

orta Doğu Teknik Üniversitesi	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
CENG 305	
Java ile Nesneye Yönelik Programlama	
Bahar 2019-2020	
Ödev 1	

Bütü Tarih: 20 100 Mart 2020 23:59, ODTUCLASS yoluya

1. Amaçlar

Bu atama, Nesne Tabanlı Programlamanın temel kavramlarını tanımanızı amaçlamaktadır. Sen Aşağıdaki üç sorun için java kodu yazması bekleniyor. Geçerli olduğunda bu referans operatörünü kullanın .

2. Sorular

- 1) Askeri biçimde iki kez okuyan (0900, 1730) bir program yazıp iki kez arasındaki saat ve dakika sayısı. İşte örnek bir çalışma. kullanıcı giriş renklidir.

Lütfen çalışma saatlerinin başlangıç saatini girin: 0900
Lütfen çalışma saatlerinin bitiş saatini girin: 1730
8 saat 30 dakika

Ayrıca, ilk seferin ikinciden daha geç olduğu durumu da dikkate almalıyız:

Lütfen çalışma saatlerinin başlangıç saatini girin: 1730
Lütfen çalışma saatlerinin bitiş saatini girin: 0900
15 saat 30 dakika

- 2) Bir çalışanın adını ve maaşını okuyan bir program yazın. İşte maaş (haftalık) \$ 9.25 gibi saatlik bir ücreti gösterir . Sonra çalışanın kaç saat çalıştığını sorun geçen haftada. Kesirli saatleri kabul ettiğinizden emin olun. Ödemeyi hesaplayın. Herhangi bir fazla mesai (haftada 40 saatten fazla) normal ücretin yüzde 150'si oranında ödenir. Şunlar için ödeme kontrolü yazdırın: çalışani. Çözümünüzde bir sınıf Çalışanı uygulayın.

- 3) Kullanıcıdan bir ay girmesini isteyen bir program yazın (Ocak için 1, Şubat için 2 vb.) Ve ardından aydaki gün sayısını yazdırın. Şubat için "28 gün" yazdırın.

Aynı kimliği girin: 6
Bu ay 30 gün var

Days_of_Months sınıfını yöntemle kullanma
public int getLength ()

!!! Her ay için ayrı bir if / else dah kullanmayın. Boole işleçlerini kullanma

3. Özellikler

- **Dil Programlama:** Java'yı kullanacak atama uygulamaktır. Kullanmalısın Java kodu yazmak ve uygulamak için BlueJ IDE. [Www.bluej.org](http://www.bluej.org) adresinden indirebilirsiniz.

- **Değişkenler ve fonksiyonlar Şekil 1'de gösterildiği gibi sınıflarda kullanılmalıdır. UML diyagramı. Belirtilirse özel değişkenleri kullanmanız gerekir. '-' işareti var Değişken veya fonksiyonun başlangıcı özelse ve '+' halka açkça.**

Test "Test" sınıfını, ana fonksiyonun

örnek çıktısında gösterilen menüye göre yukarıdaki sınıfların yöntemleri Şekil 2.

Driver Sürücü sınıfı ana yöntemindeki tüm sınıfların girişlerini kullanarak

Aşağıdaki şekillerde gösterildiği gibi "javax.swing.JOptionPane" kütüphanesi. Benzer şekilde, tüm çıktıları sınıflar "javax.swing.JOptionPane" kullanılarak görüntülenmelidir.

T ODTUCLASS'ta javax.swing.JOptionPane kullanımına bir örnek verilmiştir ve burada aşağıda gösterilen örnek çıktıları Şekil 3 - 5.

Classes "Sınıflar", "yöntemler" ve "değişkenler" için belgeler (javadoc) yazın. Html oluşturun javadoc kullanarak dokümantasyon. Bu belgeler ödevinizin yüzde 25'ini etkileyecek sınıf. Ders kitabından bölüm 3.2.4'ü kontrol etmek isteyebilirsiniz ([Büyük Java: Erken Nesneler](#)).

- **aşağıdaki gibi HW1 için derecelendirme olduğu:**

- o Soru 1: 25 puan
- o Soru 2: 25 puan
- o Soru 3: 25 puan
- o Kodunuzun Javadoc dosyaları: 25 puan

4. Yönetmelikler

- Gönderme türü:** e1234567_ceng305_hw1.zip adında bir zip dosyası göndereceksiniz. tüm BlueJ proje dosyalarınızı ve oluşturulan **javadoc** dosyalarınızı içerir. e1234567 sizin olmalı öğrenci kimlik numarası.
- Geç teslim:** Geç teslim durumunda puanınız aşağıdaki gibi hesaplanacaktır:
SCORE= (5 * gün * gün)
- Hile:** Biz hile için sıfır tolerans politikası var. Hile yapan insanlar üniversite yönetmeliklerine göre cezalandırılır. Kodunuz aşağıdakilerle karşılaştırılacaktır hem anlamsal hem de görsel olarak arkadaşlarınız.
- Gruplama yok:** Ödev ayrı ayrı yapılmalıdır.
- İletişim:** Sorularınız için ODTUCLASS'ın 'tartışma forumunu' kullanabilirsiniz. fikirlerini paylaş. Düzenli olarak duyurular için 'haber forumuna' bakın. Ayrıca, sorularınız ve sorularınız için 'gozsari@metu.edu.tr' ile görüşebilirsiniz.

Şekil 1: Sınıf Diyagramı

Şekil 2: Örnek Menü

Şekil 3: Soru 1'in örnek çalışması

Şekil 4: Soru 2'nin örnek çalışması

Şekil 5: Soru 3'ün örnek çalışması