

FAKÜLTE: BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM
FAKÜLTESİ

DERS: PROGRAMLAMA DİLLERİNİN
PRENSİPLERİ

GRUP:2C

ÖĞRENCİ_NO: G221210090

ODEV_NO: 2

AD_SOYAD: EREN ÇOBAN

ÖDEV_İÇERİĞİ: Veri Txt dosyasından satır ve sütun eşit olacak şekilde tanımlanan int değerler üzerinden üretilecek canlı yapıları ile habitat işlemlerinin gerçekleştirilmesi modüler programlama ve ndp yönelimli benzetme kalıtım soyut sınıf benzetimi tek sorumluluk ilkesine uygun şekilde gerçekleştirilmesi

ÖĞRENDİKLERİM:

C dilinde kalıtım ve soyut sınıf benzetimini yapılar aracılığıyla nasıl yapacağım iki boyutlu dizilerin tek boyutlu dizilere çevrimi ,bir çok modülün ayrı aşamalarda birbirine az bağımlı bir şekilde geliştirilmesi ve programın ilerleyen safasında ekleme yapılacağı sırasında kodun buna uygun olumunu sağlama ve olası ihtimallere göre detaylandırılmış tanımlar yapmayı öğrendim

Yaptıklarım:

1-Soyut sınıf ve kalıtım benzetimi konusunda bilgi sahibi oldum

2-Bu bilgiler doğrultusunda yapıların h ve c dosyalarını oluşturup h dosyalarının içerisine gerekli fonksiyon imzalarını c dosyalarının içine bu fonksiyonların gövdelerini tanımladım

3-Sonrasında bu yapıları okuma işlemleri sonucu dizlerde tutup okunan değerler doğrultusunda karşılaştırma kazanan ve sonuç alabileceğim şekilde döngüleri tasarladım

4-İstenen çıktıya ulaşmak için yaptığım işlemi aşamalarda durdurmam gerekiyordu ancak başarısız olduğum bir konu oldu ilk durum ve son durumu farklı dizilerde değer tutup pointerlar ile yazma sonucunda yapabildim .

canli_dongu fonk

bu fonksiyon içerisinde iki adet pointer gösterici atıyoruz ve bu göstericilerden biri dizinin sıfırıncı indisinden başlayıp ilerlerken diğeri ise sıfırıncı indisten başlayıp varlığını korumaya sadece kaybeden canlinin kazandığı durumda switch olup kaybeden canlinin adresini tutmaya başlayan bir yapı ve bu yapılar sayesinde tanımladığımız indis orantısı ile kazanan canlinin indisine ulaşıyoruz ve hangi canli olduğunu bulabiliyoruz

Kazanan indisi bulma aşaması bizim için önemli ve bunu kullandığımız bir asıl döngü var

Bu asıl dongude `arac=canli_dongu(kazanan,kaybeden)` tarzında bir tanımlamamız ve bu tanımlama sonucu aracın değişimine göre kazanan ve kaybeden de belirleyebileceğimiz if statementları tanımladık

Habitat Yaz() fonk

Bu fonksiyon içinde habitat 2 boyutlu dizisine atılan değerler ekrana yazdırılır

Her Canli için delete

Canli nesnelerini yok etmek için kullanılan fonksiyonlar

Her Canli için Gorunum fonk

Türlere kalıtım veren canli fonksiyonunda soyut benzetim uyguladığımız fonksiyon

Bu fonksiyon her canlinin görünümü farklı olacağından dolayı her yapı içerisinde ayrı ayrı tanımlanıp ana canliya adres gösterimi ile bağlanmıştır

Canlilar için Set_sembol() fonk.

Canli türlerinin sembol değerlerini set eden fonksiyonlardır yani oluşturulan canli yapısının sonradan sembolünü değiştirebiliriz örneğin sonradan eklenen fonksiyonlarda da bu fonksiyon kullanılarak ki zaten canliları oluştururken semboller ile oluşturuyoruz sonrasında bir canli eklersek kolay olması açısından ileride bu canlinin sembolü konusunda şüphelerimiz varsa ilerleyen süreçte bunu değiştirmek istersek bize yardımcı olacaktır

Canlilar için get_deger() fonk.

Canli türlerinin değerlerine ulaşmak için kullanmak istersek ileride bi yapı üzerinden bu fonksiyonu kullanmamız gerekir

