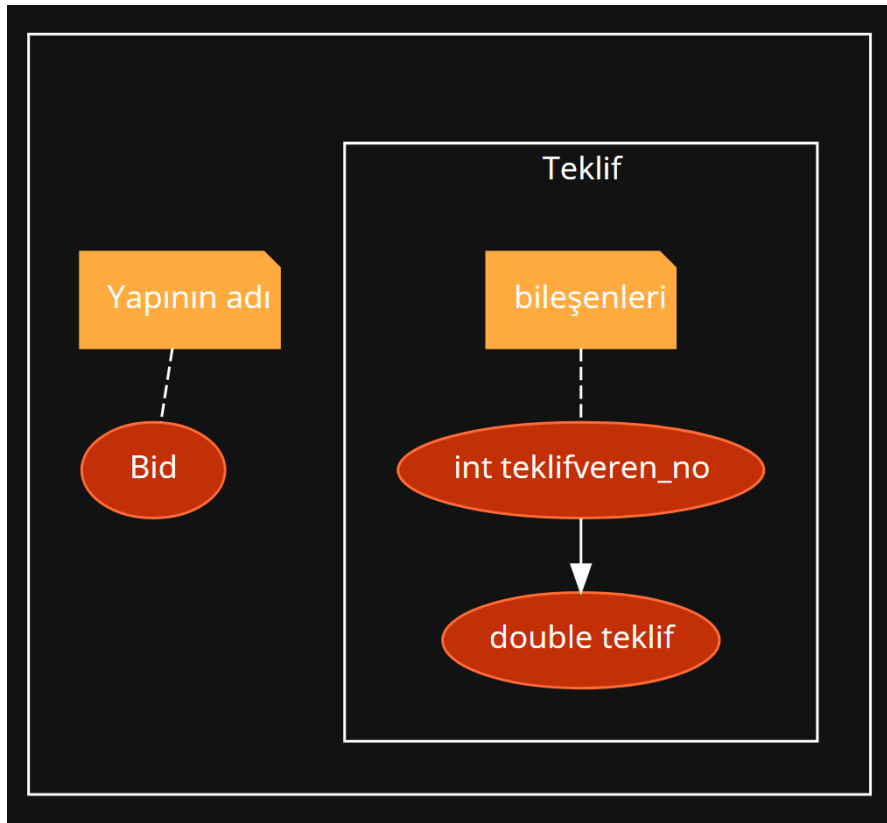
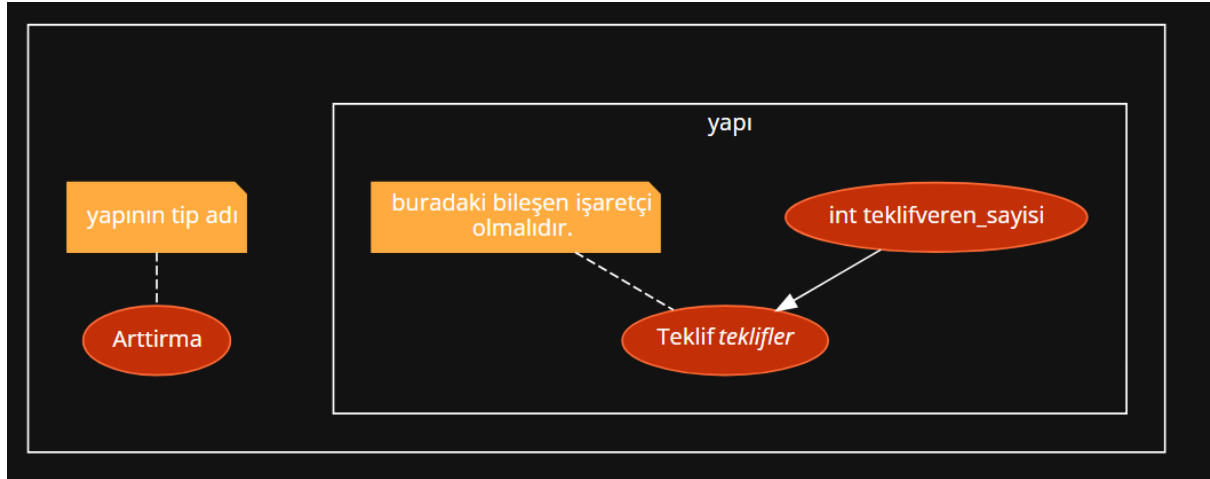


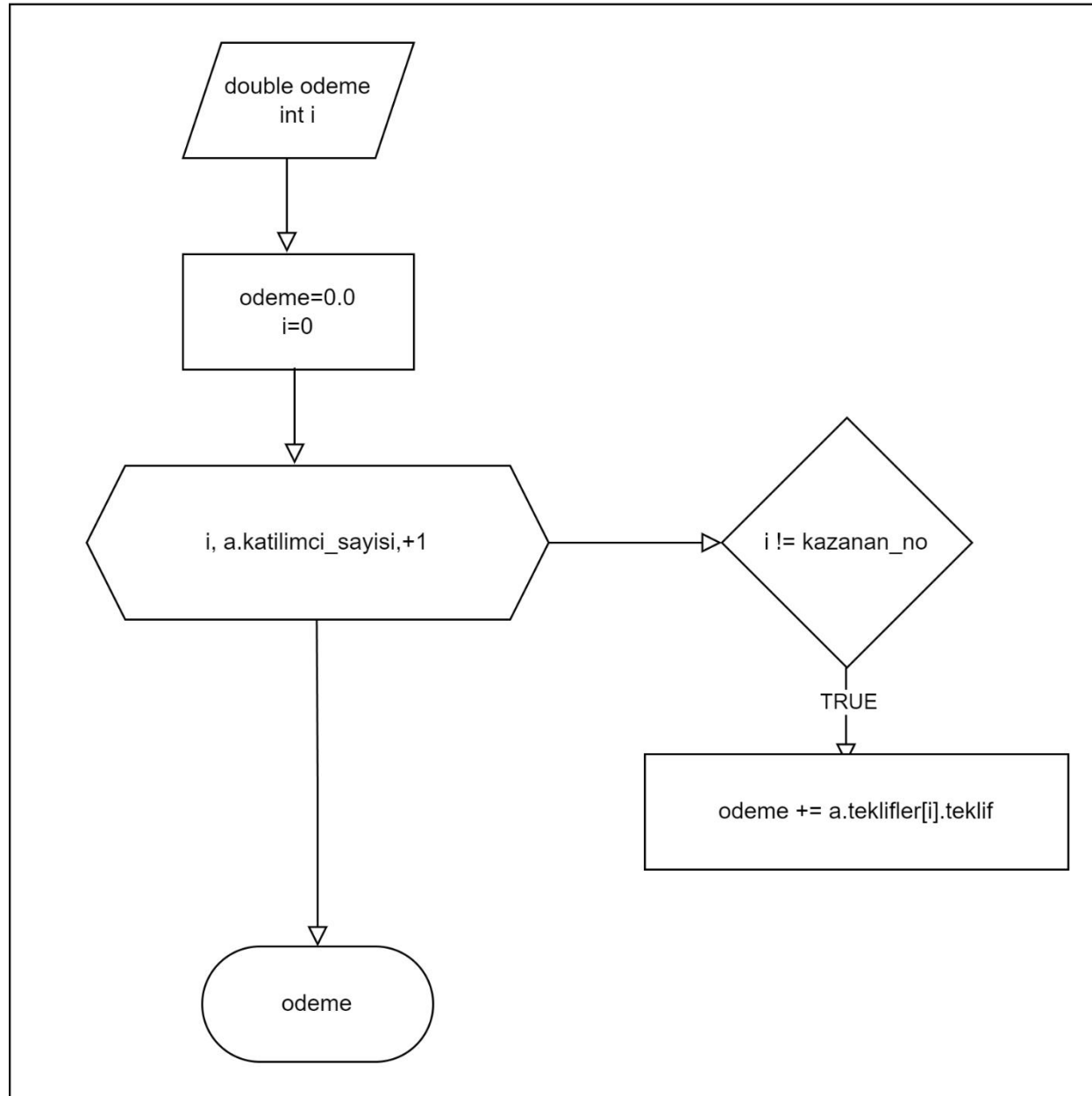
Açık arttırma uygulaması

Uygulamada ***struct*** tanımlayarak bir açık arttırma algoritması tasarlanmış ve bunun gerçekleştirilmesi istenmektedir. Temel bilgiler aşağıdaki gibi verilmiştir.

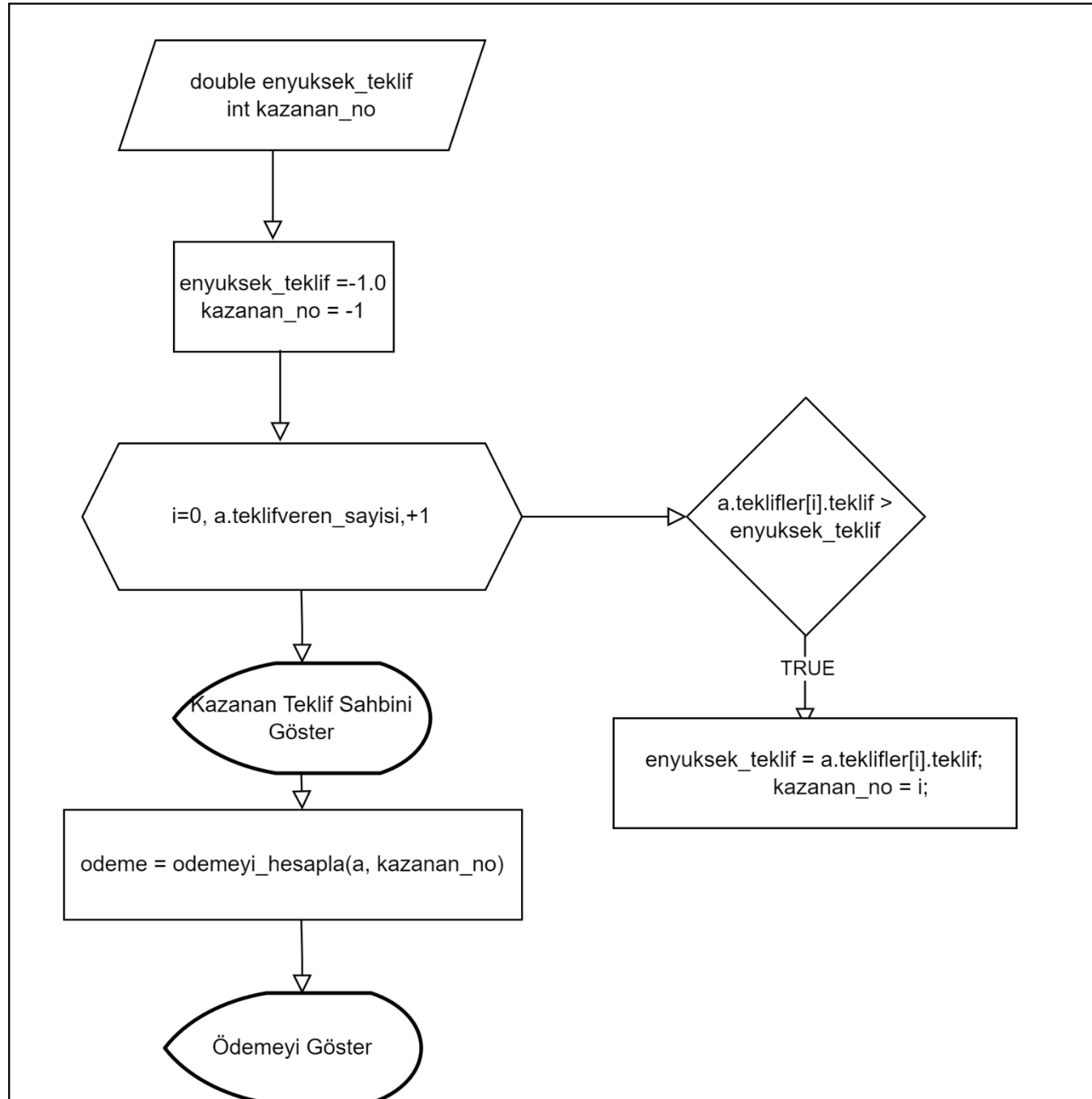
Özel tanımlanmış veri tipleri (typedef) ve fonksiyonlar.



function odemeyi_hesapla(Artirma a, int kazanan_no)



function acikartirma(Artirma a)



Beklenenler Koşullar ve Not Baremi

1. Bir veya iki kişilik gruplar halinde yapılacaktır.
2. Ödevinizi Github'a yükleyip ödev dosyanıza Github linki olarak eklemelisiniz. Github'daki kullanıcı adınız ya isim soy isminiz olmalı ya da öğrenci numaranız olmalıdır. Örnek :selcukyazar, KLU1200505000veya 1200505000 olabilir. Farklı hesaplardan gönderilen ödevler kabul edilmeyecektir. Github'a yüklenen ödevlerin son düzenlenme tarihleri ödev son teslim tarihinden önce olmalıdır. Sonradan yüklenen ya da üzerinde değişiklik yapılan ödevler kabul edilmeyecektir. Ödevlerde kopya kontrolü yapılacaktır. İki kişilik gruplardakiler aynı ödevi kendi repository'lerinde paylaşacaklardır. **Github üzerinde hesap nasıl açılır ? ne işe yarar? Gibi konuları araştırıp uygulamanızı bekliyorum**
3. Yazılacak uygulama kodları okunabilir kod olması (yani algoritma aşamalarının kod içinde düzgün anlatılması, değişken isimleri vs. mantıklı olması, çalıştığı zaman ekranda kullanıcıyı yönlendirmesi, algoritma sonucunun kullanıcıya açıklanması) **Main içinde tanımladığınız yapıları kullanmalı ve arttırma sonucunu ekrana yazdırmalısınız. 20 P**
4. **README içinde struct ve typedef başlıkları açıklanacaktır. Algortimada bunlar kullanılacaktır(Akıştta verildi) Ayrıca kısaca işaretçilerden bahsedilecektir. Ayrıca 500 kelimeyi geçmeyecek şekilde açık arttırma ve oyun teorisi ilişkisi anlatılacaktır. 30P**
5. Uygulamaya ait çalışan uygulama kodları ve örnek ekran çıktıları **50 P**
6. Geç teslim edilen ödevler her koşul sağlansa bile **50 P** üzerinden değerlendirilecektir.