



BİL104
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA LAB.
ÖDEV 3

Cumhuriyet Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
2023

İÇİNDEKİLER

1. ÖDEV 3	3
1.1. Öğrenme Hedefleri	3
1.2. Ödev Hakkında	3
1.3. Ödev UML	4
1.4. Ödev Ekran Çıktısı	4
1.5. Dikkat Edilecek Hususlar	4



1. ÖDEV 3

1.1. Öğrenme Hedefleri

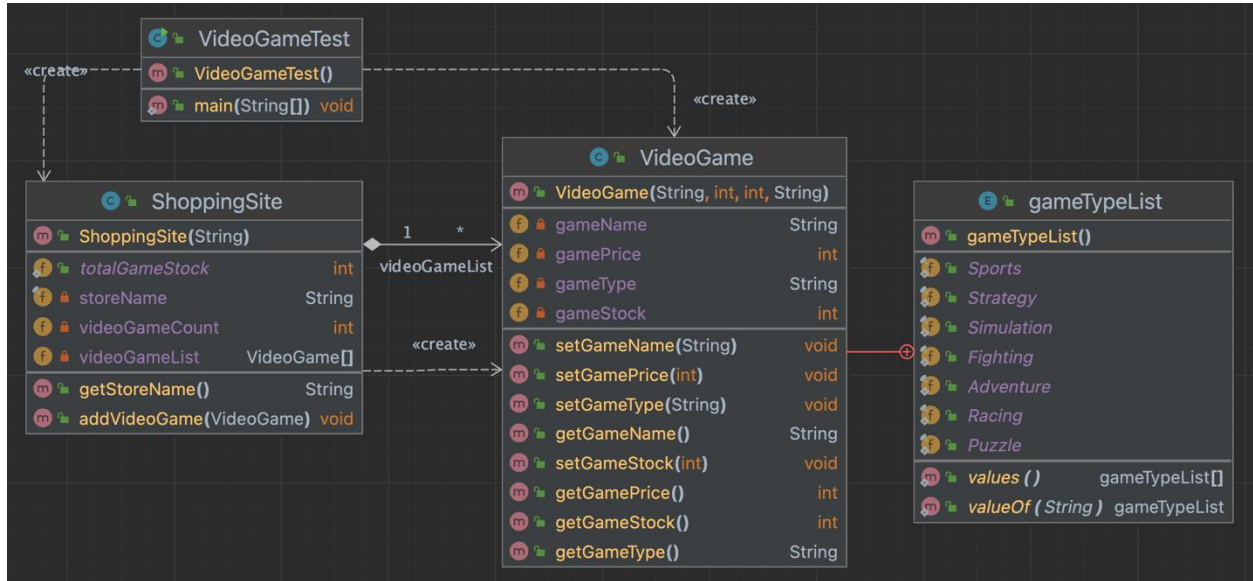
- Composition kavramı ile bir sınıfın başka bir sınıfın nesnelerine üye olarak referans vermesi.
- Static-Final değişken kullanımı.
- Önceden tanımlanmış sabit değerleri ifade etmek için “enum” türü kullanımı.

1.2. Ödev Hakkında

- a) VideoGame adında bir sınıf oluşturunuz. VideoGame sınıfı;
 - gameName
 - gamePrice
 - gameStock
 - gameType
 - gameTypeList* değişkenlerini içermelidir.
- b) Bu değişkenler uygun olacak şekilde tanımlanmalıdır.
- c) Değişkenlere uygun olarak set ve get metodları tanımlanmalıdır.
- d) Tanımlanan sınıfa uygun olacak şekilde constructor metot tanımlanmalıdır.
- e) *gameTypeList enum olarak tanımlanmalı ve verilen UML diyagramına uygun şekilde yazılmalıdır.
- f) ShoppingSite adında bir sınıf oluşturunuz. Bu sınıfa videoGameList isimli bir Array ekleyiniz. ShoppingSite’a eklenecek her video game için addVideoGame adlı bir metot yazınız.
- g) ShoppingSite sınıfı;
 - storeName
 - videoGameCount
 - totalGameStock değişkenlerini içermelidir.
- h) Static ve composition kavramlarının kullanımına dikkat ediniz.
- i) VideoGameTest adlı bir sınıf oluşturunuz. totalGameStock değişkenini kontrol etmek için en az 2 video oyunu ekleyiniz. Size verilen ekran çıktısına yönelik işlemleri gerçekleştiriniz.



1.3. Ödev UML



1.4. Ödev Ekran Çıktısı

```
Name of the game store: Game Center
Name of the game: The Last of Us 1
Price of the game: $100
Type of the game: Adventure
Total game stock of the shopping site: 150

Process finished with exit code 0
```

1.5. Dikkat Edilecek Hususlar

- Size atanmış olan **Teams ödevleri üzerinden göndermiş** olduğunuz çalışmalar değerlendirmeye alınacaktır. Mesaj, e-posta vb. yollar ile iletilen ödevler değerlendirmeye **alınmayacaktır**.
- Ödevler, verilmiş olduğu tarihte işlenmiş olan ders konuları kapsamında çözülmelidir. Kapsam dışı çözümler geçersiz sayılacaktır. Derste işlenmemiş olan yöntemler ile çözülmemelidir. Örneğin; döngüler konusuna kadar işlenmiş ve dizinin sıralanması isteniyorsa `Arrays.sort()` gibi hazır fonksiyonlar kullanılmamalıdır.
- Yüklenen kodlar eksiksiz ve okunaklı olmalıdır. Ayrıca, derste anlatılan pascal case ve camel case gibi yazım kurallarına uygun olmalıdır.
- Yazılan kod **istenilen gereksinimleri** sağlamalıdır. Kodun çıktısına ait **ekran görüntüsü** ödevde eklenmelidir.

