

Görsel Programlama Lab. Dersi

Uygulama Kuralları

Uygulama Esnasında Uyulacak Kurallar

- 1.** İnternet kullanılması yasaktır.
- 2.** Cep telefonu kullanılması, masa üstünde bulundurulması ve herhangi bir sebeple bırakılması kesinlikle yasaktır.
- 3.** Kendi bilgisayarınız haricindeki herhangi bir bilgisayara bakılması durumunda kopya olarak değerlendirilecektir.
- 4.** Flash disk vb. cihazların bilgisayara bağlanması kesinlikle yasaktır.
- 5.** Not ve kaynak paylaşımı yasaktır.
- 6.** Uygulamayı ilk açarken sadece Proje adı **OgrNo_İsim_Soyisim** şeklinde olacaktır.
- 7.** Uygulama süresi bittikten sonra kesinlikle bilgisayarlar kapatılmayacaktır. Bilgisayarlar olduğu gibi bırakılacaktır.
- 8.** Uygulama süresi bitmeden önce uygulamayı tamamlayan öğrenciler sadece ekranlarını kapatacaklardır.
- 9.** 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.

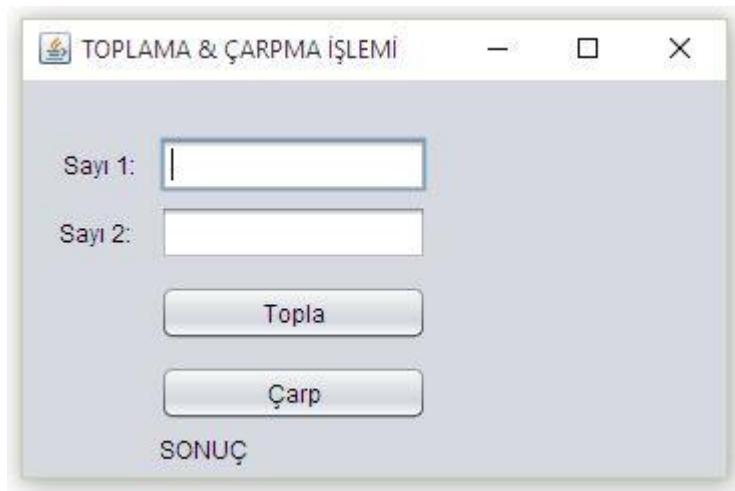
Yukarıda belirtilen kurallara uymayan öğrencilerin uygulama ile ilgili itirazları kabul edilmeyecektir.

Görsel Programlama Dersi

1. Lab Uygulaması

Uygulama Anlatımı

Tasarım aşamasında aşağıdaki şekilde görüldüğü gibi *jFrame* üzerine 2 adet *jButton*, 3 adet *jLabel* ve 2 adet *jTextField* eklenecektir.



Sorular

1. Toplama ve çarpma işlemleri için HESAPLA isimli bir fonksiyon yazılacaktır.
2. HESAPLA fonksiyonuna 1 gönderildiğinde toplama, 0 gönderildiğinde çarpma işlemininin sonucunu döndürecektr.
3. Topla butonuna tıklandığında toplama işlemi yapan, çarpma butonuna çarpma işlemini gerçekleştiren *JFrame* uygulamasını gerçekleştiriniz.

 TOPLAMA & ÇARPMA İŞLEMİ

Sayı 1:

Sayı 2:

Topla

Carp

TOPLAM Sonucu: 11

 TOPLAMA & ÇARPMA İŞLEMİ

Sayı 1:

Sayı 2:

Topla

Carp

ÇARPIM Sonucu: 30

Başarilar Dileriz.