



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ

BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
PROGRAMLAMA DİLLERİNİN PRENSİPLERİ 2.ÖDEV RAPORU

PDP 2.ÖDEV

B191210021 - Eren BEKMEZCİ

SAKARYA

MAYIS, 2022

Programlama Dillerinin Prensipleri Dersi

PDP 2.ÖDEV

Eren Bekmezci

^a Öğrenci numarası ve dersi aldığı grup

^b b191210021 1-A GRUBU

Özet

Ödevde kisiler sınıfını bir şekilde birbirine bağlamam lazımdı bunu diziyle yapmak yerine nesne yönelimli benzetimde daha çok array list – linked list gibi generic yapılar kullanılığı için bende benzeresi için linked list ile yapmaya çalıştım . Burada düğümlerim kisiler sınıfı oldu burada düğümleri struct KİŞİLER* sonraki işaretçisi ile bağladım . linked listim ise OYUN sınıfı oldu burda eklemeyi oyuncuEklede yaptım

Anahtar Kelimeler: NESNEYE YÖNELİMLİ BENZETİM , STRUCT , FONKSİYON İŞARETÇİSİ , İŞARETÇİLER , LİNKED LİST.

GELİŞTİRİLEN YAZILIM

Dosya okumayı fgets fonksiyonu ile satır satır okuyarak yaptım. Kisiler dosyasını strtok fonksiyonu ile parçalarına ayırdım ve daha sonra kişiler sınıfından oluşturduğum nesnelere gerekli atamaları yaptım. Ödevde kişiler sınıfını düğüm gibi kullandım oyun sınıfını da linked list gibi kullandım bu sayede bağlantıyı kurdum.

Kisiler düğümlerini struct KİŞİLER* sonraki işaretçisi ile birbirine bağladım . Düğüm eklemeyi oyun sınıfının oyuncuEkle fonksiyonunda yaptım düğümleri yok etmeyi de kisilerYoket de yaptım o yüzden kişiler sınıfının ayrı bir yok edicisi yok.

Oyun için gerekli hesaplamaları oyun sınıfının basla() fonksiyonunda yaptım.

SONUÇ

Nesneye dayalı programlamanın getirdiği kolaylıkların daha da farkına vardım ve nasıl ortaya çıktığının mantığını anladım.

Referanslar

[1] https://www.youtube.com/watch?v=yMHGt2Bcsts&ab_channel=MFA