

Algoritma ve Programlama II

2022-2023 Bahar Dönemi

QUIZ-1 SORULARI (17.03.2023)

I) Gereksinimleri aşağıda verilen bir oyunu Java uygulaması olarak yazınız.

- * Kullanıcının klavyeden belli bir para miktarı girmesini istenecektir.
- * Çilek, Portakal, Elma, Muz, Kiraz, Kavun kelimeleri arasından her defasında 1 kelime olmak üzere toplam 3 kelime seçilecektir. Kelime seçmek için 0 ile 5 arasında rastgele sayı üretebilirsiniz. Eğer sayı 0 ise çilek, sayı 1 ise portakal, sayı 2 ise elma, vb seçilmiş anlamına gelmektedir.
- * Seçilen kelimeleri ekrana yazdırınız.
- * Eğer üç kelime de farklı ise program kullanıcıya 0 TL kazandığını belirtecektir. Eğer iki kelime aynı ise kullanıcıya başta belirlediği para miktarının 2 katını kazandığını belirtecektir. Eğer üç kelime de aynı ise kullanıcıya başta belirlediği para miktarının 3 katını kazandığını belirtecektir.
- * Kullanıcıya tekrar oynamak isteyip istemediği sorulacaktır. 'y' veya 'Y' girdiğinde yukarıdaki adımlar tekrarlanacaktır. Eğer artık oynamak istemiyorsa kullanıcının oyunda harcadığı toplam para, kazandığı toplam para ve net kazanç (-100, +200 gibi) konsola yazdırılarak uygulama sonlanacaktır.

II) a)

Aşağıda belirtilen veri ve metotlara sahip olan ve çalışan kişiyi temsil eden "Employee" isimli bir sınıf yazınız.

* String tipinde adSoyad, int tipinde kurumSicilNo, String tipinde departman ve String tipinde pozisyon.

* Kurum sicil no ile ilgili değişkene 9999 değerini, String tipindeki değişkenlere ise boş String (empty string/null) atayacak parametresiz constructor metot.

* Yukarıda belirtilen verileri alıp atamak üzere 4 parametrelili constructor metot.

* Erişici ve atayıcı (accessor/mutator) olarak adlandırılan get ve set metotlarını oluşturunuz. (***NOT: Atanacak verilerde hata kontrolü yapmanız istenmemektedir.***)

* toString metodunu yazınız.

II) b)

Bir deneme sınıfı yazarak main metodu içinde aşağıda istenenleri yapınız.

* Adı **girdiQuiz1.txt** olan bir metin (text) dosyasında virgül ile ayrılmış olan bilgileri okuyarak Employee nesneleri oluşturmanız istenmektedir. Her nesneyi oluşturunca nesne bilgilerini hemen ekrana yazdırınız. (***Not: Dosyada ilgili satırda eğer sadece default kelimesi yer alıyor ise parametresiz constructor kullanılacaktır. Yoksa, ilgili satırda yer alan veriler ile nesne oluşturulacaktır.***)

DOSYA ÖRNEĞİ (Siz de notepad de benzer bir dosya oluşturabilirsiniz)
girdiQuiz1.txt

Ali Tunc,1234,Pazarlama,Mudur

Can Tuz,2164,Muhasebe,Mudur Yardimcisi

Ayşe Demir,1675,IT,Programci

Default

Veli Gun,1565,IT,Analist Programci

Çözümün Teslim Edilmesine İlişkin Kurallar:

1. Çözüme ilişkin Java uygulamalarını yazıp, **26.03.2023 Pazar günü saat 23:55'e** kadar Ege Ders ortamında açılmış olan Quiz-1 Yükleme klasörüne ekleyiniz. NetBeans ortamında kodlanarak çalıştırılacak Java uygulamalarına ilişkin klasör sıkıştırılmış (zip, rar gibi) halde, dosya adı 11 haneli öğrenci numarası olacak şekilde (örneğin 05110000222.rar) yüklenmelidir.
2. Kaynak kod dosyası sisteme tekrar tekrar yüklenebilir, ancak sistemde sadece en son yüklenen dosyanın saklandığı unutulmamalıdır.
3. Kodları yazabildiğiniz kadarı ile yüklemeniz daha değerlidir. Başka bir öğrencinin çözümünden alıntı yapıldığı tespit edildiğinde, kodları hem alan hem de veren öğrenci için bu quiz'den 0 puan verilecektir.