Ödev II

Programlamaya giriş

# ÖDEV DOKÜMANINI DETAYLI BİR ŞEKİLDE İNCELEMEDEN ÖDEVE BAŞLAMAYIN

PROGRAMLAMAYA GİRİŞ DERSİ

II. ÖDEVİ

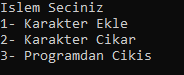
**Problem**

Örneği aşağıda verilmiş olan uygulamayı C++ dili ile gerçeklemeniz istenmektedir.

#### Örnek Program Videosu

**https://drive.google.com/file/d/1t0LCl\_ZAfUN01qhqpN64a0jifFNND579/view?usp=sharing**

**Program Giriş Ekranı**





Katar

Karakter

**Karakter Sınıfı**

char harf;

int renk;

};

class Karakter

Karakter();

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
|  | { | |
| public: | |  |

Karakter sınıfı aşağıdaki özelliklere sahiptir.

* Bir karakter değişkeni
* Karakterin alacağı rengi belirten bir değişken

Karakter sınıfından bir nesne oluşturulduğunda:

* Nesneye ait olan karakter ‘A’ ile ‘Z’ harfi arasında rastgele bir değer almalıdır
* renk değişkeni 9-14 arasında rastgele bir değer almalıdır.

## Katar Sınıfı

class Katar

{

public:

Katar();

void karakterEkle(); void karakterCikar(); void yazdir();

private:

int karaktersayisi;

Karakter karakterler[MAX];

};

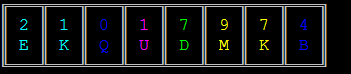
Dizi sınıfı aşağıdaki özelliklere sahiptir.

* Hucre sınıfından MAX(50) elemana sahip bir nesneler dizisi.
* Eklenmiş hücre sayısını tutacak olan karaktersayisi degiskeni

Dizi sınıfından bir nesne oluşturulduğunda

* karaktersayisi değişkenine 0 değeri atanmalıdır.

**yazdir** fonksiyonu, çağrıldığı Dizi nesnesinin bütün hücreleri aşağıdaki formatta ekrana çıkartmalıdır.



Karakter

#### Gerekli karakter kodları.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| char | DUZCIZGI = 205; | **═** |
| char | SOLUSTKOSE = 201; | **╔** |
| char | SAGUSTKOSE = 187; | **╗** |
| char | DIKEYCIZGI = 186; | **║** |
| char | ASAGIAYRAC = 203; | **╦** |
| char | SOLALTKOSE = 200; | **╚** |
| char | SAGALTKOSE = 188; | **╝** |
| char | YUKARIAYRAC = 202; | **╩** |

**Gerekli Renk kodları.**

enum RENKLER

{

LIGHTBLUE = 9,

LIGHTGREEN = 10,

LIGHTCYAN = 11,

LIGHTRED = 12,

LIGHTMAGENTA = 13,

YELLOW = 14,

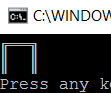
};

#### Örnek Programlar ve Ekran Çıktıları 1.

**cout << SOLUSTKOSE << DUZCIZGI << DUZCIZGI << SAGUSTKOSE << endl;**



#### 2.

**cout << SOLUSTKOSE << DUZCIZGI << DUZCIZGI << SAGUSTKOSE << endl; cout << DIKEYCIZGI << " " << " " << DIKEYCIZGI << endl;**

#### 3.

**cout << SOLUSTKOSE << DUZCIZGI << DUZCIZGI << SAGUSTKOSE << endl; cout << DIKEYCIZGI << " " << DIKEYCIZGI << endl;**

**cout << SOLALTKOSE << DUZCIZGI << DUZCIZGI << SAGALTKOSE << endl;**



# UYULMASI GEREKEN KOD DÜZENİ

Her C++ dosyasının başında aşağıdaki yorum bloğu bulunacaktır. Yorum bulunmayan her C++ dosyası için 10 puan kırılacaktır. (**pdf üzerinden kopyalayıp yapıştırmanız problem çıkartabilir**)

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\* SAKARYA UNIVERSITY

\*\* BILGISAYAR MUHENDISLIGI BOLUMU

\*\* PROGRAMLAMAYA GIRIS

\*\*

\*\* ÖĞRENCİ ADI......:

\*\* ÖĞRENCİ NUMARASI.:

\*\* DERS GRUBU…………………:

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

Değişken isimleri anlamlı olmalıdır. Örneğin tek sayı adedini tutacak bir değişken için

yerine

YANLIŞ

int a;

yazılmalıdır.

DOĞRU

int tekAdedi;

Her bir küme parantezinin altındaki kodları yazmadan önce **tab** tuşuna basılarak boşluk bırakılmalıdır.

YANLIŞ

if(true)

{

int a =6; cout<<"Merhaba"; if(false) cout<<"Nasilsin";

}

DOĞRU

if(true)

{

int a =6; cout<<"Merhaba";

if(false)

cout<<"Nasilsin";

}

# ÖDEV TESLİM KURALLARI

### ÖDEV İÇERİSİNDE TÜRKÇE KARAKTER BULUNMAMALI

* + (YORUMLARDA DAHİL)

### DERLEYİCİ VE TESLİM TARİHİ

**Visual Studio 2015 ve üzeri** C++ derleyicisi kullanılacaktır.

**Zamanında teslim edilmeyen ödevler değerlendirilmeyecektir.**

# KOD PAYLAŞMAK YASAKTIR

Ödevler bireyseldir ve verilen bütün ödevler karşılaştırılacaktır. Birbirine çok benzeyen ödevler **kopya** muamelesi görecektir. Öğretim üyesi kopya durumunda ödevi değerlendirmez veya gerekli soruşturma ve ceza işlemlerini başlatabilir.