



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ

BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
PROGRAMLAMA DİLLERİNİN PRENSİPLERİ ÖDEV RAPORU

C Dilinde Nesne Yönelimli Benzetim - Şans Oyunu

G191210088 - Bahadır Beşir Kestane

SAKARYA

Mart, 2017

Programlama Dillerinin Prensipleri Dersi

C Dilinde Nesne Yönelimli Benzetim - Şans Oyunu

G191210088 - Bahadır Beşir Kestane – 1B

Özet

Ödevde asıl dikkat çekilen nokta ,programda kullanılacak olan C dilinin nesneye yönelik olmadığından dilin verdiği en iyi işlemlerle nesne yönelimli benzetim yaparak programın yazılması. Ayrıca amaçlardan biride öğrenimimiz sırasında bize öğretilen kod yazım tekniklerini ,derleme işlemleri veya klasör hiyerarşisini programa entegre etmektir.

Ödevin akışında ise içerik olarak dosyadan okunacak olan kişiler ve bilgilerini ,yine dosyadan okunacak şanslı sayıları ve kişilerin şanslı sayılarını karşılaştırıp masa ve kullanıcı bakiyelerini düzenleyip ,her turda en zengin kişi ve masa bakiyesi gibi bilgileri ekrana basıyoruz .En son başlık dosyaları ve c dosyalarını makefile ile programa derlettiriyoruz ve programı çalıştırıyoruz.

© 2022 Sakarya Üniversitesi.

Bu rapor benim özgün çalışmamdır. Faydalanmış olduğum kaynakları içerisinde belirttim. Her hangi bir kopya işleminde sorumluluk bana aittir.

Anahtar Kelimeler : Nesne ,C Dilinde Nesne yönelimli benzetim .

1. PROGRAM

Ödev'e öncelikle "Kisi" dosyalarını oluşturarak başladım .Başlık dosyasında "Kisi" struct ını ve metotları gövdeleri olmadan tanımladım. Kisi.c ye girdiğimde kurucu gibi davranan struct tipindeki metodu ve diğer kullanıcak metot gövdelerini yazdım. Bu işlemleri "Dosya" yapısı için de yaptım ve dosyaları okuma işlemine başladım. Kisiler.txt dosyasından kişilerin bilgilerini alırken her bilgiyi doğru çekebilmek için çok uğraştım ,boşluk ve "#" işaretlerinin ayrı ayrı verilmesi işi zorlaştırdı. Okuduğum değerleri dosyanın içinde kisi tipinde tanımladığım diziye atadım. Sonrasında Sayılar.txt yi okurken de 10 sayısının işin içine girmesi işleri zorlaştırdı fakat onu da halledip sayılar dizisine attıktan sonra çeşitli metotlarında gövdelerini yazıp "Oyun" yapısında geçtim.

Bu kısımda artık her değer elimizde olduğuna göre oyunun kurgu kısmı kaldı. "Oyun" struct ını da tanımladıktan sonra oyunun kurgusunu yapmak üzere bir metot tanımladım ve içinde ,dışarıdaki tur sayısı kadar içerideki de kişi sayısı kadar dönecek şekilde içi içe 2 for döngüsü yazıp oyunun kurgusunu yazdım.

Ve en sonunda da sahne basımları için ekran bekletme, ekran silme ve cursor pozisyonunu değiştiren metotları kullanarak sahne kısmını ekrana bastırdım.

2. ÇIKTILAR

Kisiler.txt okunurken farklı formatta verilirse sistem doğru çalışmayacaktır. Program verilen txt dosyalarının içindeki formatlara göre yazıldı. Ayrıca dosya isimleri de parameter olarak verilmediği için programın içinde el

ile yazıldı bu da dosyanın isminin farklı olduğu durumları göz önüne aldığımızda program “dosya açma hatası ” verip program sonlanır, ve doğru çalışmamış olur.

3. SONUÇ

Verilen ödevin bize en önemli kazandırdığı şey ,yüksek seviyeli dillerdeki (C# ,Java vb.) nesne Yönelim kavramının düşük seviyeli bir dilde benzetiminin uygulanmasıdır. Buda yazacağımız yeni programları daha iyi bir şekilde yazabilmemizi sağlayacaktır.

Referanslar

- [1] <https://www.youtube.com/watch?v=yMHGt2Bcsts> - C Dilinde Nesne Yönelimli Benzetim
- [2] <https://www.youtube.com/watch?v=TQzS6L6zAs0> - C++ ile Basit Makefile uygulaması.
- [3] https://www.bilgigunlugum.net/prog/cprog/c_dosya - C Dilinde Dosya İşlemleri