~AHSEN’İN YAZILIM TEKNOLOJİLERİ DERSİ 10. HAFTA ÖDEVİ~

|  |  |
| --- | --- |
| SORU | **CEVAP** |
| **Bir futbol takımının teknik direktörü, futbolcuların**  **ad-soyad, forma numarası ve attığı gollerin**  **sayısını tutmak için bir program hazırlamak ister.**  **Teknik direktör bunun için örnek bir program**  **yazar. Programda örnek olarak Futbolcu sınıf**  **yapısı ve bu sınıfa ait 2 futbolcunun bilgileri**  **nesne olarak tutulmaktadır. Bu programın**  **kodlarını tasarlayınız.** | **#include<iostream>**  **#include<string>**  **using namespace std;**  **class Futbolcu {**  **public:**  **string ad;**  **string soyad;**  **int formaNumarasi;**  **int golSayisi;**  **};**  **int main() {**    **Futbolcu futbolcu1;**  **futbolcu1.ad = "Arda";**  **futbolcu1.soyad = "GULER";**  **futbolcu1.formaNumarasi = 24;**  **futbolcu1.golSayisi = 7;**    **Futbolcu futbolcu2;**  **futbolcu2.ad = "Onur";**  **futbolcu2.soyad = "BULUT";**  **futbolcu2.formaNumarasi = 4;**  **futbolcu2.golSayisi = 12;**    **cout << "Futbolcu 1:" << endl;**  **cout << "Ad: " << futbolcu1.ad << endl;**  **cout << "Soyad: " << futbolcu1.soyad << endl;**  **cout << "Forma Numarası: " << futbolcu1.formaNumarasi << endl;**  **cout << "Gol Sayısı: " << futbolcu1.golSayisi << endl;**    **cout << "Futbolcu 2:" << endl;**  **cout << "Ad: " << futbolcu2.ad << endl;**  **cout << "Soyad: " << futbolcu2.soyad << endl;**  **cout << "Forma Numarası: " << futbolcu2.formaNumarasi << endl;**  **cout << "Gol Sayısı: " << futbolcu2.golSayisi << endl;**    **return 0;**  **}** |
| **Grafik programlarında kullanmak üzere nokta**  **nesnelerini tanımlamak için bir Nokta sınıfı**  **oluşturalım. Noktalar iki boyutlu düzlemde yer**  **alacağından özellik olarak x ve y koordinatları**  **olmak üzere iki adet koordinat bilgisine sahiptir.**  **Programınızda noktaların sahip olması gereken**  **yetenekler (davranışlar) ise şunlar olmalıdır:**  **Noktalar, düzlemde herhangi bir yere**  **konumlanabilmeli: git fonksiyonu**  **Noktalar bulundukları koordinatları ekranda**  **gösterebilmeli: goster fonksiyonu**  **Noktalar, sıfır (0,0) koordinatında olup**  **olmadıkları sorusunu yanıtlayabilmeli:**  **sifir\_mi fonksiyonu** | **class Nokta:**  **def \_\_init\_\_(self, x, y):**  **self.x = x**  **self.y = y**    **def git(self, x, y):**  **self.x = x**  **self.y = y**    **def goster(self):**  **print("Noktanın koordinatları: ({}, {})".format(self.x, self.y))**    **def sifir\_mi(self):**  **if self.x == 0 and self.y == 0:**  **return True**  **else:**  **return False**  **ÖĞRETMENİM BU SORUDA BİRAZ YARDIM ALDIM😊😊😊** |