

ÖDEV – 2

- Ödev sonucunda .c dosyasını göndermelisiniz.
- Doğan SLX ve Ferrari araba yarışı programı yazınız.
- Programınızda her iki araca ait bir tamsayı puan olmalıdır. İlk başlangıçta puanları sıfırdır.
(örn : int doganSLXPuan, ferrariPuan).
- Puanı 100'e ilk gelen (yada 100'ü ilk geçen) yarışmayı kazanır.
- Bilgisayardan her defasında 1 ile 10 arasında bir sayı üretiniz. . Bunun için **stdlib.h** kütüphanesindeki **rand** fonksiyonu kullanılabilir.
- Gelen sayıya göre araçların hareketleri (puanları) şu şekildedir:

Araba	Sayı	Haraket
DOĞAN SLX	[1-5]	+3 birim sağa
	[6-7]	-6 birim sola
	[8-10]	+1 birim sağa
FERRARI	[1-2]	Haraket yok
	[3-4]	+9 birim sağa
	5	-12 birim sola
	[6-8]	+1 birim sağa
	[9-10]	-2 birim sola

- Eğer araçlardan biri eksi (-) puana düşerse, puanı sıfıra (0) eşitlenmelidir.
- Her turda ekranın en üstüne rastgele gelen sayı yazdırılmalıdır.
- Her turda araçların durumu ekrana yazdırılmalıdır. Bunun için aracın puanı kadar boşluk " " karakteri döngü ile yazılmalıdır. Doğan SLX için 'X', alt satırına Ferrari için 'F' yazılmalıdır.
- Her turda ekranın altına araçların puanları yazılmalıdır.
- Her turun sonunda sistem 1 saniye bekletilmelidir. Bunun için dos.h kütüphanesindeki sleep(1) komutu kullanılabilir.
- Bir saniye sonunda, ekran temizlenmelidir. Bunun için stdlib.h kütüphanesindeki system("CLS") komutu kullanılabilir.
- Program sonunda kazanan araba ekrana yazdırılmalıdır.

Örnek ekran görüntüleri :

```
Gelen sayi :7
```

```
X
```

```
F
```

```
DoganSLX : 35
```

```
Ferrari : 20
```

```
Gelen sayi :3
```

```
X
```

```
F
```

```
DoganSLX : 67
```

```
Ferrari : 106
```

```
Ferrari kazandi..
```

```
-----
```

ÖDEV – 3

- Ödev sonucunda .c dosyasını göndermelisiniz.

Belirli bir yükseklikten bırakılan toplar için program yazmanız istenmektedir. Her topun yüzeye çarptıktan sonra geriye ne kadar enerjisinin kaldığını gösteren 0 ile 1 arasında bir katsayısı vardır. Katsayı 0.9 ise, bu topun her sekmeden sonra önceki yüksekliğinin %90'ına ulaşacağı anlamına gelir. Topun türünü (Basketbol = B, Futbol =F, Voleybol=V), başlangıç yüksekliğini (metre) klavyeden giren, topun 10 cm'den daha az bir yüksekliğe gelene kadar kaç kere zıpladığını ve toplamda kat ettiği toplam mesafeyi hesaplayan bir program yazınız.

(Katsayılar: Basketbol=0.7, Futbol=0.75, Voleybol=0.9)

Örnek Çıktı:

Top tipini giriniz (B/F/V): B

İlk Yüksekliği giriniz (m): 8

Zıplama sayısı: 13

Kat edilen mesafe: 44.89