

LAB 2

18.10.2020 Pazartesi

Çalışma-1:

x^k hesaplayan kod parçacığını yazınız. x ve k değerlerini

1- klavyeden kullanıcı tarafından girilerek,

2- kullandığınız IDE üzerinde parametre tanımlanarak main metot içindeki args[0] ve args[1] ile çekilerek

Elde etmeniz gerekmektedir. Her iki yöntemi de uygulayıp en son birini yorum satırına alabilirsiniz.

Örnek olarak:

Lütfen üssü alınacak değeri giriniz.

>>2

Lütfen üs değerini giriniz.

>>3

Cevap olarak 2 üssü 3 = 8 hesaplanmıştır.

Çalışma-2:

Tedavülde 5, 10, 25 ve 50 TL lik paraların olduğu bir ülke olsun. Kullanıcıdan bir değer alıp, bu değer kaç kağıt para olduğunu ekrana yazdıracak.

Kullanıcıdan alınan değer 5'in katları olunca sorun olmuyor. Ancak, kullanıcı 5'in katı olmayan bir değer girdiğinde, yazdığımız kod şunu yapacak:

- Eğer girilen değer hangi 5'in katı değerine yakınsa (aşağı ya da yukarı) ona yuvarlanacak.
- Eğer aşağı yuvarlanırsa, farkı x TL nizi yedim :) yazacak.
- Eğer yukarı yuvarlanırsa, farkı x TL mi yediniz : (yazacak.

Aşağıda bazı örnekler verilmiştir.

Lütfen bir değer giriniz:

>> 67 TL

Ekran çıktısı: >> 3 kağıt para – 2 TL nizi yedim :)

Lütfen bir değer giriniz:

>> 214 TL

Ekran çıktısı: >> 6 kağıt para – 1 TL mi yediniz : (

Lütfen bir değer giriniz:

>>18 TL

Ekran çıktısı: >> 2 kağıt para – 2 TL mi yediniz : (

Son örneđi açıkıacak olursak: kullanıcı 18 TL giriyor. Ancak bu değeri 5'in katı olmadığı için, sistem en yakın değere yuvarlıyor. En yakın sayı 20, o zaman kod 2 onluk hesaplıyor, yani 2 kağıt para. Ancak kullanıcı 18 girdiđi halde sistem 20 verdiđi için, kullanıcı sistemin 2 TL sini yemiş oluyor. O nedenle üzgün işareti koyuyor sistem.

214 TL için 6 kağıt para çıkması da şu şekilde oluyor. 4 tane 50 lik + 1 tane 10 luk + 1 tane 5 lik; 6 kağıt para yapar. 1TL yi yedin demesiniz sebebi de; kod kullanıcının girdiđi parayı 215'e yuvarladđı için 1 TL yi kullanıcıya fazladan ödmiş oluyor.

Yukarıdakini gerçekleyen kod parçacığını yazınız.