

Görsel Programlama Laboratuvar Dersi

9.Lab Uygulaması (Normal Öğretim)

Uygulama Kuralları

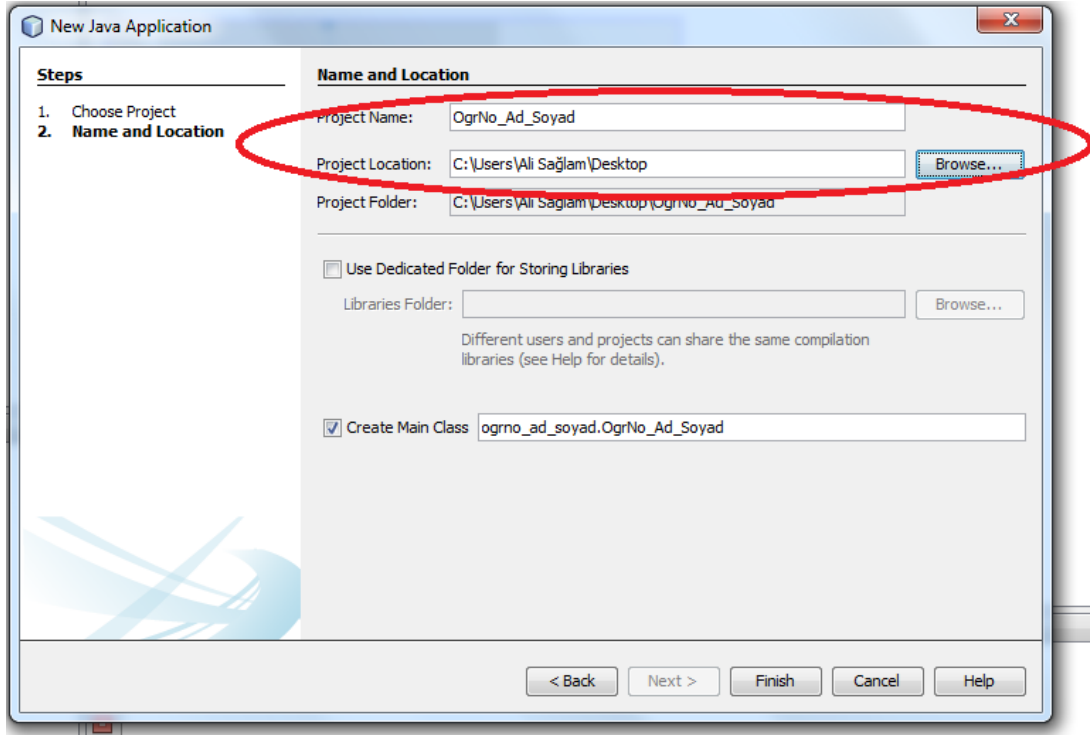
Uygulama Esnasında Uyulacak Kurallar

1. İnternet kullanılması yasaktır.
 2. Cep telefonu kullanılması, masa üstünde bulundurulması ve herhangi bir sebeple bakılması kesinlikle yasaktır.
 3. Kendi bilgisayarınız haricindeki herhangi bir bilgisayara bakılması durumunda kopya olarak değerlendirilecektir.
 4. Flash disk vb. cihazların bilgisayara bağlanması kesinlikle yasaktır.
 5. Not ve kaynak paylaşımı ve bir başkasıyla konuşmak yasaktır.
 6. Uygulamayı ilk açarken sadece Proje adı OgrNo_İsim_Soyisim şeklinde olacaktır. Proje konumu olarak da “Masaüstü” seçilecektir.
 7. Uygulama süresi bittikten sonra kesinlikle bilgisayarlar kapatılmayacaktır. Bilgisayarlar olduğu gibi bırakılacaktır.
 8. Uygulama süresi bitmeden önce uygulamayı tamamlayan öğrenciler sadece ekranlarını kapatacaklardır.
 9. Dersin ilk 20 dakika kesinlikle dışarı çıkılmayacaktır.
- **Uygulama sınavına katılan öğrenciler tüm kuralları kabul etmiş sayılacaktır.**
 - **Yukarıda belirtilen 1, 2, 3, 4, 5 numaralı maddelerden birine uymayan öğrenciler -50 puan ile cezalandırılacaktır. Diğer maddelere uymayan öğrencilerin uygulamaları geçersiz sayılacaktır.**
 - **Yukarıda belirtilen kurallara uymayan öğrencilerin uygulama ile ilgili itirazları kabul edilmeyecektir.**

Proje Oluřturma

Yeni proje oluřturulurken Project Name, “OgrNo_Ad_Soyad” olarak girilmeli.

Project Location olarak da “Masaüstü” seilmelidir.

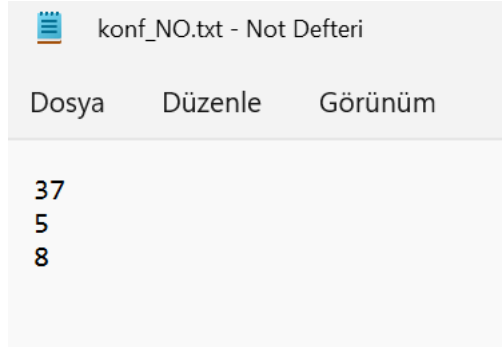


Bu kurallara uymayanların uygulamaları deėerlendirilmeye alınmayacaktır.

Kopya ödevler -50 puan ile cezalandırılacaktır.

Uygulama Anlatımı

- Uygulama açıldığında “konf_NO.txt” dosyasından JLabel sayısı ve oluşturulacak GridLayout’un satır ve sütun sayısı alınacaktır.



- İstenilen veriler alındıktan sonra verilen sayıda ve istenilen layout formatına uygun şekilde dinamik olarak labellar eklenecektir. Label isimlerine 0 ile 10 arasında rastgele tam sayı değerler atanacaktır.



NOT:

Rastgele değer üretmek için :

```
import java.util.Random;
```

```
Random r = new Random();
```

```
sayi = r.nextInt(10) ;
```

Başarılar Dileriz.