

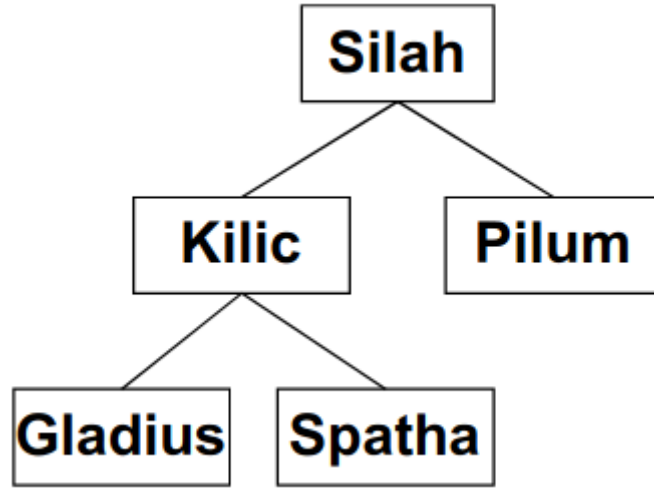
BİL211 - Bilgisayar Programlama II

Lab 3

Github Classroom Linki: <https://classroom.github.com/a/LKkJgkUq>

Son Gönderim Tarihi: 04.06.2022 23:59

1. Bu labda aşağıda verilen şemadaki sınıfları tanımlamanız ve aralarındaki inheritance bağlarını oluşturmanız bekleniyor.
Sınıflara belirtilene ek olarak metot ve değişkenler ekleyebilirsiniz.



Sınıflar için eklenmesi gereken değişken ve metot listesi:

Silah:

1. double saldiriGucu
2. String isim
3. double saldir(double hamleGucu)
Verilecek zararı hamleGucu * saldiriGucu olarak hesaplar
4. void bilgi()
Silaha dair bilgileri ekrana basar. (Format için örnek çıktıya bakabilirsiniz.)
5. toString()
print metotlarının çağırdığı toString metodu override edilmelidir. (Format için örnek çıktıya bakabilirsiniz.)
6. String ses()
Silaha özel bir String döner. (Format ve hangi tip silah için ne basılacağı örnek çıktıdan incelenmelidir.)

Kilic:

1. double kilicBonusu = 1.25; // Sabit değer
2. Saldırı sırasında verilen zarar
[bir üst sınıfın hesapladığı zarar değeri] * kilicBonusu ile hesaplanır

Gladius:

1. double gladiusBonusu = 1.3;
2. Saldırı sırasında verilen zarar
[bir üst sınıfın hesapladığı zarar değeri] * gladiusBonusu ile hesaplanır

Spatha:

1. double spathaBonusu = 1.45;
2. Saldırı sırasında verilen zarar
[bir üst sınıfın hesapladığı zarar değeri] * spathaBonusu ile hesaplanır

Pilum

1. double pilumBonusu = 1.1;
2. Saldırı sırasında verilen zarar
[bir üst sınıfın hesapladığı zarar değeri] * pilumBonusu ile hesaplanır

Savasci

1. Silah silah
2. String isim
3. double can // Başlangıçta her zaman 100.0
4. double saldır(double hamleGucu)
Savaşçının silahının sesini çıkarır ve verilen zararı gösterir.
5. void zararGor(double zarar)
Savaşçının canını aldığı zarar kadar düşürür, eksiye düşmesi durumunda sıfır yapar ve ekrana yenildiğini gösteren bir çıktı basar.
6. toString()
Savaşçıya özel bir String döner. (Format örnek çıktıdan incelenmelidir.)

- Örnek main dosyası ve tüm argümanlar için çıktıları bir sonraki sayfada verilmiştir, aynı zamanda github reposunda çıktılar txt dosyası olarak incelenebilir.
- **Github tarafından oluşturulan repo'daki Test.java dosyasını değiştirmeniz kesinlikle yasaktır.**
- **Dosyalarınızda herhangi bir Türkçe karakter veya package tanımlaması bulunması labdan 0 almanızla sonuçlanacaktır.**
- **Bu labda kendi yazmadığınız herhangi bir package import etmemelisiniz.**

Kod:

```
public class Test {

    public static void main (String[] args) {
        Silah silah = new Silah(3, "Isimsiz Silah");
        Kilic kilic = new Kilic(7,"Sir Egbert Quickblade");
        Gladius gladius = new Gladius(9, "Lightbane");
        Spatha spatha = new Spatha(8.5, "Glider");
        Pilum pilum = new Pilum(4,"Sting");

        Silah[] silahZulasi = {silah, kilic, gladius, spatha,pilum};

        Savasci savasci1 = new Savasci(spatha, "Savasci 1");
        Savasci savasci2 = new Savasci(gladius, "Savasci 2");
        Savasci savasci3 = new Savasci(pilum, "Savasci 3");
        Savasci savasci4 = new Savasci(kilic, "Savasci 4");
        Savasci savasci5 = new Savasci(silah, "Savasci 5");
        Savasci savasci6 = new Savasci(kilic, "Savasci 6");
        switch (Integer.parseInt(args[0])) {
            case 1:
                for (Silah silah2 : silahZulasi) {
                    System.out.println(silah2);
                }
                break;
            case 2:
                for (Silah silah2 : silahZulasi) {
                    silah2.bilgi();
                    System.out.println("---");
                }
                break;
            case 3:
                System.out.println("---Saldiri Denemesi---");
                for (Silah silah2 : silahZulasi) {
                    System.out.println(silah2.saldir(1));
                }
                break;
            case 4:
                System.out.println(savasci1);
                System.out.println(savasci2);
                System.out.println(savasci3);
                System.out.println(savasci4);
                System.out.println(savasci5);
                break;
        }
    }
}
```

```
case 5:
    while (savasci1.can>0 && savasci2.can>0) {
        System.out.println("---Tur---");
        savasci2.zararGor(savasci1.saldir(3));
        if(savasci2.can > 0)
            savasci1.zararGor(savasci2.saldir(2));
    }
    break;
case 6:
    while (savasci3.can>0 && savasci4.can>0) {
        System.out.println("---Tur---");
        savasci4.zararGor(savasci3.saldir(2.5));
        if(savasci4.can > 0)
            savasci3.zararGor(savasci4.saldir(5));
    }
    break;
case 7:
    while (savasci5.can>0 && savasci6.can>0) {
        System.out.println("---Tur---");
        savasci6.zararGor(savasci5.saldir(10));
        if(savasci6.can > 0)
            savasci5.zararGor(savasci6.saldir(2.5));
    }
    break;
case 8:
    for (Silah s2 : silahZulasi) {
        System.out.println(s2.ses());
    }
default:
    break;
}
}
}
```

Çıktı:

[Tanimlanmayan Silah] Saldiri Gucu: 3.0

[Tanimlanmayan Kilic] Saldiri Gucu: 7.0

[Gladius] Saldiri Gucu: 9.0

[Spatha] Saldiri Gucu: 8.5

[Pilum] Saldiri Gucu: 4.0

Tanimlanmayan Silah:

Isim: Isimsiz Silah

Saldiri Gucu: 3.0

Tanimsiz Kilic:

Isim: Sir Egbert Quickblade

Saldiri Gucu: 7.0

Gladius:

Isim: Lightbane

Saldiri Gucu: 9.0

Spatha:

Isim: Glider

Saldiri Gucu: 8.5

Pilum:

Isim: Sting

Saldiri Gucu: 4.0

---Saldiri Denemesi---

3.0

8.75

14.625

15.40625

4.4

[Savasci 1] Kalan can: 100.0 Silah: [Spatha] Saldiri Gucu: 8.5

[Savasci 2] Kalan can: 100.0 Silah: [Gladius] Saldiri Gucu: 9.0

[Savasci 3] Kalan can: 100.0 Silah: [Pilum] Saldiri Gucu: 4.0

[Savasci 4] Kalan can: 100.0 Silah: [Tanimlanmayan Kilic] Saldiri Gucu: 7.0

[Savasci 5] Kalan can: 100.0 Silah: [Tanimlanmayan Silah] Saldiri Gucu: 3.0

---Tur---

[Savasci 1] Glider saldiriyor! Saldiri Gucu: 46.21875

[Savasci 2] can kaybediyor! Kalan can: 53.78125

[Savasci 2] Lightbane savruluyor! Saldiri Gucu: 29.25

[Savasci 1] can kaybediyor! Kalan can: 70.75

---Tur---

[Savasci 1] Glider saldiriyor! Saldiri Gucu: 46.21875

[Savasci 2] can kaybediyor! Kalan can: 7.5625

[Savasci 2] Lightbane savruluyor! Saldiri Gucu: 29.25

[Savasci 1] can kaybediyor! Kalan can: 41.5

--Tur--

[Savasci 1] Glider saldiriyor! Saldiri Gucu: 46.21875

[Savasci 2] yenildi!

--Tur--

[Savasci 3] Sting saplandi! Saldiri Gucu: 11.0

[Savasci 4] can kaybediyor! Kalan can: 89.0

[Savasci 4] Sir Egbert Quickblade cekildi! Saldiri Gucu: 43.75

[Savasci 3] can kaybediyor! Kalan can: 56.25

--Tur--

[Savasci 3] Sting saplandi! Saldiri Gucu: 11.0

[Savasci 4] can kaybediyor! Kalan can: 78.0

[Savasci 4] Sir Egbert Quickblade cekildi! Saldiri Gucu: 43.75

[Savasci 3] can kaybediyor! Kalan can: 12.5

--Tur--

[Savasci 3] Sting saplandi! Saldiri Gucu: 11.0

[Savasci 4] can kaybediyor! Kalan can: 67.0

[Savasci 4] Sir Egbert Quickblade cekildi! Saldiri Gucu: 43.75

[Savasci 3] yenildi!

--Tur--

[Savasci 5] Isimsiz Silah gorundu! Saldiri Gucu: 30.0

[Savasci 6] can kaybediyor! Kalan can: 70.0

[Savasci 6] Sir Egbert Quickblade cekildi! Saldiri Gucu: 21.875

[Savasci 5] can kaybediyor! Kalan can: 78.125

--Tur--

[Savasci 5] Isimsiz Silah gorundu! Saldiri Gucu: 30.0

[Savasci 6] can kaybediyor! Kalan can: 40.0

[Savasci 6] Sir Egbert Quickblade cekildi! Saldiri Gucu: 21.875

[Savasci 5] can kaybediyor! Kalan can: 56.25

--Tur--

[Savasci 5] Isimsiz Silah gorundu! Saldiri Gucu: 30.0

[Savasci 6] can kaybediyor! Kalan can: 10.0

[Savasci 6] Sir Egbert Quickblade cekildi! Saldiri Gucu: 21.875

[Savasci 5] can kaybediyor! Kalan can: 34.375

--Tur--

[Savasci 5] Isimsiz Silah gorundu! Saldiri Gucu: 30.0

[Savasci 6] yenildi!

Isimsiz Silah gorundu!

Sir Egbert Quickblade cekildi!

Lightbane savruluyor!

Glider saldiriyor!

Sting saplandi!

