

Fonksiyonlar ve Sınıf Dosyaları

BECERİ ROZETLERİ

TASARLAYICI

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 <cstring>
using namespace std;
class futbolcubilgileri
{
    string adsoyad;
    int formanumarası;
    int golsayısı;
public:
    futbolcubilgileri(int f=10,int g =8)
    {
        formanumarası=f;
        golsayısı=g;
    }
};
int main()
{
    cout <<g << endl;
    cout << f << endl;
```

Hocam soruyu tam anlamadm
ama futbolcunun bilgilerini
ekrana yazdran bir kod yazdm

KODLAYICI

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