

AD: Enes Burak

SOYAD: KAYA

NUMARA: B221210351

ŞUBE: 2/C

Benden İstenilenler: C dilinde oluşturulan yapıları Nesne Yönelimli Tasarım ilkelerine benzeterek aslında nesne yönelimli olmayan bir programlama diliyle nesne yönelimli yaklaşıma benzer bir çalışma ortaya koymak.

Öğrendiklerim: Nesne Yönelimli Programlama ilkelerini kavradım. Programlama dilleri arasındaki farklılıkları ve benzerlikleri tahayyül ettim. Bazı C diline nispeten yüksek seviyeli programlama dillerinin çalışma mantıklarını öğrendim.

Ödevde Yaptıklarım: Her bir nesne için struct yazdım. Bu struct öğeleri nesne gibi çalışıp bellekten yer alıyor ve işi bitince serbest bırakıyor. Veri dosyasını satır satır okuyup her sütun için bir nesne oluşturdum. Bu nesneleri aslında oluşturduğum structların en üst sınıfı olan Canlı sınıflarını tutan iki boyutlu dinamik bir diziye atadım. Oluşturduğum nesneleri ise void* işaretçisi tutan bir bağlı listeye atadım. Bu listeyi en son bellekten aldığım yeri serbest bırakırken kullandım. Oluşturduğum Habitat isimli sınıfa veri dosyasından okuduğum canlı nesnelerini verip onların birbirleriyle savaşmasını sağlayan metodu çalıştırdım. Bu metodun sonucunda program konsola çıktı veriyor. Tüm canlılar birbirleriyle savaşip nihai sonuca ulaşınca da bellekten aldığım yerleri serbest bırakıp programı sonlandırdım.

Eksik Bıraktığım Yerler: Ödev dosyasını okuyup analiz ettiğim kadarıyla eksik bıraktığım bir yer bulunmuyor.

Zorlandığım Kısımlar: Aslında nesne olmayan struct yapılarını nesne yapısına benzetmeye çalışırken zorlandım fakat ders tekrarları sayesinde benzetimi başardım.