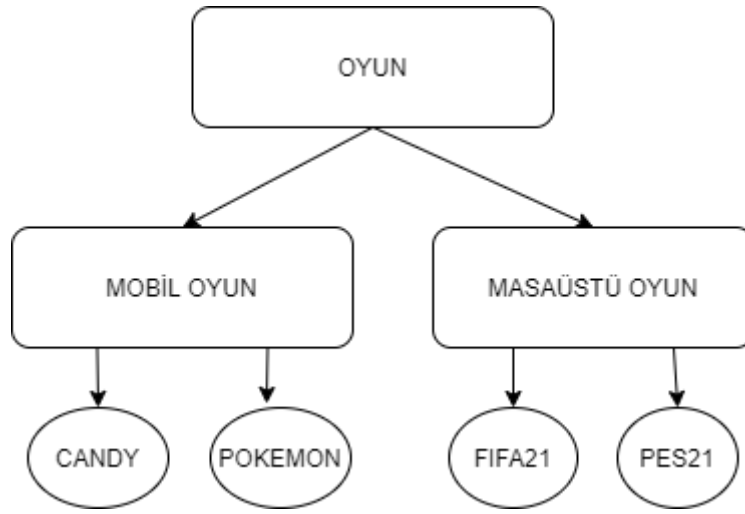


BİL102 NESNE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMAYA GİRİŞ**2020-2021 BAHAR DÖNEMİ FİNAL SINAVI****(süre:90dk)**

Soru 1) Aşağıda verilen hiyerarşiyi dikkate alarak, uygun yapıları derste gördüğünüz konular kapsamında kodlayınız. Şekilde verilenler haricinde diğer uygun özellikleri kendiniz belirlemelisiniz. Kodlarınızın aşağıdaki hiyerarşiye ve OOP'nin mantığına uygun olması gerekir. Ayrıca kullandığınız tüm OOP bileşenleri maddeler halinde listeleyiniz. (NOT1: candy ve pokemon sadece mobil platformlarda, fifa21 ve pes21 ise sadece masaüstü platformlarda oynanan oyunlar olduğunu kabul edin, NOT2: ders kapsamında görmüş olduğunuz konulardaki yapılardan uygun olan hepsini kullanmanız gerekir). (60p)



Soru 2) Takılar sınıfından türetilen bir yüzük nesnesinin cinsiyet ve ebat bilgileri klavyeden alınmaktadır. Bu bilgilerin klavyeden hatalı türde girilmesini (örn: ebat sayısal bir değer olmasına rağmen hatalı olarak string türünde bir veri girilebilir yada cinsiyet string bir değer olmasına rağmen hatalı olarak sayısal bir değer girilebilir) engellemek amacıyla try-catch bloğunu içeren bir kod yazılması istenmektedir. Buradaki senaryoyu kodlayıp, kullandığınız OOP temelli yapıları da çizerek gösteriniz ve yaptığınız işlemleri genel olarak açıklayınız. (40p)

BONUS) Ders kapsamında sunumunu izlediğiniz herhangi bir arkadaşınızın projesinde (kendinize ait olmayan) belirlediğiniz OOP temelli bir hatayı ifade ederek doğru halini kodlayınız (projenin sadece hatalı olan kısmının kodunu, bu hatalı kodun olması gereken doğru halini ve proje adını yazmanız gerekiyor) (10p)