

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
2020-2021 BAHAR DÖNEMİ
NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA
PROJE ÖDEVİ

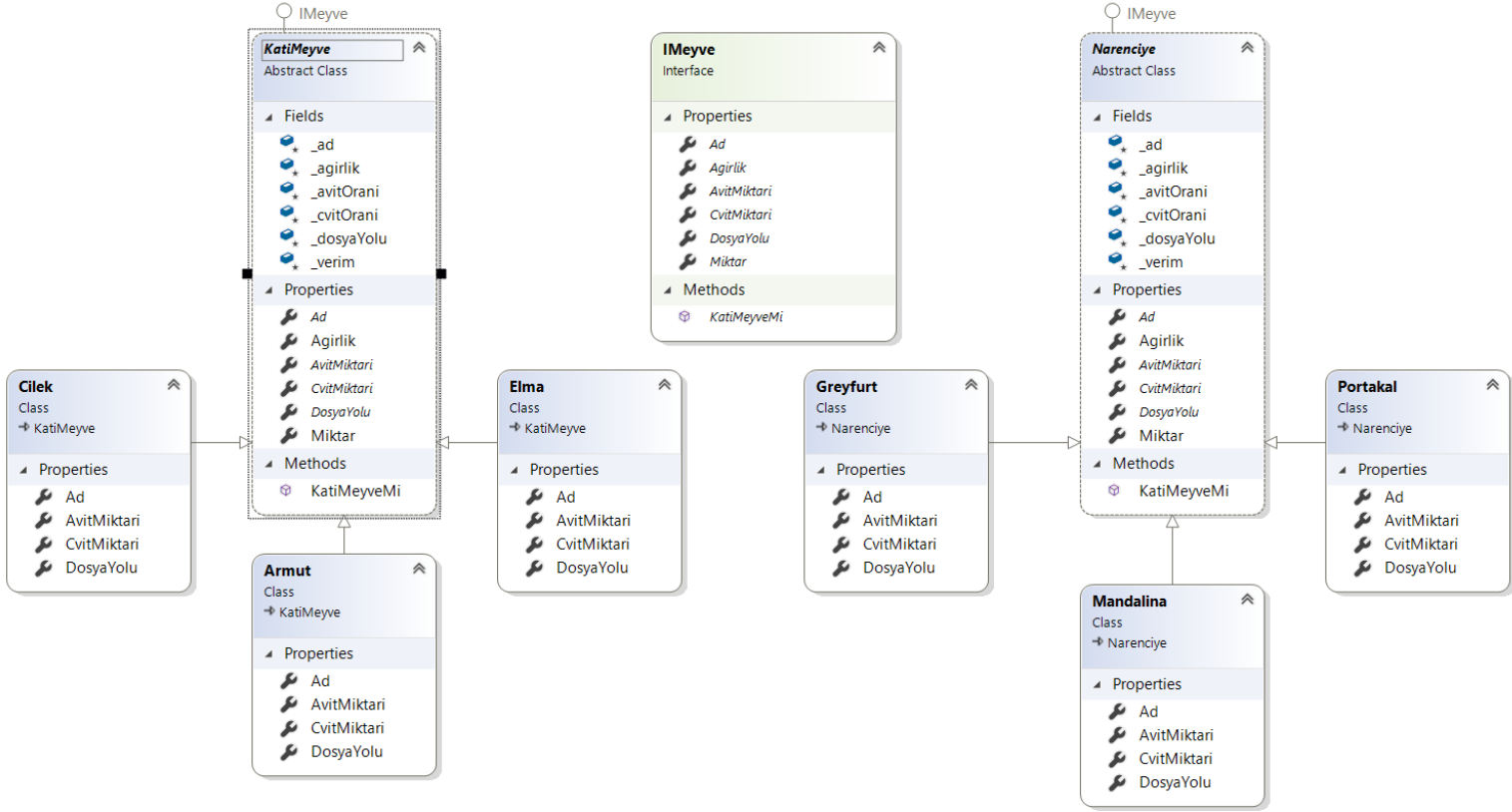
Dilara Yavuz

G191210022

Bilgisayar Mühendisliği (İ.Ö)

2D Grubu

UML Diyagramı



İlk önce tüm meyvelerde ortak propertyler ve KatiMeyveMi bool metodu olduğu için IMeyve interface ini oluşturdum. Daha sonra KatiMeyve ve Narenciye diye 2 adet abstract oluşturdum. Bu abstractlardaki amacım, KatiMeyveMi metodunu doldurmak ve Agirlik ve Miktar propertylerinin bütün meyvelerde aynı şekilde bulunacağı için tanımlamaktı. Diğer propertyler abstract olarak bıraktım ve Meyve classlarımın içlerinde bilgilere göre doldurdum.

Daha sonra 6 meyve için de özel class oluşturup ödev dosyasında verilen bilgilere göre doldurdum. Bu propertyleri sadece setlenebilir şekilde düzenledim ki dışarıdan herhangi bir erişim olmasın.

Meyve Sıkacağı

BASLAT

SAYAC

47

KATI MEYVE SIKACAGI

NARENCIYE MEYVE SIKACAGI

TOPLAM SIVI/PURE MIKTARI

86

TOPLAM A VITAMINI MIKTARI

11,76

TOPLAM C VITAMINI MIKTARI

58,8

| Meyve Adı | Sıvı / Püre Miktarı | A Vit | C Vit |
|-----------|---------------------|-------|-------|
| Çilek | 86 | 11,76 | 58,8 |
| Elma | 60 | 40,5 | 3,75 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Program başladığında sadece başlat butonu tıklanabilir durumdadır. Oyun başlatıldığında picturebox a random bir meyve gelir ve o anki meyvenin bilgileri listview da görüntülenir. Uygun sıkacağı seçtiğimizde ise meyve değerleri gerekli labellere eklenir. 1 dakika boyunca bu şekilde devam eder. Süre bittiğinde sıkacak tuşları devre dışı kalır ve yeni bir oyun başlatıldığında tüm değerler sıfırlanır.