**1fd75c3872a94e26ad68c7fa7667bdc82c07dd4ba85f4a6793f7a2b4e943b8fd**

**T.C.**

**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**

**BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ**

**BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**

PROGRAMLAMA DİLLERİNİN PRENSİPLERİ ÖDEV RAPORU

**3.Ödev**

**B201210308 – Fırat TURAN**

**SAKARYA**

**Nisan, 2023**

Programlama Dillerinin Prensipleri Dersi

Fonksiyon ve Yorum Satırlarını Tespit Etme

Fırat Turan

B201210308 2.Öğretim A Grubu

Özet

Bu projede benden istenen program çalıştığı gibi kullanıcıdan bir kod alınacak ve bu kod kolonilerin popülasyon sayılarını belirleyecek. Kolonilerin popülasyon ve yemek stokları bulunmaktadır. Popülasyonu veya yemek stoğu biten koloni elenecektir. Son koloni kalana kadar koloniler aralarında savaşacaklardır. Uretim ve Taktik yapıları tasarlanacak en az iki adet Uretim ve Taktik türlerinden kalıtım alan farklı bir tür oluşturulmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Java

GELİŞTİRİLEN YAZILIM

Bu ödevde 9 farklı class oluşturdum

**Taktik.java**

Bu class’ta olusturulmaTarihi ve ad değerlerini ve abstract Savas() metodu bulunmaktatır.

**ATaktik.java**

Bu class Taktik class’ından kalıtım almaktadır. Savas() fonksiyonu 2 adet 1 ile 1000 arasında sayı üretmekte ve aralarından en büyüğünü döndürmektedir.

**BTaktik.java**

Bu class Taktik class’ından kalıtım almaktadır. Savas() fonksiyonu ATaktik’ten farklı olarak sadece 1 adet 1 ile 1000 arasında sayı üretmekte ve döndürmektedir.

**Uretim.java**

Bu class’ta olusturulmaTarihi ve ad değerlerini ve abstract Uret() metodu bulunmaktatır.

**AUretim.java**

Bu class Uretim class’ından kalıtım almaktadır. Uret() fonksiyonu 2 adet 1 ile 1000 arasında sayı üretmekte ve aralarından en büyüğünü döndürmektedir.

**BUretim.java**

Bu class Uretim class’ından kalıtım almaktadır. Uret () fonksiyonu AUretim’den farklı olarak sadece 1 adet 1 ile 1000 arasında sayı üretmekte ve döndürmektedir.

**Koloni.java**

Bu class koloninin popülasyon,yemek stoğu,kazanma ve kaybetme gibi değerlerini tutmaktadır. Rastgele bir üretim ve taktik türü almaktadır. Rastgele bir sembol değeri alır.

**Oyun.java**

Oyun için gerekli tüm hesaplamalar bu class içinde gerçekleşir.

1. SONUÇ

Bu çalışmayı geliştirirken nesne yönelimli programlamanın mantığını daha iyi kavradım.