

Adı: Mustafa
Soyadı: Çirci

Numara: 1306210018

Metin Okuma ve Yazma:

The screenshot shows a C++ IDE with a file named `main.cpp` and a file named `metinOkumaYazma.txt`. The code in `main.cpp` is as follows:

```
1 #include <fstream>
2 #include <iostream>
3 #include <string>
4 using namespace std;
5
6 void metniDosyayaYaz(string &metin, string &dosyaAdi) {
7     ofstream dosya(dosyaAdi);
8     if (dosya.is_open()) {
9         dosya << metin;
10        dosya.close();
11        cout << "Metin dosyaya yazildi." << endl;
12    } else {
13        cout << "Dosya acilamadi." << endl;
14    }
15 }
16
17 string dosyadanMetniOku(string &dosyaAdi) {
18     ifstream dosya(dosyaAdi);
19     string metin;
20     if (dosya.is_open()) {
21         getline(dosya, metin);
22         dosya.close();
23     } else {
24         cout << "Dosya acilamadi." << endl;
25     }
26     return metin;
27 }
28
29 int main() {
30     string metin;
31     cout << "Dosyaya yazmak istediginiz metni giriniz: ";
32     getline(cin, metin);
33     string dosyaAdi = "metinOkumaYazma.txt";
34     metniDosyayaYaz(metin, dosyaAdi);
35     string okunanMetin = dosyadanMetniOku(dosyaAdi);
36     cout << "Dosyadan okunan metin:" << endl;
37     cout << okunanMetin << endl;
38     return 0;
39 }
```

The console output shows the program's execution:

```
Dosyaya yazmak istediginiz metni giriniz: File Organization Lab Homework 1
Metin dosyaya yazildi.
Dosyadan okunan metin:
File Organization Lab Homework 1
```

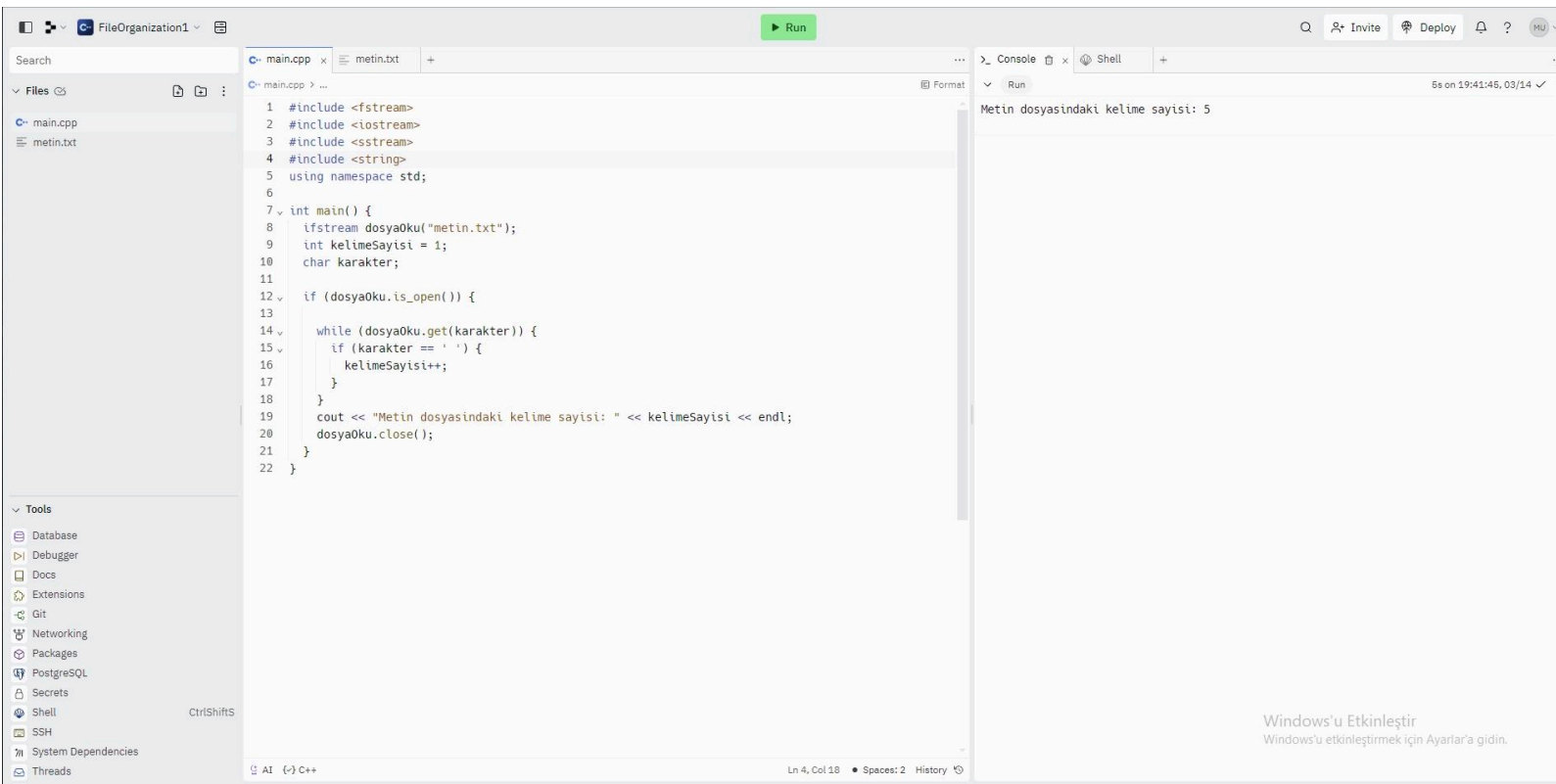
The screenshot shows the same C++ IDE after the program has been run. The file `metinOkumaYazma.txt` now contains the text "File Organization Lab Homework 1". The console output is the same as in the previous screenshot.

Adı: Mustafa
Soyadı: Çirci

Numara: 1306210018

1. Main fonksiyonu içerisinde öncelikle yazmak istediğimiz metni alıyoruz. Bu metnin hepsini alabilmek için getline() metodunu kullanıyoruz.
2. Daha sonrasında metinDosyayaYaz() fonksiyonunu çağırıyoruz.
 - Bu fonksiyon içerisinde öncelikle ofstream kullanarak dosya oluşturuyoruz.
 - Daha sonrasında varsa ve açılabilirse if bloğuna giriyoruz.
 - If bloğu içerisinde de “dosya << metin;” satırıyla bütün metnin dosyaya yazılmasını sağlıyoruz.
3. Metni dosyaya yazdıktan sonra okumak için dosyadanMetinOku() fonksiyonunu çağırıyoruz.
 - Bu fonksiyon içerisinde ifstream ile dosya varsa içerisine giriyoruz
 - Daha sonrasında varsa ve açılabilirse if bloğuna giriyoruz.
 - If bloğu içerisinde de “getline(dosya,metin);” satırıyla dosya içindeki bütün metni “metin” değişkenine atıyoruz.
4. Daha sonrada aldığımız metnin yazdırılmasını sağlıyoruz.

Metin Dosyasındaki Kelimeleri Sayma:



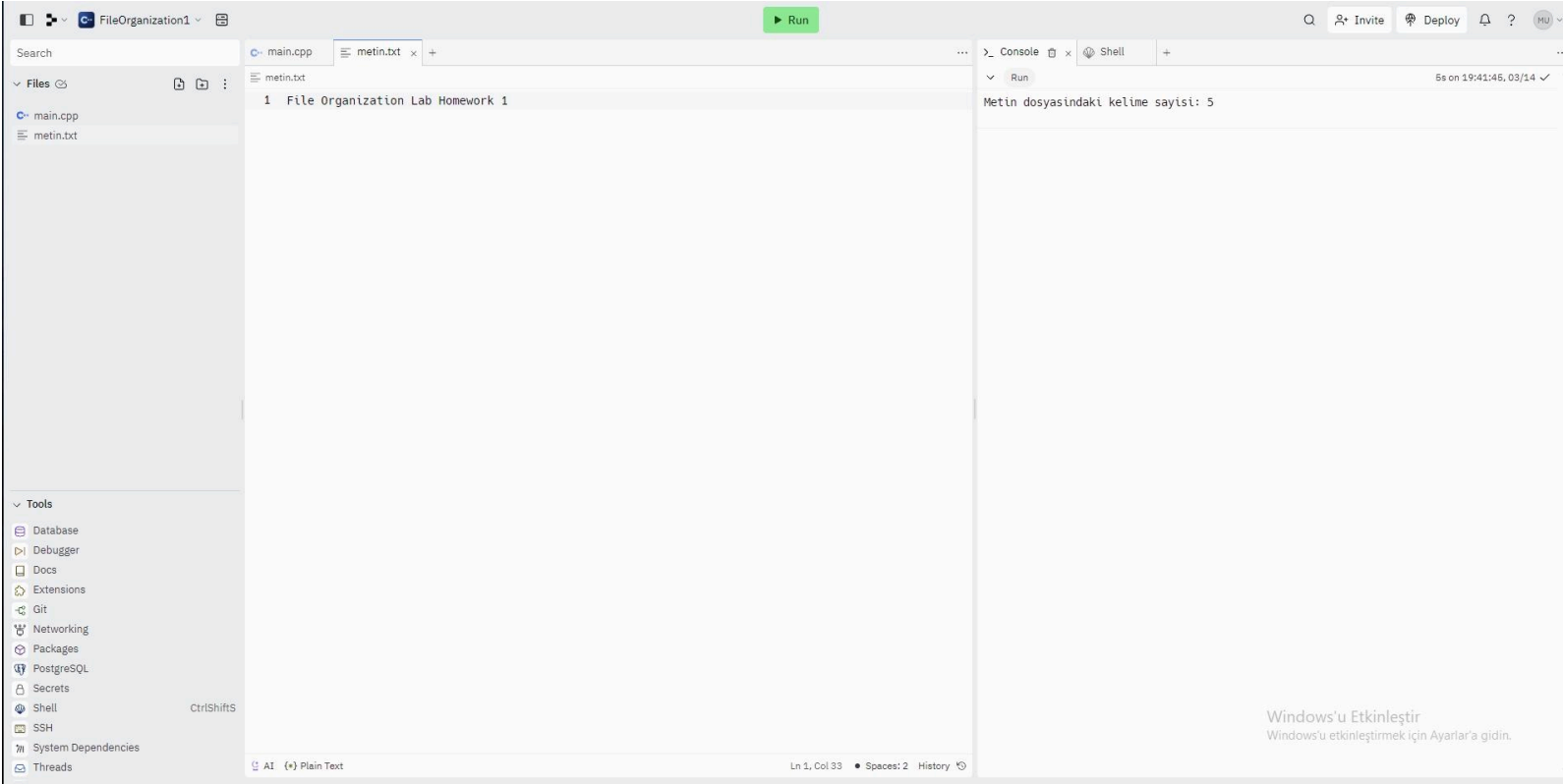
The screenshot shows a C++ IDE with a file named 'main.cpp' open. The code in the editor is as follows:

```
1 #include <fstream>
2 #include <iostream>
3 #include <sstream>
4 #include <string>
5 using namespace std;
6
7 int main() {
8     ifstream dosyaOku("metin.txt");
9     int kelimeSayisi = 1;
10    char karakter;
11
12    if (dosyaOku.is_open()) {
13
14        while (dosyaOku.get(karakter)) {
15            if (karakter == ' ') {
16                kelimeSayisi++;
17            }
18        }
19        cout << "Metin dosyasındaki kelime sayısı: " << kelimeSayisi << endl;
20        dosyaOku.close();
21    }
22 }
```

The IDE's output console on the right shows the result of the program execution: "Metin dosyasındaki kelime sayısı: 5". The status bar at the bottom indicates the current line is 4, column 18, with 2 spaces and a history of 2.

Adı: Mustafa
Soyadı: Çirci

Numara: 1306210018



1. Main fonksiyonu içerisinde ifstream ile dosyanın açılması sağlıyoruz.
2. Daha sonrasında boşluk sayısına göre karakter sayısı belirleyeceğimiz için kelime sayısını varsayılan 1 olarak atıyoruz.
3. Daha sonrasında varsa ve açılabilirse if bloğuna giriyoruz.
4. İf bloğu içerisinde while döngüsü oluşturuyoruz ve metin dosyasındaki her bir karakteri 'get' metodu ile alıyoruz.
5. Get metodu ile aldığımız karakterlerdeki boşluk sayısının bir fazlası bize kelime sayısını verecek. Dolayısıyla karakter boşluk olduğunda 'kelimeSayisi' değişkenini 1 artırıyoruz.
6. Dahasında 'kelimeSayisi' değişkenini yazdırıyoruz.