

## YAPISAL PROGRAMLAMAYA GİRİŞ LAB-2

**Problem:** Ayşe ile Betül oyun oynamaktadırlar. Ellerinde bulunan bir matrisi sırayla üçer defa  $90^\circ$  döndürüp matrisin tabanında kalan değerleri topluyorlar. Oyunun sonunda en yüksek değeri elde eden oyunun 1. si oluyor.

Olması gereken kısımlar :

- 1- Matris kare olmalıdır ( $N \times N$ ).
- 2- Matrisin elemanları  $1-N^2$  arası sayılarla random olarak belirlenmelidir.
- 3- Her döndürme ve skor bir adım olarak ekrana basılmalıdır.
- 4- Program bittiğinde 'E' veya 'e' ye basıldığında oyun tekrar başlamalıdır.

Örnek :

1	2	3
4	5	6
7	8	9

$90^\circ$  dönmüş hali :

7	4	1
8	5	2
9	6	3

Betül :18      Ayşe:0

$90^\circ$  dönmüş hali :

9	8	7
6	5	4
3	2	1

Betül:18      Ayşe:6

$90^\circ$  dönmüş hali :

3	6	9
2	5	8
1	4	7

Betül:30      Ayşe:6

90° dönmüş hali :

1      2      3

4      5      6

7      8      9

Betül:30      Ayşe:30

90° dönmüş hali :

7      4      1

8      5      2

9      6      3

Betül:48      Ayşe:30

90° dönmüş hali :

9      8      7

6      5      4

3      2      1

Betül:48      Ayşe:36

Betül kazandı.

Kodlarınızı **Google Form'a** yüklemeniz gerekmektedir.

Süre: **60 dk + 5 dk**

Yükleme -> 17:05 sonrası **yanıtlar kabul edilmeyecektir.**

Google Form Linki : <https://forms.gle/asqoRw2dA4GcTj3LA>