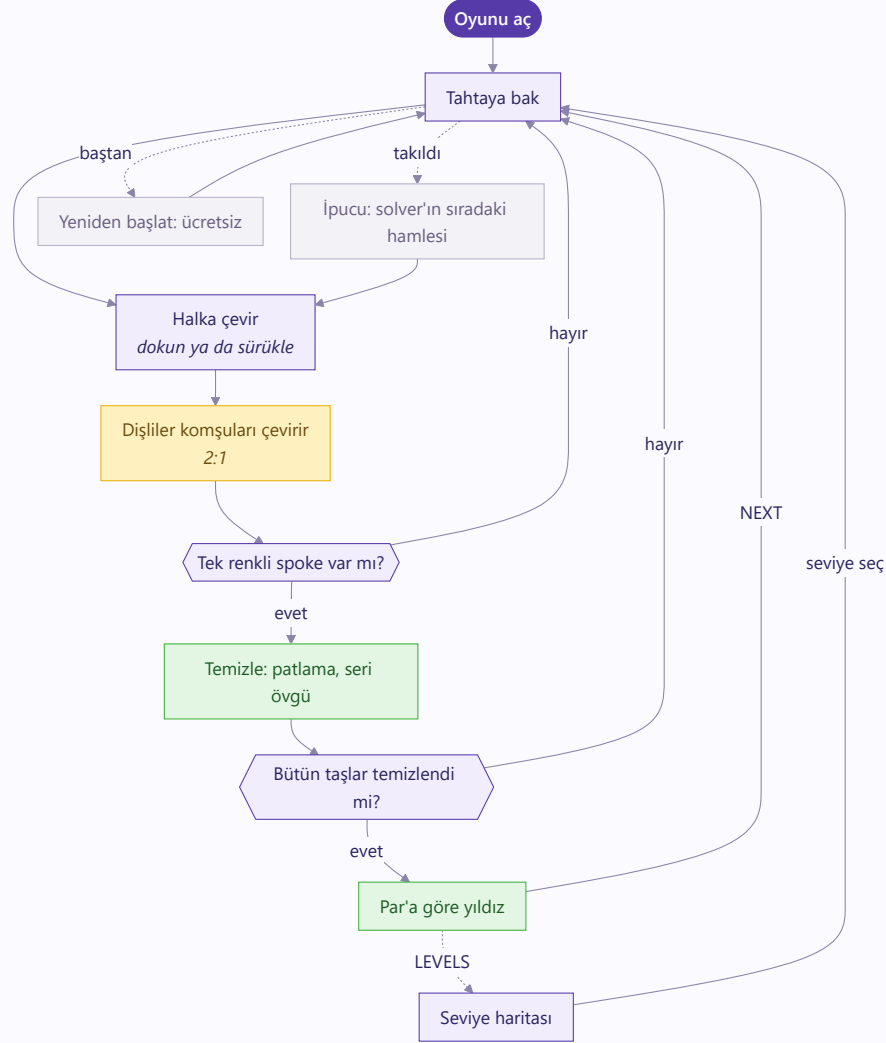


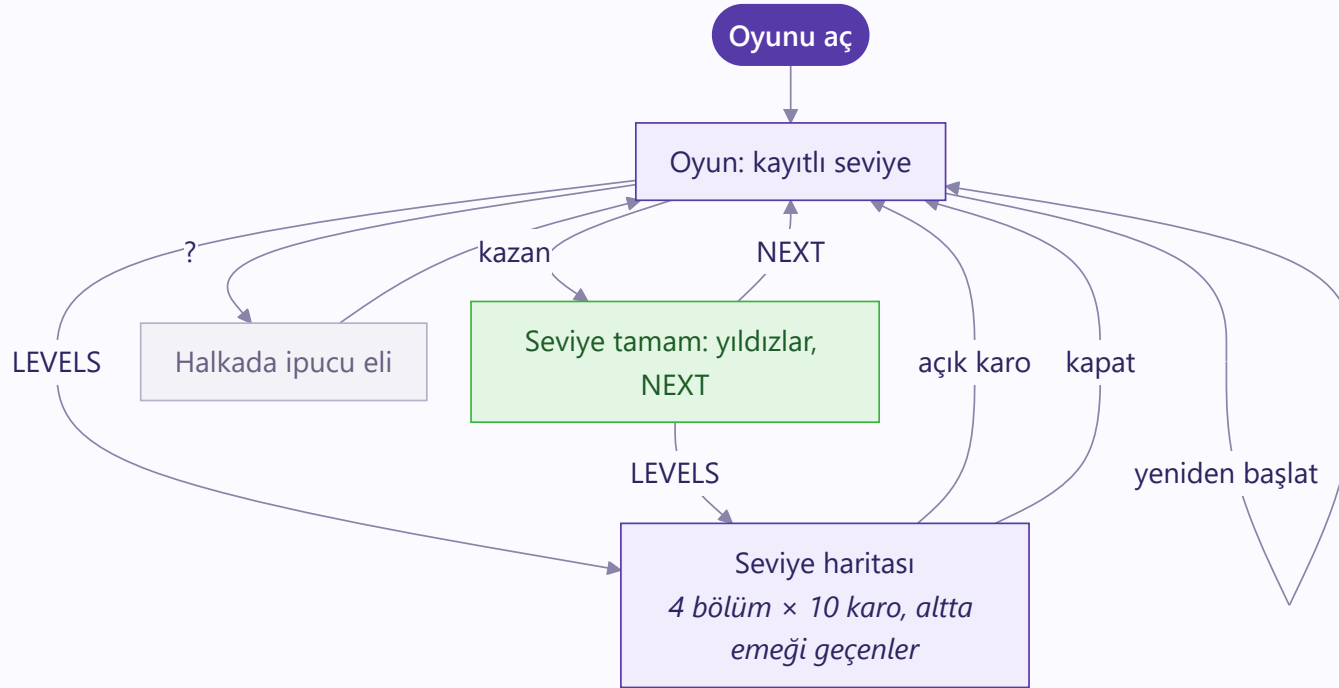
Bak, çevir, temizle, kazan

Süre yok, kaybetmek yok: tek baskı par; yardım her zaman bir dokunuş uzakta.



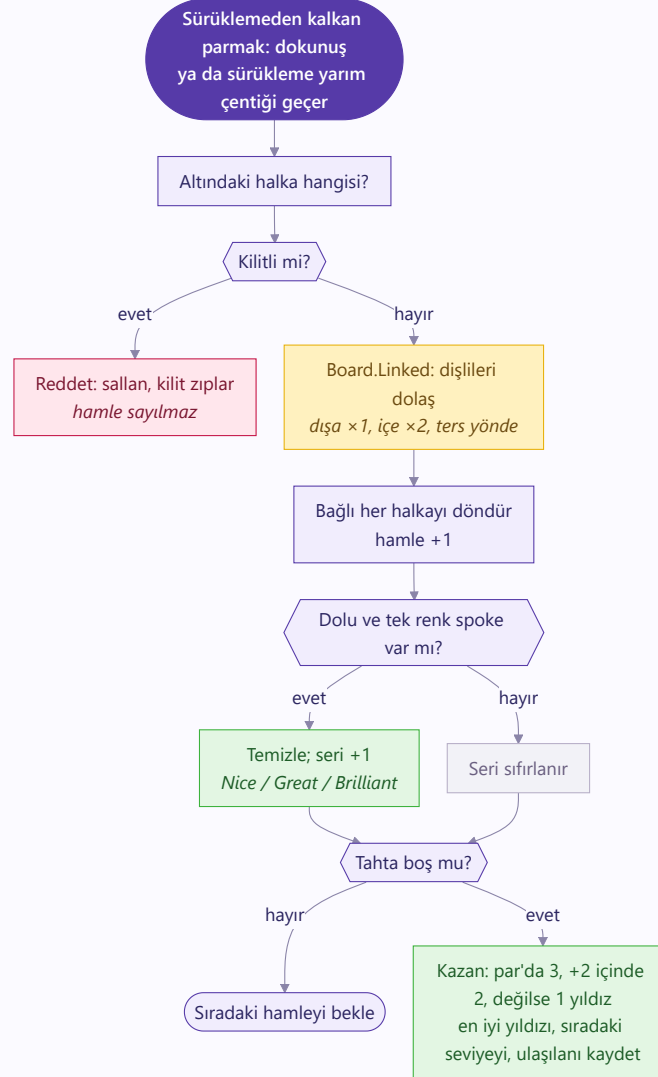
Ekran akışı

İki ekran ve bir kazanma kartı; oyun doğrudan kayıtlı seviyede açılır.



Parmaktan sonuca

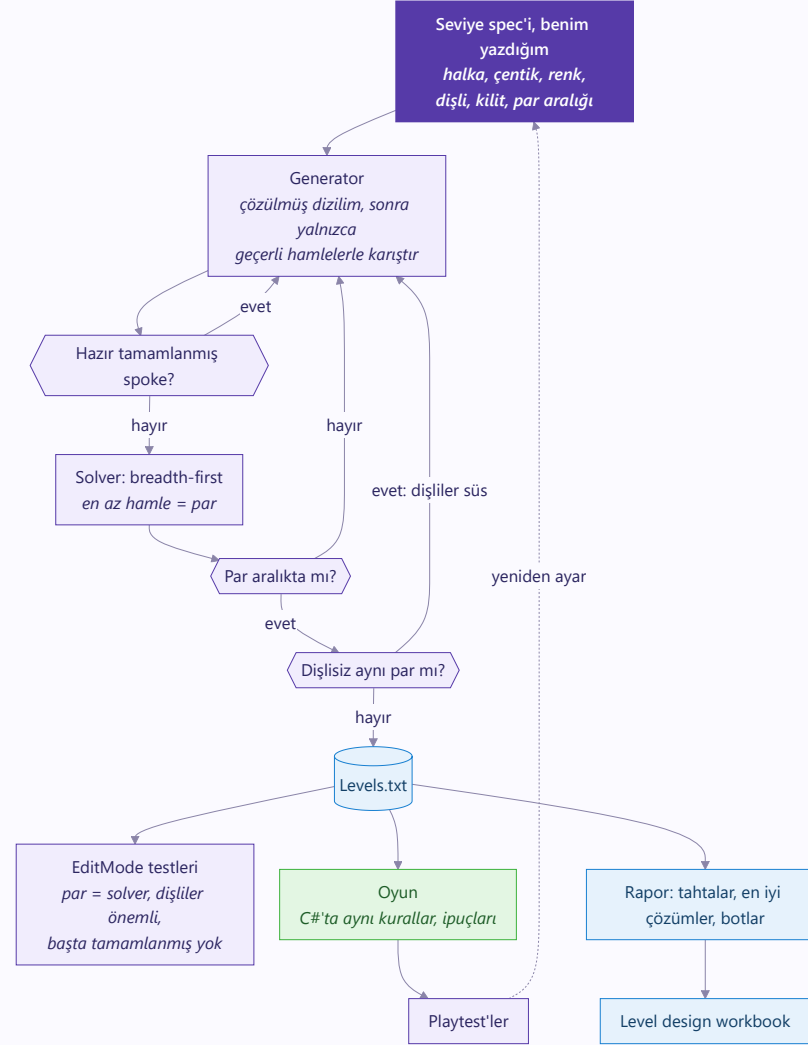
GameMain.Move ve Board.Turn: aynı kurallar oyunu, solver'ı, ipuçlarını ve testleri yönetir.



4 • SEVİYELER

Bir seviye nasıl yapılır ve kanıtlanır

Şekli ve zorluğu ben belirlerim; generator buna uyan bir yerleşim bulur, solver ve testler kanıtlar.



Mimari

Kurallar testli saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterir, girdi alır ve canlandırır; araçlar her şeyi yeniden kurar.

