



**T.C.**  
**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**

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

**Habitat Uygulaması**

**B191210101 - Enise Bihter SARI**

**SAKARYA**

**Nisan, 2024**

Programlama Dillerinin Prensipleri Dersi

# Habitat Uygulaması

Enise Bihter SARI

B191210101 - 1B

## Özet

Merhabalar bu ödevde bizden istenilenleri eksiksiz yerine getirmeye çalıştım şimdi sizlere özetle ne yaptığımı açıklayacağım. Programımız özet itibariyle bir dosyayı okuyor ve habitat isimli sınıfa okuduğumuz verileri canlı olarak aktarıyor. Sonra bu habitatta canlı yeme işlemi gerçekleşiyor ve program son kalan canlıyı ekrana basıp sonlanıyor. Detayları aşağıda görebiliriz.

© 2024 Sakarya Üniversitesi.

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

Anahtar Kelimeler: Habitat, canlı

## 1. GELİŞTİRİLEN YAZILIM

Ödevde main fonksiyonunda öncelikle dosyayı okuyorum. Dosyayı okuma esnasında bir sorun çıkarsa hata fırlatıyorum. Hata çıkmazsa da sayıları bizden istenildiği gibi habitat isimli sınıfıma ekliyorum. Tabi eklerken de gerekli kontrolleri yapıyorum ve uygun canlıya göre ekleme yapıyorum. Habitatımıza canlıları ekledikten sonra asıl işlemlere başlıyoruz. Asıl işlemleri daha detaylı aktarmak üzere bir alt satıra geçiyorum.

habitatGorunum isimli fonksiyon öncelikle habitatın ilk durumunu ekrana basıyor. Ekrana basım yaparken de canlıların gorunum fonksiyonunu kullanıyor aslında. İlk durum ekrana basıldıktan sonra işleme devam edilebilmesi için bir tuşa basılmasını istiyorum. Basıldığında ise canlıYe fonksiyonu çağırılıyor. Bunu da bir sonraki aşama olarak anlatabiliriz.

Canlıları tek tek habitat sınıfında tuttum. Dolayısıyla canlıları dosya okunurken eklediğimizi de zaten söylemiştim. Artık bu canlıları bizden istenildiği şekilde birbirleriyle kıyaslıyorum. Yani canlıYe fonksiyonu bizim asıl işimizi yapıyor. Tabi bunları yaparken de kodda da göreceğiniz üzere yazdığım ek fonksiyonları kullanıyorum mesela canlıOldur gibi.

canlıYe fonksiyonu yukarda da anlattığım üzere gereken işlemleri yapıyor ve ölen canlıları ölü olarak işaretliyor. Dolayısıyla kalan canlıları(canlıyı) artık gösterebiliriz. Program sonunda bizden istenildiği gibi sonCanli fonksiyonumuz ile ekrana canlı kalan son canlıyı bastırmış oluyoruz. Tabi artık yapacak bir işlemimiz kalmadığı için de tüm bu oluşturduğum habitatı canlıları dosyayı vs komple temizliyorum ve program sonlanıyor.

## 2. ÇIKTILAR

```
C B B B B
S B B S B
C P S S S
B B B B S

Canlıların birbirini yemesi için bir tusa basın: |
```

```
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X B X X

Kazanan: B : (3,2)
```

## 3. SONUÇ

Programımda biz istenildiği gibi tüm fonksiyonları yerine getirmeye çalıştım. Teşekkürler..

### Referanslar

- [1] <https://www.youtube.com/watch?v=yMHGt2Bcsts>
- [2] [https://www.youtube.com/watch?v=ov\\_GudbL1qo](https://www.youtube.com/watch?v=ov_GudbL1qo)