

T.C FATİH SULTAN MEHMET ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

BLM19204 BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA III

ÖDEV KONUSU C++ PROGRAMLAMA DİLİNDE NESNE TABANLI PROGRAM GELİŞTİRME

HAZIRLAYAN 2121221019 Halil Burak Öztürk

İçindekiler

1-	Özet		2
2-	Proje Konusu		2
3-	Proje Süresince Yapılanlar	. 2	
4-	Ekran Görüntüleri	3	
5-	UML Diyagramı	4	
6-	Kaynakca 4		

a. Özet

Bu projede amaç, C++ programlama dilindeki dönem içerisinde öğrenilen kavramların pekiştirilmesidir. Bunun için C++ programlama dilinde nesne tabanlı program geliştirme uygulamaları yaparak ana program(main) üzerinde test edilmesidir.

b. Proje Konusu

Projenin konusu, projede belirtilen nesne tabanlı program geliştirmenin bir uygulamasını gerçekleştirmek için uygulamada bir film kiralama mağazasında kullanılacak bir program yazılmıştır. Gerekli sınıfları oluşturup istenilen işlemleri yapılmıştır. Programı ana(main) fonksiyonda test ederek çıktıların doğruluğu kontrol edilmiştir. Gerekli görülen yerlerde kalıtım, aşırı yükleme, ezme ve kapsülleme işlemleri yapılmıştır.

c. Proje Süresince Yapılanlar

Bu projede bir film kiralama mağazasında kullanılacak bir program yazılmıştır. Uygulama hakkında istenilenler yerine getirilmiştir. İlk olarak gerekli görülen sınıflar tanımlanmıştır, bunlar person.h, employee.h, market.h, boss.h, movie.h, customer.h, accountant.h dır. Ardından sınıfların ihtiyaç duyacağı özellikler private(gizli) olarak tanımlanmış ve onlara erişim sağlamak için olması gereken getter() ve setter() fonksiyonları yazılmıştır. Devamında uygulamanın tasarımında bizden beklenilen işlemleri gerçekleştirecek fonksiyonlar yazılmıştır.

Bunlar Kiralama işleminde belirli özellikteki filmleri belirli özellikteki kişilere verilmesi, Filmlerin adı, fiyatı, dükkanda kaç tane olduğu, çıkış tarihi gibi bilgilerin sorgulanması, bazı filmlerde yaş sınırı özelliği olması, Filmleri kiralayacak kişilerin güncel bakiyesi, daha önceden kiraladığı filmleri, güncel kiraladığı filmler sorgulanabilmesi, kişilerin bir kiralama limiti olması, belli bir yaş altında olan müşterilerin bakiye limiti olması, kiralama işlemini yapacak mağazanın elinde bulunan film sayısı, film listesi vb bilgilerin sorgulanabilmesidir. Film ekleme, güncelleme ya da silme işlemlerinin gerçekleştirilmesidir.

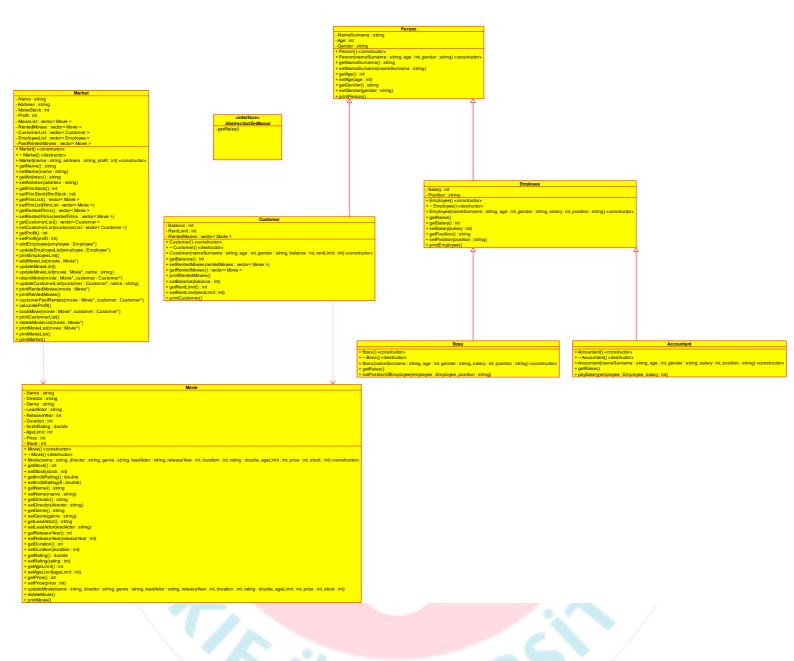
Bu işlemler gerçe<mark>kleştirilirken gerekli</mark> kontroller y<mark>apılmıştır. Projeye</mark> uygun bir UML diyagramı çizilip rapora eklenmiştir.

d. Ekran Görüntüleri

Projenin bazı fonksiyonlarının terminaldeki çıktılarının ekran görüntüleri



e. UML Diyagramı



f. Kaynakça

- 1. STROUSTRUP BJARNE, (2013), The C++ Programming Language.
- 2. SCOTT MYERS, (2014), Effective Modern C++.
- 3. Stanley Lippman, Josee Lajole, (2012), C++ Primer(5th Edition).
- 4. Web C++ nesne tabanlı programlama, https://www.javatpoint.com/cpp-oops-concepts