

# İSTANBUL MEDENİYET ÜNİVERSİTESİ

## BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

### BİL 122

### NESNE TABANLI PROGRAMLAMA

### ÖDEV – 3

**Son Teslim Zamanı: 22.03.2020 23:59**



Zıp zıp kurbağa bir nehri karşıdan karşıya geçmek istemektedir. Nehrin iki kenarı arasında N adet taş vardır. Kurbağa sadece ileri doğru ve tek bir seferde rastgele olarak 1, 2 veya 3 sonraki taşa zıplamaktadır. N adet taş verildiğinde nehrin bir kenarından diğer kenarına kaç farklı şekilde ulaşabileceği bulan bir program yazınız.

Örneğin 1 taş varsa sadece 1 farklı yol vardır. 2 taş varsa 1+1 ve 2 olarak 2 yol vardır. 3 taş varsa 1+1+1, 1+2, 2+1 ve 3 olarak 4 farklı yol vardır. 4 taş varsa 1+1+1+1, 1+1+2, 1+2+1, 1+3, 2+1+1, 2+2 ve 3+1 şeklinde 7 yol vardır.

Programın ana hali ödevin ekinde verilmiştir. Sadece sizin doldurmanız gereken fonksiyonları yeniden yazın ve bilgisayarınızda test edin. Tamamlanmış kod ile birlikte, programın ekran görüntüsünü ve neden bu şekilde bir sonuç ile karşılaştığınızı tartıştığınız bir raporu da GitHub sayfanıza yükleyiniz.

#### Önemli Notlar:

- 1- Kodunuzu iyi şekilde yorumlayın (comments) ve doğru şekilde girintileyin (indentation).
- 2- printf vb. C programlama diline özel fonksiyonları kullanmayın.
- 3- Ödevi GitHub üzerindeki kod deponuza yükledikten sonra bağlantıyı Google Classroom üzerinden göndeririz.
- 4- Ödevde size verilen prototiplerin dışında farklı bir prototip kullanamazsınız.
- 5- Ödevde verilen koddaki kısıt ve yorumlara uyulmalıdır.
- 6- Bu ödevde yardımcı fonksiyon kullanmanıza, global ve/veya statik değişkenler tanımlamanıza izin verilmemektedir.