PROGRAMLAMAYA GİRİŞ DERSİ

II. ÖDEV

Bilgisayar dört haneli rasgele bir sayı tutar. Oyuncunun bu sayıyı bilmesi istenir. Oyuncu bu sayıyı bulmaya çalışırken, her hakta bilgisayar ona yardımcı olacak bilgiler verir. Bu bilgileri örneklerle açıklayalım :

Örneğin bilgisayarın tuttuğu sayı **1234** olsun. Kullanıcının girdiği sayılara göre verilecek bilgiler şu şekilde olacaktır :

1. : 🡪 -0 , +0 (Girilen rakamlardan hiçbiri yok)

4031 : 🡪 -2 , +1 (3 rakam var, 2 tanesi yanlış yerde, 1 tanesi doğru yerde)

1934 : 🡪 -0 , +3 (3 rakam var, 3 tanesi de doğru yerde)

Bu oyunda oyuncuya 10 hak verilmektedir. Oyun puanı, artı (+) ve eksi (-) sayıların toplam sayısına, kaçıncı hakta bildiğine bağlı olarak aşağıdaki bağlantı ile hesaplanır :



Ekranda programın çalışması aşağıdaki şekilde olacak :

1. hak : Sayıyı Giriniz : **7608**

-0 , +0

2. hak : Sayıyı Giriniz : **4031**

-2 , +1

3. hak : Sayıyı Giriniz : **1934**

-0 , +3

….

…..

10 hakta bilirse :

Bravo bildiniz. **Puanınız : 436**

yazdıracak.

10 hakta bilemezse,

**Maalesef kaybettiniz** diye yazacak.

**İstenenler:**

1. **Proje için gerekli işlemleri yapan C++ kaynak kod dosyası**
2. **Projede yapılan işlemlerin basit bir şekilde anlatıldığı rapor dosyası**

# Ödevin son teslim tarihi :

# Sistemde belirtilen tarih ve saat

UYULMASI GEREKEN KOD DÜZENİ

Her C++ dosyasının başında aşağıdaki yorum bloğu bulunacaktır. Yorum bulunmayan her C++ dosyası için 10 puan kırılacaktır. (**pdf üzerinden kopyalayıp yapıştırmanız problem çıkartabilir**)

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\* SAKARYA ÜNİVERSİTESİ

\*\* BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

\*\* BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

\*\* PROGRAMLAMAYA GİRİŞİ DERSİ

\*\*

\*\* ÖDEV NUMARASI…...:

\*\* ÖĞRENCİ ADI...............:

\*\* ÖĞRENCİ NUMARASI.:

\*\* DERS GRUBU…………:

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

Değişken isimleri anlamlı olmalıdır. Örneğin tek sayı adedini tutacak bir değişken için

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| YANLIŞ | yerine | DOĞRU | yazılmalıdır. |
| int a; | int tekAdedi; |

Her bir küme parantezinin altındaki kodları yazmadan önce **tab** tuşuna basılarak boşluk bırakılmalıdır.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| YANLIŞ |  | DOĞRU |
| if(true)  {  int a =6;  cout<<"Merhaba";  if(false)  cout<<"Nasilsin";  } |  | if(true)  {  int a =6;  cout<<"Merhaba";  if(false)  cout<<"Nasilsin";  } |

Her döngü ve koşul işlemlerinden önce yapılan işlem hakkında yorum yazılmalıdır

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| YANLIŞ |  | DOĞRU |
| int t = 0;  for(int i=0;i<100;i++)  t+=i; |  | int toplam = 0;  //1 den 100 e kadar olan sayılar toplanıyor  for(int i=0;i<100;i++)  toplam+=i; |

ÖDEV TESLİM KURALLARI

# TESLİM EDİLECEK DOKÜMANLAR

* Ödev için bir rapor dosyası hazırlanacaktır.

# DERLEYİCİ VE TESLİM TARİHİ

Derleme için **Visual Studio 2017** C++ derleyicisi kullanılacaktır.

**Zamanında teslim edilmeyen ödevler değerlendirilmeyecektir.**

**Teslim saati sistemde belirtilen tarih ve saattir**

KOD PAYLAŞMAK YASAKTIR

Ödevler bireyseldir ve verilen bütün ödevler karşılaştırılacaktır. Birbirine çok benzeyen ödevler **kopya** muamelesi görecektir. Öğretim üyesi kopya durumunda ödevi değerlendirmez veya gerekli soruşturma ve ceza işlemlerini başlatabilir.