

Ödev 3: Kuyruk Yapısı (30-31.10.2017)

Kuyruk yapısını gerçekleyen konsol veya GUI programını yazınız.

- Kuyruk yapısı, bağlı liste veri yapısını kullanan tam sayılardan oluşacaktır.
- Kuyruk boyutu kullanıcıdan istenmelidir.
- Menüde alt işlemler olacaktır ve fonksiyonel yapı kullanılmalıdır; bu işlemlerin herhangi biri yapılmak istendiğinde ilgili fonksiyon çağırılmalıdır.
 - **Ekle (enqueue)**: Kullanıcıdan istenen sayı kuyruğa eklenecektir.
 - **Çıkar (dequeue)**: İlgili sayı gösterilecek ve kuyruktan çıkarılacaktır.
 - **Listele**: Kuyruğun elemanları listelenecektir.
 - **Say**: Toplam eleman sayısı gösterilecektir.
- Tüm program olabildiğince kullanıcı dostu olmalıdır.
- Her fonksiyonun zaman karmaşıklığı ve hafıza kullanımı hakkında yorum yapılmalıdır.

Uygulamalar dys'ye yüklenir, aynı zamanda laboratuvarında gösterilir. Sisteme yükleme yapmayan veya yükleme yapıp ilgili tarihteki laboratuvara katılmayan öğrencilerin ödevleri geçersiz sayılır. İlgili projeyi, sıkıştırılmış dosyanın içine projenin derlenmiş halini de ekleyerek <OGRNO>_VeriYapLab1718Odev3.rar ismi ile dys'ye yükleyiniz.