## Soru - 1:

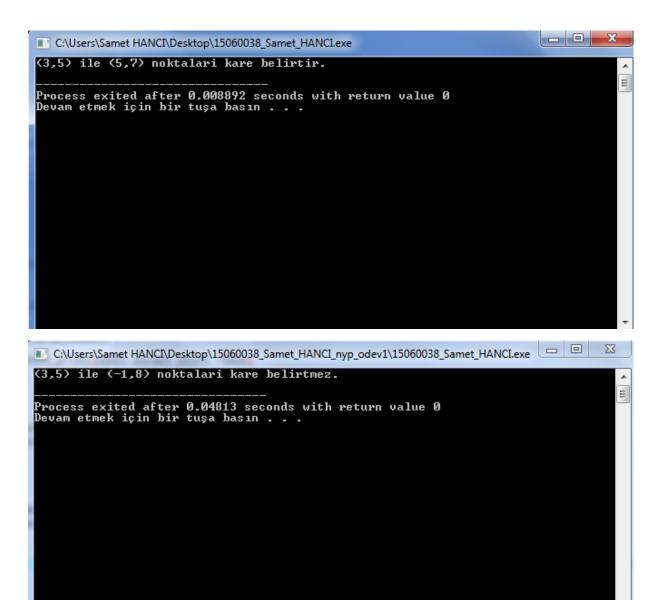
int

NYP dersinin ilk haftasında işlenen, C dili ile yazılmış Nokta programını kullanarak belirtilen iki noktanın bir koordinat sistemde kare ifade edip etmediğini belirten bir işlev ekleyiniz.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
struct point {
    int x;
    int y;
};
struct point *
point_create(int x, int y)
{
    struct point *this =
         (struct point *)malloc(sizeof(struct point));
    this->x = x;
    this->y = y;
    return this;
}
int
point_isright(const struct point *this, const struct point *that)
{
    return this->x > that->x;
}
```

```
point_isleft(const struct point *this, const struct point *that)
{
     return this->x < that->x;
}
int
point_isabove(const struct point *this, const struct point *that)
{
     return this->y > that->y;
}
int
point_isbelow(const struct point *this, const struct point *that)
{
     return this->y < that->y;
}
int
point_isequal(const struct point *this, const struct point *that)
{
     return this->x == that->x && this->x == that->y;
}
void
point_move(struct point *this, int x, int y)
    this->x += x;
```

```
this->y += y;
}
void
point_print(const struct point *this)
{
    printf("(%d,%d)", this->x, this->y);
}
void
point_destroy(struct point *this)
{
    free(this);
}
int
main(void)
{
    struct point *p = point_create(3, 5);
    struct point *q = point_create(5, 7);
    point_print(p), printf(" ile ");
    point_print(q), printf(" noktalari kare ");
    printf("%s.\n", point_isleft(p, q) ? "belirtir" : "belirtmez");
    point_destroy(p);
    point_destroy(q);
    return 0;
}
```



Soru - 2:

Bir araba galerisi tüm araç bilgilerine bir noktadan hakim olmak için bir yazılım istemektedir. Bu konuyla ilgili ilk adımlar için bazı bilgileri tutmak amacıyla sınıf yazmanız gerekmektedir. Bu sınıf arabanın tipi (taksi, minibüs, kamyon vb.), bulunduğu il ve fiyat bilgilerini tutulacaktır. Bu değişkenler üzerinde değişiklik yapılmayacağı için sadece okunabilir olması yeterlidir. Sınıfın tüm değişkenlerine ilk değer atayabilecek bir kurucu metodu bulunmalıdır. Tüm bu bilgilere göre 2 tane nesne oluşturup bu nesneler ile şu işlemler yapılmak istenmektedir:

- Fiyat bilgilerini pahalı, ucuz veya eşit yönleriyle karşılaştırma.
- Verilen bir miktara göre indirim veya zam yapma.

Bütün bu işlemleri yapacak kodu Ruby dili ile gerçekleyiniz.

```
class Karsilastirma
 attr_reader :aractipi, :bulunduğuil, :fiyat
 def initialize(aractipi, bulunduğuil, fiyat)
  @aractipi, @bulunduğuil, @fiyat = aractipi, bulunduğuil, fiyat
 end
 def >(other)
  @fiyat > other.fiyat
 end
 def <(other)
  @fiyat < other.fiyat
 end
 def ==(other)
  @fiyat == other.fiyat
 end
 def to_s
  "(#{@fiyat},#{@fiyat})"
 end
 def zam
  @fiyat * 1.1
 end
 def indirim
  @fiyat * 0.9
 end
end
```

```
n1 = Karsilastirma.new("taksi", "Samsun", 20000)
n2 = Karsilastirma.new("kamyon","Kirsehir",80000)
if !(n1 == n2)
 puts("İki aracın fiyatları eşit değil.")
end
if n2 > n1
 puts("İki aracın fiyatlarından Samsun'daki Taksi fiyatı diğerine göre daha pahalı değil.")
end
if n1 < n2
 puts("İki aracın fiyatlarından Samsun'daki Taksi fiyatı diğerine göre daha ucuz.")
end
puts "Samsun'daki Taksi'nin indirimli fiyatı #{n1.indirim.to i}"
puts "Samsun'daki Taksi'nin zamlı fiyatı #{n1.zam.to_i}"
gets
     Users\Samet HANCI\Desktop>ruby 15060038_Samet_HANCI.rb
i aracın fiyatları eşit değil.
i aracın fiyatlarından Samsun'daki Taksi fiyatı diğerine
                                                             fiyatı diğerine göre daha pahalı değil.
fiyatı diğerine göre daha ucuz.
```