

İSTANBUL MEDENİYET ÜNİVERSİTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

BİL 122

NESNE TABANLI PROGRAMLAMA

ÖDEV – 1

Son Teslim Zamanı: 20.02.2020 23:59

- 1- Bu ödevde ekrana 3 farklı şekli çizebilen bir program yazmanız beklenmektedir. Ana program içinde kullanıcıdan istediği şekli seçmesini isteyecek [1: Düz Üçgen, 2: Ters Üçgen, 3: Elmas, 0: Çıkış] ve sonrasında o şeklin boyutunu kullanıcıdan bekleyeceksiniz. Sadece geçerli boyut verileri için çizim yapılmalıdır.
- 2- Bu programdaki void `duzUcgen(int deger)` fonksiyonu ekrana yıldızlardan oluşan bir üçgen yazar. Fonksiyon sadece [3, 15] aralığındaki tek sayılarda çalışır. Kullanıcı geçerli bir değer girmezse 3 kez geçerli değer istenilmelidir. 3 İstek sonunda yine geçerli değer girilmezse programdan çıkılmalıdır. Bu fonksiyonda sadece **for** döngüsü kullanabilirsiniz.

Boyut: 9

				*				
			*	*	*			
		*	*	*	*	*		
	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*	*	*

Boyut: 5

		*		
	*	*	*	
*	*	*	*	*

Boyut: 3

	*	
*	*	*

- 3- Bu programdaki void `tersUcgen(int deger)` fonksiyonu ekrana yıldızlardan oluşan ters bir üçgen yazar. Fonksiyon sadece [3, 15] aralığındaki tek sayılarda çalışır. Kullanıcı geçerli bir değer girmezse 3 kez geçerli değer istenilmelidir. 3 İstek sonunda yine geçerli değer girilmezse programdan çıkılmalıdır. Bu fonksiyonda sadece **while** döngüsü kullanabilirsiniz.

Boyut: 9

*	*	*	*	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*	*	*	
		*	*	*	*	*		
			*	*	*			
				*				

Boyut: 5

*	*	*	*	*
	*	*	*	
		*		

Boyut: 3

*	*	*
	*	

- 4- Bu programdaki void `elmas(int deger)` fonksiyonu ekrana yıldızlardan oluşan bir elmas şekli yazar. Fonksiyon sadece [5, 15] aralığındaki tek sayılarda çalışır. Uygun parametre gönderilmezse ekrana hiçbir şey yazdırmadan çıkar. Kullanıcı geçerli bir değer girmezse 3 kez geçerli değer istenilmelidir. 3 İstek sonunda yine geçerli değer girilmezse programdan çıkılmalıdır. Bu fonksiyonda **döngü kullanamazsınız**.

Boyut: 9

				*				
			*	*	*			
		*	*	*	*	*		
	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*	*	*	
		*	*	*	*	*		
			*	*	*			
				*				

Boyut: 5

		*		
	*	*	*	
*	*	*	*	*
*	*	*	*	*
	*	*	*	
		*		

Önemli Not: Şekilleri çizen fonksiyonlarda sadece `std::cout << " "` (1 adet boşluk karakteri), `std::cout << "*"` ve `std::cout << endl` kullanabilirsiniz. Bunun dışında `cout` ile hiçbir şeklin çiziminde farklı bir metin veya karakteri ekrana bastıramazsınız.

Notlar:

- 1- Bu ödevde bir sınıf oluşturmanız beklenmemektedir.
- 2- Kodunuzu iyi şekilde yorumlayın (comments) ve doğru şekilde girintileyin (indentation).
- 3- `printf` vb. C programlama diline özel fonksiyonları kullanmayın.
- 4- Ödevi GitHub üzerindeki kod deponuza yükledikten sonra bağlantıyı Google Classroom üzerinden göndeririz.

