

Fonksiyonlar ve Sınıf Dosyaları

BECERİ ROZETLERİ

TASARLAYICI

Bir basketbol takımının koçu, oyuncularının ad-soyad, forma numarası ve attığı basket bilgilerini tutmak için bir program hazırlamak ister. Koç bunun için örnek bir program yazar. Programda örnek olarak Basketbolcu sınıf yapısı ve bu sınıfa ait 2 basketbolcu nesnesi bulunmaktadır. Koçun yazdığı örnek kodları tasarlayınız.

KODLAYICI

Grafik programlarında kullanmak üzere nokta nesnelerini tanımlamak için bir Nokta sınıfı oluşturalım. Noktalar iki boyutlu düzlemde yer alacağından özellik olarak x ve y koordinatları olmak üzere iki adet koordinat bilgisine sahiptir. Programınızda noktaların sahip olması gereken yetenekler (davranışlar) ise şunlar olmalıdır:

- Noktalar, düzlemde herhangi bir yere konumlanabilmeli: git fonksiyonu
- Noktalar bulundukları koordinatları ekranda gösterebilmeli: goster fonksiyonu
- Noktalar, sıfır (0,0) koordinatında olup olmadıkları sorusunu yanıtlayabilmeli: sifir_mi fonksiyonu