

NESNE YÖNELİMLİ (C#) LAB #2

(Benzetim: Kaplumbağa ve Tavşan) İki yarışmacı da 70 tane karelik bir yolun ilk karesinden yarışa başlayacaktır (Yolun solundan). Her kare yarış boyunca yarışmacıların bulunabileceği yerleri ifade etmektedir. 70'inci kareye ilk varan ya da geçen, yarışmayı kazanacaktır. Yarış kaygan bir zeminde olduğu için yarışmacılar zaman zaman kayabilmektedir. Saniyede bir kere rastgele bir sayı üretilerek yarışmacıların hangi hareketi gerçekleştireceği belirlenecektir. Aşağıdaki şekilde yarışmacıların hangi hareketi yüzde kaç olasılıkla gerçekleştirdiği verilmiştir.

Eğer yarışmacılardan biri 1 karesinden (ilk kareden) geriye kayarsa onu yine 1 karesine alın (negatif değerli kareler kullanmayın.)

Örneğin Kaplumbağa için, üretilen sayı i ; $1 \leq i \leq 5$ ise “hızlı yürüyüş” hareketi, $6 \leq i \leq 7$ ise “kayma” hareketi, $8 \leq i \leq 10$ için ise “yavaş yürüyüş” hareketi gerçekleştirilecektir. Her saniyede, tavşan ve kaplumbağanın 70 parçalık yoldaki yerleri T ve K harfleri ile gösterilmelidir. İkisi aynı kareye düşerse T ve K yerine OUCH yazdırılmalıdır.

Yarış sonunda kaplumbağa kazanırsa “KAPLUMBAĞA KAZANDI!!! OLEY!!” mesajı ekrana yazılmalıdır. Eğer tavşan kazanırsa “TAVŞAN KAZANDI . YUH” mesajı, beraberlik olursa “BERABERE” mesajı ekrana yazdırılmalıdır

Hayvan	Hareket Tipi	Yüzdesi	Hareketin Kendisi
Kaplumbağa	Hızlı Yürüyüş	50%	3 kare sağa
	Kayma	20%	6 kare sola
	Yavaş Yürüyüş	30%	1 kare sağa
Tavşan	Uyuma	20%	Hareketsiz
	Büyük Sıçrama	20%	9 kare sağa
	Büyük Kayma	10%	12 kare sola
	Küçük Sıçrama	30%	1 kare sağa
	Küçük Kayma	20%	2 kare sola