



**T.C.**  
**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**

**BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ**  
**BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**  
**PROGRAMLAMA DİLLERİNİN PRENSİPLERİ ÖDEV RAPORU**

**2. Ödev**

**B201210029 - Süleyman Arif KARAKILIÇ**

**SAKARYA**

**Mayıs, 2022**

Programlama Dillerinin Prensipleri Dersi

# Şans Oyunu

Süleyman Arif KARAKILIÇ

B201210029 1C

---

## Özet

Ödevde c dili ve mingw kütüphanesi kullanılarak bir şans oyunu yazılması istenmektedir. Ödev içinde c diline ait çizdirme, string, temel kütüphaneler kullanılıp yapı içinde pointer yapıları kullanılarak dinamik adres atamaları, döngü ve koşullar kullanılarak istenilen kod yazılmaya çalışılmıştır.

© 2022 Sakarya Üniversitesi.

Bu rapor benim özgün çalışmamdır. Faydalanmış olduğum kaynakları içerisinde belirttim. Her hangi bir kopya işleminde sorumluluk bana aittir.

Anahtar Kelimeler: pointer(işaretleme),adres kullanımı,dinamik bellek,string yapıları.

---

## 1. GELİŞTİRİLEN YAZILIM

Yazılan uygulamayı 3 ana başlık altında inceleyebiliriz: Dosya,kişi ve oyun dosyaları. Kişi dosyasında çekilen kişilerin yapılarını (adSoyad, para, oran, sayi) saklayacağımız Kisi tipini oluşturuyoruz. Dosya kısmında ise textlerden çektiğimiz verilerin iki farklı methodla okunmasını sağlayıp çekilen kişilerin parçalanıp tutulmasını ve çekilen sayıların okunup dizilerin dinamik bir dizide tutulmasını sağlıyoruz. Oyun kısmında mantıksal ifadelerimizi oyunun iskeletini ve çizdirme kısımlarını tamamlayıp main methodunun bulunduğu test dosyamızda oyun methodunu çağırıp işlemlerimizi tamamlıyoruz.

## 2. ÇIKTILAR

```
#####
##          SANS LI SAYI: 10          ##
#####
#####
##          TUR: 159                    ##
##          MASA BAKIYE: 46969856.01    ##
##                                     ##
##-----##
##          EN ZENGİN KİSİ:             ##
##          Jennell Daniel              ##
##          150617.79█                  ##
##                                     ##
#####
```

```
#####
##          TUR: 278                    ##
##          MASA BAKIYE: 48538788.52█    ##
##                                     ##
##-----##
##          OYUN BİTTİ                  ##
##                                     ##
##                                     ##
##                                     ##
#####
```

### **3. SONUÇ**

Uygulama verilen örnek çıktılarına uygun şekilde çalışmaktadır.