Kontrol Kulesi Projesi

I. ÖZET

Bu projede "Oncelikli Kuyruk(Priority Queue) kullanılarak 1 iniş 1 kalkış pişti olan bir havalimanına 1 günde iniş ve kalkış yapacak uçakların önceliklerine göre bir kuyruğa girmesi ardından iniş ve kalkış yapabileceği yönetim sisteminin programlanması amaçlanmaktadır.

II. Giriş

setinput :Bu fonksiyon uçakların olduğu input dosyasını açar içindeki uçakları istedikleri iniş saatine göre sıralar. Ardından addToQueues adlı fonksiyona sıralanmış uçakları yollar.

addToQueues :Bu fonksiyon girlidiği andan itibaren bir döngüyle başlar ve gönderilen uçakların olduğu inputtan istediği iniş saati gelen uçaklar bir kuyruğa alınır.Ardından sortbypriority adlı fonksiyona gönderilip isterlere göre sıralanır(öncelik idye ve gecikme süresine göre).Ardından inecek olan uçak belirlenip, bu fonksiyonun başında açılan output.txt dosyasına ve ekrana yazılır. Ardından resetqueue adlı fonksiyonda iniş yapan uçak kuyruktan çıkarılır.Kuyruktaki uçaklar da ekrana yazılır.Kuyrukta bekleme süresini geçmiş uçak var ise kuyruktan silinir ve yönlendirilir. Döngü bittikten sonra hala kuyrukta olan uçakların ertesi güne kaldığı bilgisini verir, output.txt dosyasını kapatır. displayoutput fonksiyonunu çağırır.

sortbypriority :Fonksiyonun başında eğer bekleme süresi gelmiş olan uçak varsa acil iniş yapacağından onu ilk sıraya alır, aynı bekleme süresinde başka uçak varsa öncelik idsine bakılarak başa alınır. Ardından geri kalan uçaklar 2.sıradan tekrak önceliklerine göre sıralanır.

resetqueue :Eğer iniş yapan uçak varsa fonsksiyon devereye girer iniş yapan uçağı siler ve kuyruğu düzenler.Uçakların gecikme sürelerini arttırır.

displayoutput :addToQueues fonksiyonundan sonra çalışır output.txt dosyasına yazılan yani iniş yapan bütün uçakları ekrana yazar.

III. EKRAN ÇIKTILARI



Fig. 1: Ekran Çıktısı 1

Fig. 2: Ekran Çıktısı 2

IV. AKIŞ ŞEMALARI

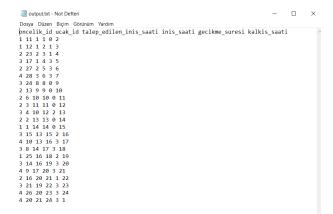


Fig. 3: Ekran Çıktısı 3

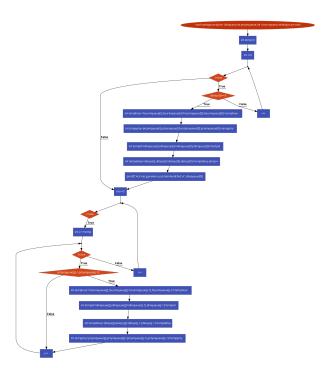


Fig. 4: Akış Şeması 1

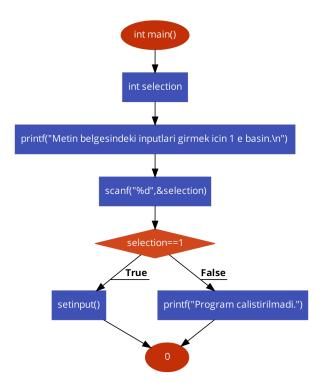


Fig. 5: Akış Şeması 2

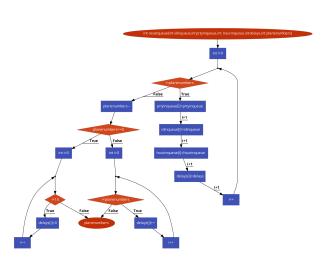


Fig. 6: Akış Şeması 3