

Ödev II
Programlamaya giriş

ÖDEV DOKÜMANINI DETAYLI BİR ŞEKİLDE İNCELEMEDEN
ÖDEVE BAŞLAMAYIN

Ödevin son teslim tarihi :

PROGRAMLAMAYA GİRİŞ DERSİ

II. ÖDEVİ

Problem

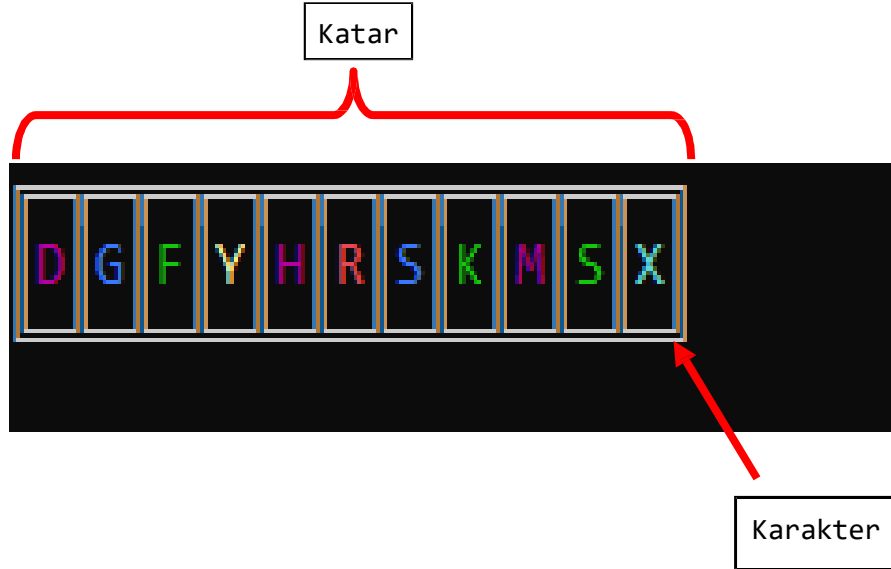
Örneği aşağıda verilmiş olan uygulamayı C++ dili ile gerçeklemeniz istenmektedir.

Örnek Program Videosu

https://drive.google.com/file/d/1t0LCI_ZAfUN01qhqpN64a0jifFNND579/view?usp=sharing

Program Giriş Ekranı

```
Islem Seciniz
1- Karakter Ekle
2- Karakter Cikar
3- Programdan Cikis
```



Ödevin son teslim tarihi :



Karakter Sınıfı

```
class Karakter
public:
    Karakter();
    char harf;
    int renk;
};
```

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.

Ödevin son teslim tarihi



Katar Sınıfı

```
class Katar
{
public:
    Katar();

    void karakterEkle();

    void karakterCikar();

    void yazdir();
private:
    int karaktersayisi;

    Karakter karakterler[MAX];
};
```

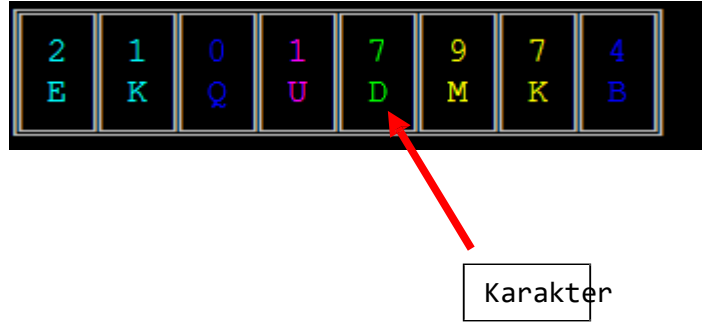
Dizi sınıfı aşağıdaki özelliklere sahiptir.

- Hücre sınıfından MAX(50) elemana sahip bir nesneler dizisi.
- Eklenmiş hücre sayısını tutacak olan `karaktersayisi` değişkeni

Dizi sınıfından bir nesne oluşturulduğunda

- `karaktersayisi` değişkenine 0 değeri atanmalıdır.

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



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.

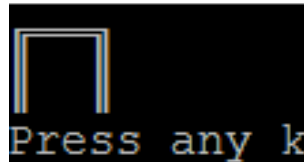
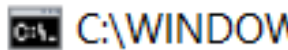
```
cout << SOLUSTKOSE << DUZCIZGI << DUZCIZGI << SAGUSTKOSE << endl;
```



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

YANLIŞ		DOĞRU
<pre>int a;</pre>	yerine	<pre>int tekAdedi;</pre>

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

YANLIŞ	DOĞRU
<pre>if(true) { int a =6; cout<<"Merhaba"; if(false) cout<<"Nasilsin"; }</pre>	<pre>if(true) { int a =6; cout<<"Merhaba"; if(false) cout<<"Nasilsin"; }</pre>

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.