

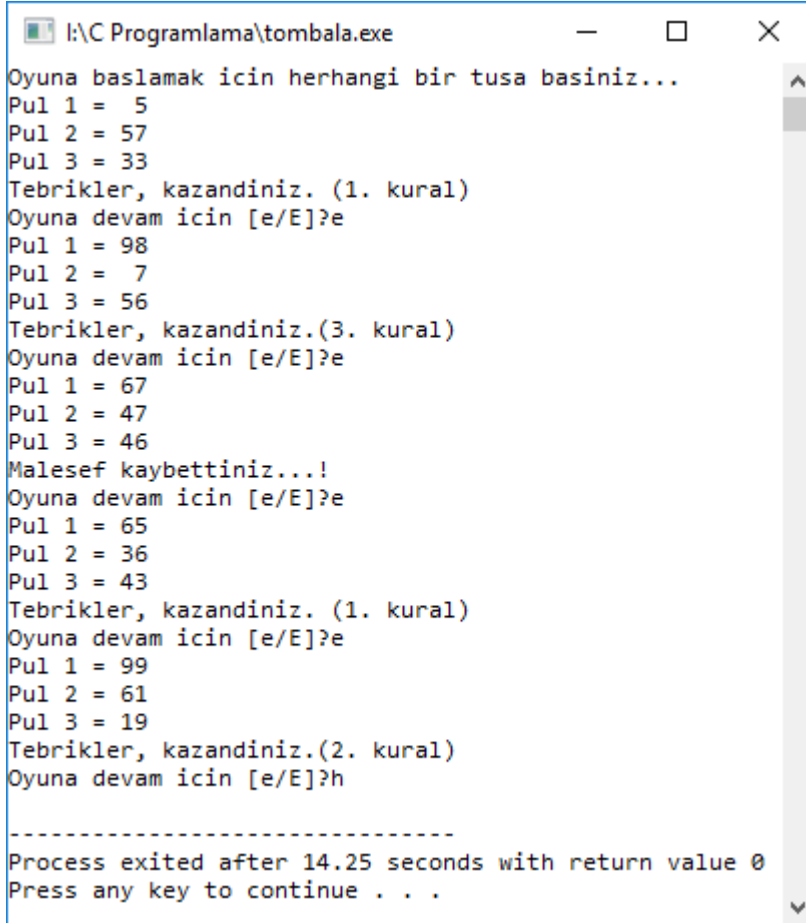
**ÖDEV 2:**

Bir tombala torbasında 1'den 99'a kadar numaralanmış (99 dahil) pullar bulunmaktadır. Çekilen bir pul aynı oyun içerisinde torbaya geri atılmayacaktır. Kazanma kuralları ise aşağıdaki gibidir:

1. Torbadan 3 pul çekiliyor. Çekilen pulların toplamı 150'den küçük ise oyuncu kazanıyor.
2. Torbadan 3 pul çekiliyor. Çekilen pulların toplamı asal sayı ise oyuncu kazanıyor.
3. Torbadan 3 pul çekiliyor. En büyük değerli pul ile en küçük değerli pul arasındaki fark ortanca değerli puldan büyük ise oyuncu kazanıyor.

Diğer her türlü durumda oyuncu kaybediyor. Kullanıcı oyuna devam için e/E tuşuna bastığı sürece oyun devam edecek olup bir sonraki oyuna geçmeden önce çekilen 3 pul torbaya geri atılacaktır. Bu bilgilere göre oyunu aşağıdaki örnek ekran çıktısına benzer bir şekilde simüle eden C programını yazınız.

**Not:** rand(), srand(time(NULL)) => stdlib.h, time.h



```
I:\C Programlama\tombala.exe
Oyuna baslamak için herhangi bir tusa basiniz...
Pul 1 = 5
Pul 2 = 57
Pul 3 = 33
Tebrikler, kazandınız. (1. kural)
Oyuna devam için [e/E]?e
Pul 1 = 98
Pul 2 = 7
Pul 3 = 56
Tebrikler, kazandınız.(3. kural)
Oyuna devam için [e/E]?e
Pul 1 = 67
Pul 2 = 47
Pul 3 = 46
Malesef kaybettiniz...!
Oyuna devam için [e/E]?e
Pul 1 = 65
Pul 2 = 36
Pul 3 = 43
Tebrikler, kazandınız. (1. kural)
Oyuna devam için [e/E]?e
Pul 1 = 99
Pul 2 = 61
Pul 3 = 19
Tebrikler, kazandınız.(2. kural)
Oyuna devam için [e/E]?h

-----
Process exited after 14.25 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

Uygulamanın EXE dosyası da EDS'ye yüklenmiştir.

**Kopya ödevler yönetmelikler kapsamında değerlendirilecektir.**

**Son Teslim:**

EDS üzerinden: 4 Aralık 2017, Pazartesi, saat 23:00

Uygulamanın sadece kaynak dosyası yüklenecek olup, Dosya Adı: Öğrenci No + Ad SOYAD şeklinde olacaktır.

*A. Kadir YALDIR*