# http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/96/Sakarya_%C3%9Cniversitesi_(logo).jpg

# SAKARYA ÜNİVERSİTESİ

# BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

# BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

# Nesneye Dayalı Programlama

# Ödevi II

Ödev

x, ypozitif tamsayılar olmak üzere, eğer **x** sayısının çarpanları toplamı y sayısına, ve aynı zamanda y sayısının çarpanları toplamı **x** sayısına eşit ise, bu sayılar “arkadaştır” denir.

Örneğin 220 ve 284 arkadaş sayılardır:

**220** => 1 + 2 + 4 + 5 + 10 + 11 + 20 + 22 + 44 + 55 + 110 = 284  
**284** => 1 + 2 + 4 + 71 + 142 = 220

ARKADAŞ MI butonuna tıklayınca, sağ tarafa kodla 3 Label, 2 ListBox ve 2 TextBox eklenecek. Label’ların etiketleri X, Y ve TOPLAMLAR olacak. Sayıların çarpanları ListBox1 ve ListBox2’e yazdırılacak. Çarpanların toplamları ListBox’ların altındaki TextBox’lara yazdırılacak. ARKADAŞ MI butonuna bir daha tıklandığında, kontrollerin tekrar eklenmesi engellenecek.

|  |  |
| --- | --- |
| **Program Çalıştığında** | **ARKADAŞ MI butonuna tıklayınca** |
|  |  |

Ödev Teslim Kuralları

Sistem üzerinden teslim edilecektir

KOPYA ÖDEVLER

Ödevler bireyseldir bu yüzden ödev için yazılan kodların kesinlikle paylaşılmaması gerekiyor. Bütün ödevler karşılaştırılacaktır. Birbirine çok benzeyen ödevler 0 puan olarak değerlendirilecektir.

SON TESLİM TARİHİ

Sistemde belirtilen tarih ve saattir.

KOD DÜZENİ

Her C# dosyasının başında aşağıdaki yorum bloğu bulunacaktır. Yorum bulunmayan her dosya için 5 puan kırılacaktır. (pdf üzerinden kopyalayıp yapıştırmanız problem çıkartabilir)

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\* SAKARYA ÜNİVERSİTESİ

\*\* BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

\*\* BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

\*\* NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA DERSİ

\*\* 2014-2015 BAHAR DÖNEMİ

\*\*

\*\* ÖDEV NUMARASI..........:

\*\* ÖĞRENCİ ADI............:

\*\* ÖĞRENCİ NUMARASI.......:

\*\* DERSİN ALINDIĞI GRUP...:

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

Değişken isimleri anlamlı olmalıdır. Örneğin tek sayı adedini tutacak bir değişken için

int a;

yerine

int TekAdedi;

yazılmalıdır.

Her bir küme parantezinin altındaki kodları yazmadan önce tab tuşuna basılarak boşluk bırakılmalıdır.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| YANLIŞ |  | DOĞRU |
| if(true)  {  int a =6;  printf("Merhaba");  if(false)  printf("Nasilsin");  } |  | if(true)  {  int a =6;  printf("Merhaba");  if(false)  printf("Nasilsin");  } |

Önemli döngü ve koşul işlemlerinden önce yapılan işlem hakkında yorum yazılmalıdır

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| YANLIŞ |  | DOĞRU |
| int t = 0;  for(int i=0;i<100;i++)  t+=i; |  | int Toplam = 0;  //1 den 100 e kadar olan sayılar toplanıyor  for(int i=0;i<100;i++)  Toplam+=i; |