

# Fonksiyonlar ve Sınıf Dosyaları

## BECERİ ROZETLERİ

### TASARLAYICI

Bir futbol takımının teknik direktörü, futbolcuların ad-soyad, forma numarası ve attığı gollerin sayısını tutmak için bir program hazırlamak ister. Teknik direktör bunun için örnek bir program yazar. Programda örnek olarak Futbolcu sınıf yapısı ve bu sınıfa ait 2 futbolcunun bilgileri nesne olarak tutulmaktadır. Bu programın kodlarını 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