



SAKARYA
ÜNİVERSİTESİ

Programlama Dillerinin Prensipleri

2. ÖDEV TESLİM FORMU

HAKKI CEYLAN
G211210350
BSM-208 | 2021-2022

Ödev Süresince Öğrendiklerim

Nesne tabanlı yaklaşımın düşük seviyeli dillerdeki karşılığını ve nasıl gerçekleyebileceğimi öğrendim. Pointer aritmetiği ile ilgili daha fazla deneyim elde ettim.

Ödevde Yaptıklarım

- Arayuz, Dosya, Kisi ve Oyun adında sınıflar tasarladım ve bunları Test.c dosyası vasıtasıyla çalıştırarak ödevde istenilenleri gerçekleştirdim.
- Arayuz dosyasının sorumluluğu programın gösterim işlevlerini yönetmektedir ve bunun için ekranı temizleme ve durumu görüntüleme yetkinliklerine sahiptir.
- Dosya sınıfını ödevde Kişiler ve Sayılar dosyalarını okumak için kullandım, oluşturucu methoda sadece path verildiğinde bu sınıflar dosyayı okur ve c standartlarındaki file nesnesini erişilebilir olarak hazırlarlar.
- Kisi sınıfı oyuna katılacak kullanıcıların verilerinin depolanması için oluşturulmuş bir sınıftır.
- Oyun sınıfı oyunun durumu ve yetkinliklerini üzerinde toplayan sınıftır. Oyunda bir sonraki tura geçme, oyunu başlatma, oyuna bir kullanıcının katılması, oyundan bir kullanıcıyı eleme ve duruma göre Arayuz sınıfının kullanılması yetkinliklerinden birkaçıdır.

Eksik bıraktığım yerler

- Ödevde tanımlanan tüm hedefler gerçekleştirildi.
- Test case olarak verilen sonuçlara başarıyla ulaşıldı.
- Emin olmamakla birlikte, iade etmeyi unuttuğum bellek blokları olduğunu düşünüyorum.

Zorlandığım Kısımlar

- Pointerlar ile tüm sistemin yönetilmesi ve belleğin verimli kullanılması noktasında zorlandım.

- Sistemin çalıştığı ortamdan bağımsız olarak çalışabilmesi için mikroişlemci komutlarını araştırırken zorlandım