

Görsel Programlama Dersi

3.Lab Uygulaması

Uygulama Esnasında Uyulacak Kurallar

- 1.** İnternet kullanılması yasaktır.
- 2.** Cep telefonu kullanılması, masa üstünde bulundurulması ve herhangi bir sebeple bakılması kesinlikle yasaktır.
- 3.** Kendi bilgisayarınız haricindeki herhangi bir bilgisayara bakılması kesinlikle yasaktır.
- 4.** Flash disk vb. cihazların bilgisayara bağlanması kesinlikle yasaktır.
- 5.** Not ve kaynak paylaşımı yasaktır.
- 6.** Uygulamayı ilk açarken sadece Proje adı **OgrNo_Isim_Soyisim** şeklinde olacaktır.
- 7.** Uygulamayı bitiren her öğrenci sadece uygulama kodlarını **OgrNo_Isim_Soyisim.txt** şeklinde masaüstüne kaydedecektil. **OgrNo_Isim_Soyisim.txt** isimli dosya içeriği ile uygulamanızın kaynak kodu aynı olmalıdır.
- 8.** Uygulama süresi bittikten sonra kesinlikle bilgisayarlar kapatılmayacaktır. Bilgisayarlar olduğu gibi bırakılacaktır.
- 9.** Uygulama süresi bitmeden önce uygulamayı tamamlayan öğrenciler sadece ekranlarını kapatacaklardır.
- 10.** Proje başladığı andan itibaren ilk 20 dakika kesinlikle dışarı çıkmayacaktır.

Uygulama sınavına katılan öğrenciler tüm kuralları kabul etmiş sayılacaktır.

Yukarıda belirtilen 1, 2, 3, 4, 5 numaralı maddelerden birine uymayan öğrenciler -100 puan ile cezalandırılacaktır. Diğer maddelere uymayan öğrencilerin uygulamaları geçersiz sayılacaktır.

Yukarıda belirtilen kurallara uymayan öğrencilerin uygulama ile ilgili itirazları kabul edilmeyecektir.

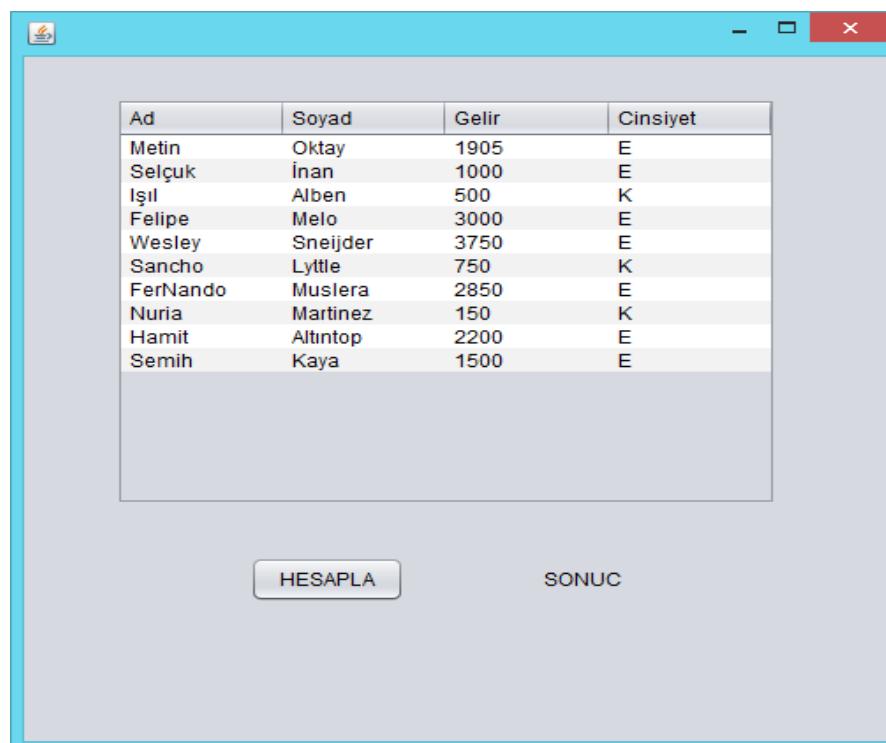
UYGULAMA ANLATIMI

Jframe içerisinde bir **jTable** , Hesapla isminde bir **jButton** ve Sonuc isminde bir **jLabel** bulunmaktadır.

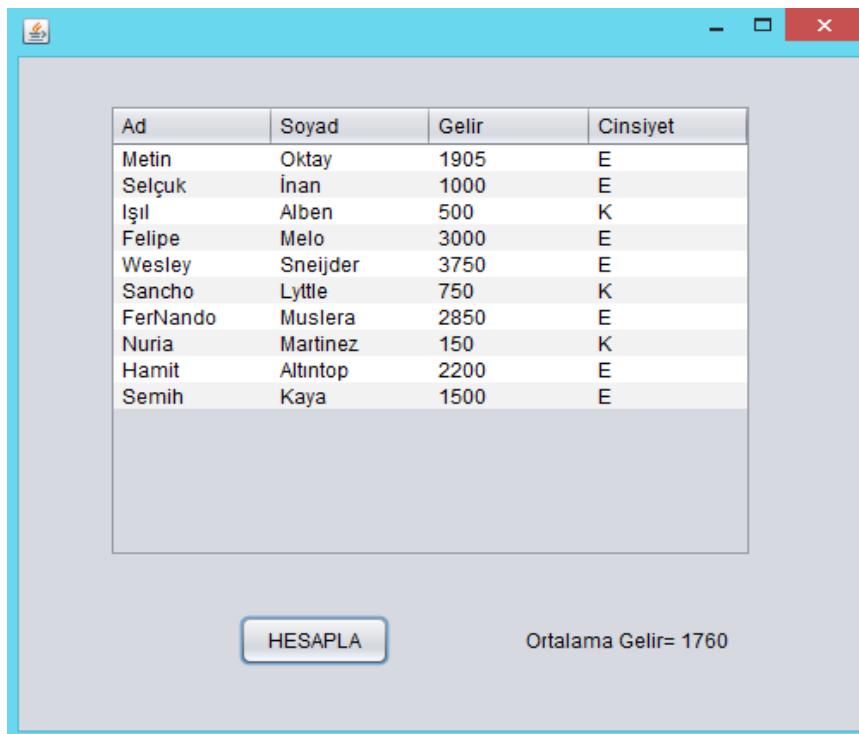
Hesapla butonuna basıldığında jTable içerisindeki kayıtların ‘Gelir’lerinin ortalamasını jLabel içerisinde yazdırın uygulamayı geliştiriniz.

1. Aşağıda col_name ve data adında iki dizi hazır olarak verilmiştir. jFrame’ın oluşma anında verilen sutün isimleri ayarlanacak ve kayıtlar jTable’ a eklenecektir. Yıldız içinde verilen kod kısmını uygulamanıza kopyalayabilirsiniz.

```
String col_name[ ] = {"Ad", "Soyad", "Gelir", "Cinsiyet"};
Object data[ ][ ] = {
    {"Metin", "Oktay", 1905, "E"},
    {"Selçuk", "İnan", 1000, "E"},
    {"İşıl", "Alben", 500, "K"},
    {"Felipe", "Melo", 3000, "E"},
    {"Wesley", "Snejider", 3750, "E"},
    {"Sancho", "Lyttle", 750, "K"},
    {"FerNando", "Muslera", 2850, "E"},
    {"Nuria", "Martinez", 150, "K"},
    {"Hamit", "Altintop", 2200, "E"},
    {"Semih", "Kaya", 1500, "E"},  
};
```



2. Hesapla butonuna basıldığında verilen kayıtların ortalaması SONUC isimli label'a yazdırılacaktır.



NOT:

1. Table' a, verilen object dizisini doğrudan eklemek için aşağıdaki kodlardan yararlanabilirsiniz.

```
TableModel tm = new DefaultTableModel(data, col_name);  
jTable1.setModel(tm);
```

2. Table' in herhangi bir hücresına erişmek için aşağıdaki koddan yararlanabilirsiniz.

```
tm.getValueAt(row_index, col_index)
```