



TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

ALGORİTMALAR ve PROGRAMLAMA II

FADİME ÖĞÜLMÜŞ DEMİRCAN

Hazırlayan; Seda Demir

Öğrenci No; 172114208

Konu; Emlak Kayıt Otomasyonu

Emlak Kayıt Otomasyonu

Kullanıcının ev ekleme, güncelleme, kayıtları listeleme ve kayıttan istenilen veriyi silme işlemlerinin yapılabildiği kayıt otomasyonu projesi.

Ev, Dosyalar ve Menü adında üç sınıf oluşturdum.

Ev; İçerisinde 6 değişken 2 adet fonksiyon tanımladık. Bunlar;

`string` site; `string` durum; `int` oda; `int` metrekare; `float` fiyat; `int` evno;
`void` evGir() → Kullanıcıdan aldığım verileri oluşturduğum değişkenlere atadım.
`void` evYazdir() → evGir fonksiyonu ile alınan verileri ekrana yazdırdım.

Dosyalar; İçerisinde 11 adet fonksiyon tanımladım. Bunlar;

`fstream` dosya; `Fstream` kütüphanesi ile dosya değişkeni oluşturdum.
`fstream` yedek; `Fstream` kütüphanesi ile yedek değişkeni oluşturdum.
`void` DosyaAc() → `dosya.open()` ile dosyayı açtım.
`void` DosyaKapat() → `dosya.close()` ile dosyayı kapadım.
`void` YedekAc() → Silme fonksiyonunu kullanabilmek için yeni bir txt dosyası oluşturdum.
`void` YedekKapat() → Oluşturulan txt dosyasını kapattım.
`void` evOkuDosyadan(`ev` &`temp`) → Ev class'ından temp değişkeni oluşturdum ve dosyadaki verileri temp değişkenine atadım.
`void` evYazDosyaya(`ev` &`E`) → Ev class'ından E değişkeni oluşturdum ve kullanıcıdan aldığım verileri dosyaya yerleştirdim.
`void` evYazYedek(`ev` &`E`) → Kayıt dosyasına yaptığım işlemi yedek dosyaya da uyguladım.
`void` evEkle() → evEkle fonksiyonunda evGir fonksiyonunu çağırıp kullanıcıdan evin bilgilerini aldım.
`int` evBul(`int` evno) → Kullanıcıdan girilen ev numarası ile listedeki ev numaralarını karşılaştırdım ve ekrana yazdırdım.
`void` evListele() → Dosya eof olana kadar içerisinde ki verileri ekrana yazdırdım.
`void` evSil(`int` no) → Silinmesi istenilen evin numarası ile listedeki ev numaralarını karşılaştırıp eşleşen numaralı evi sildirdim. Silme işlemini yedek dosyası ile kayıt dosyasını değiştirerek yaptım.

Menü ; İçerisinde 2 adet fonksiyon tanımladım. Bunlar;

`string AnaMenu()`→ Kullanıcıya istediği işlem için seçim yaptırdım. Bunu string secim değişkenine atadım.

`string İcmenu()`→Kullanıcıya istediği işlem için seçim yaptırdım. Bunu string secim değişkenine atadım.

```
int main(){
    dosyalar b; // dosyalar sınıfından b değişkeni oluşturdum.
    Menu m; // Menu sınıfından m değişkeni oluşturdum.
    int no;
    for(;;){ //sonsuz döngü oluşturmamın sebebi kullanıcının ne kadar işlem yapacağını bilmemem.
        string secim_m=m.İcmenu(); //oluşturduğum değişkene Menu>İcmenu metodundan gelen değeri atadım.
        if (secim_m == "1"){ //girilen değeri karşılaştırdım.

            secim_m=m.AnaMenu();// oluşturduğum değişkene Menu>AnaMenu metodundan gelen değeri atadım.
            if(secim_m == "1")
                b.evEkle(); //secim 1 e eşitse evEkle fonksiyonu çalıştırılır.
            if(secim_m == "2")
            {
                cout<<"Bulmak istediginiz evin numarasini giriniz..";
                cin>>no;
                b.evBul(no); //secim 2 ye eşitse evBul fonksiyonuna no değişkeni gönderilir.
            }
            if(secim_m == "3")
            {
                cout<<"Silmek istediginiz evin numarasini giriniz..";
                cin>>no;
                b.evSil(no); //secim 3e eşitse evSil fonksiyonuna no değişkeni gönderilir.
            }
            if(secim_m=="4")
                b.evListele(); //secim 4 e eşitse evListele fonksiyonu çalıştırılır.
        }
        else if(secim_m=="2")
            exit(1); //secim 2 e eşitse program kapatılır.
        else
        {
            system("cls");
            cout<<"Yanlis bir giris yaptiniz"<<endl;
            cout<<"Dikkat!!\nSecenekteki numaralardan birisini giriniz...\n\n";
        }
    }
    return 0;
}
```