

















Ad: İskender

Soyad: Musaoğlu

Numara: B221210587

Kurs: Birinci Öğretim/ A Grubu

 .vscode		11/25/2023 4:22 PM	File folder	
 bin		11/26/2023 12:45 AM	File folder	
 include		11/25/2023 1:46 PM	File folder	
 lib		11/26/2023 12:45 AM	File folder	
 src		11/25/2023 5:03 PM	File folder	
 makefile		11/25/2023 5:56 PM	File	1 KB
 Readme.txt		11/26/2023 2:23 AM	Metin Belgesi	1 KB
 Sayilar.txt		11/26/2023 12:03 PM	Metin Belgesi	80 KB

Dosya hiyerarşisi resimde görüldüğü gibidir. “.vscode” otomatik oluşan bir dosyadır. Bin klasörü içerisinde .exe dosyasını tutmaktadır. Program buradan çalıştırılır. Include dosyası başlık dosyalarını tutmaktadır. Lib dosyası .o dosyalarını tutmaktadır. Src dosyası .cpp dosyalarını tutmaktadır. Makefile derleme dosyasıdır. Program tekrar derlenmek isterse ./(Bu) konumda makefile ile derlenmelidir.

Readme.txt dosyasını mutlaka okuyunuz. Örnek olarak bir Sayilar.txt dosyasi(yaklaşık 11000 sayı) verilmiştir. Bilgisayarınız belleğinin yettiği kadar sayı ekleyebilirsiniz. Program akışına devam edecektir ama önerim 3000-5000 civarı olmasıdır çünkü ekrana yazdırma süresi uzayabilir. Sayilar.txt'nin dosya konumu ./(Bu) olmalıdır. Eğer ki .exe üzerinden çalıştıracaksanız bin dosyası içinde de bulunabilir. Kendi dizininde bulamaz ise bir üst dizinde arayacaktır. Bir üst dizinde Sayilar.txt dosyası olmamasına dikkat ediniz.

#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#8x1141b60#	#1d1#	#1c7#	#1c1#	#1b7#	#1cd#	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#84494#	# 8 #	# 4 #	# 4 #	# 9 #	# 4 #	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#8x1141cc0#	#1bf#	#1d3#	#1ce#	#1c4#	#1b8#	#1b9#
#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####
#189489#	# 1 #	# 8 #	# 9 #	# 4 #	# 8 #	# 9 #
#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#0x1141ca0#	#1be#	#1c0#	#1c8#	#1b4#	#1d2#	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#14q17#	# 1 #	# 4 #	# 4 #	# 1 #	# 7 #	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#####	#####	#####	#####	#####	#####	
#8x1141de0#	#1cf#	#1b5#	#1bb#	#1c2#	#1c3#	#1c5#
#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####
#5641564#	# 5 #	# 6 #	# 4 #	# 1 #	# 5 #	# 6 #
#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####

```
1) Reverse The List
2) Put Odd Numbers First In The List
3) Delete The Biggest Number In The Linked List
4) Quit
Choose Process: |
```

Program ana ekranı bu şekildedir. Dataları ile birlikte Liste adresi ve Basamakların son üç adresi yazılır. 1 dersiniz Basamaklar ters dönecektir. 2 dersiniz tek sayılar başa gelecektir. 3 dersiniz Listedeki en büyük sayı silinecektir. Eğer aynı büyüklükte iki sayı varsa bunlar arasından üstte olan silinecektir. 4 ile programdan çıktığınızda otomatik olarak Liste ve Basamaklar Silinecektir. Bunu görebilmek için .exe dosyasından açarsanız kapatırken hızlıca kapandığı için delete olan pointer adresleri görünmeyecektir(delete oluyor)(eğer Sayilar.txt’de çok fazla sayı varsa yine de görülebilir). “./(Bu)” dosya konumunda makefile ile derleyerek çalıştırırsanız kapattığınızda konsolda kalacağı için delete olan List’i ve Basamaklar’ı da görebilirsiniz.

```
Removed  
Removed  
Removed  
Removed  
Removed  
Removed  
Removed
```

Kaç tane basamak varsa Removed olarak o kadar yazılacaktır. İlk başta Removed List yazacaktır. Çünkü ilk olarak Liste silinecek program bitince bunun silinmesi ile birlikte Basamaklarında Destructor’ı aktif olup silinecektir.

Zorlanılan noktalar bu ödev için pek olmamıştır ama öğrenme açısından bağlı liste ve sınıf içi sınıflar üzerinde teorik ve pratik bilgi almamı sağlamıştır. Eksik bırakılan bir kısım bu ödevde yoktur.