**Proje Ödevi**

Yazi-Tura Oyunu, havaya atılan bir madeni paranın, düştüğünde üstte kalan tarafını tahmin etmeye dayalı bir kura çekme oyunudur. Bu oyunu canlandırmak için aşağıdaki özellikleri sağlayan YaziTura sınıfı tanımlayarak bir benzetim programı geliştiriniz.

**Sıralı tamsayı sabiti enum** kullanarak yazı-tura isim sabitleri tanımlayınız: YAZI=0 ve TURA=1.

**YaziTura** Sınıf bileşenleri:

• Sınıf değişkenleri (data members) aşağıdaki özelliklere sahip olarak tanımlanmalıdır:

- Oyuncu ismi **string** olarak tanımlı

- Oyuncunun kazandığı **TURA’ları** saymak için bir puan sayacı tanımlanmalı. Paranın havaya atıldığında üstte gelen kısmı TURA ise sayaç bir artırılmalı

• Üye fonksiyonlar (member functions) aşağıdaki özelliklera sahip olmalıdır.

**- Yapıcı fonksiyon (constructor)**

(a) Rastgele sayı üretecinde (random number generator) sayıların gerçeğe uygun olarak harmanlanması için başlangıç değeri olarak bilgisayar saatine ayarlanmalı **(srand(time(NULL)) kullanılarak)**

(b) Örnek çıktıdaki gibi oyuncu ismi klavyeden girilmeli

(c) Puan sayacı sıfırlanmak

**- paraAt fonksiyonu** rastgele 0 ya da l’i üretir. Havaya atılan paranın üste gelen kısmı TURA ise sonuç 1 olarak; değilse sonuç 0 **olarak geri getirilmeli**

**- oyna fonksiyonu** paranın havaya atılmasını canlandırır:

(a) Çıkan sonuca göre paranın üste gelen kısmı **TURA** ise puan sayacı bir artar

(b) Oyuncunun kazanmış olduğu puan 10’u aştığı takdirde puan sayacı iki artar

(c) Çıkan sonuç ve kazanılan puan örnek çıktıda olduğu gibi ekrana yansıtılır.

(d) Oyundan çıkmak için ’ Q ’ tuşuna basılır aksi takdirde oyun devam eder.

Main fonksiyonu

**• YaziTura sınıfından** bir nesne türetilmelidir.

• Türetilen oyun nesnesine oyna fonksiyonu çağrılarak örnek çıktıdaki gibi oyun canlandırılmalıdır.

