

Basit Bir Alışveriş Sepeti Uygulaması

1. Değişkenler ve Karar Yapıları:

- Bir kullanıcının yaşını, müşteri numarasını ve alışveriş yaptığı toplam tutarı saklayacak üç değişken tanımlayın.
- Kullanıcının yaşına göre indirim uygulayan bir karar yapısı (if-else) oluşturun.
 - Eğer kullanıcı 18 yaşından küçükse, %10 indirim.
 - 18-60 yaş aralıdaysa, %5 indirim.
 - 60 yaş üstüdeyse, %15 indirim uygulayın.

2. Döngüler:

- Kullanıcıya ürün eklemek için bir while döngüsü oluşturun. Kullanıcı, ürün adı ve fiyatı girebilsin.
- Kullanıcı birden fazla ürün ekleyebilmeli ve 'q' yazana kadar döngü devam etmeli.
- Kullanıcı her ürün eklediğinde, toplam tutar otomatik olarak güncellenmeli ve her ürün eklendiğinde o ana kadar eklenen tüm ürünler liste şeklinde gösterilmelidir.

3. Nesne Yönelimli Programlama (OOP):

- **Product (Ürün)** adında bir sınıf oluşturun. Bu sınıfın şu özellikleri olmalı:
 - Ürün adı
 - Fiyatı
- Ayrıca **ShoppingCart (Alışveriş Sepeti)** adında bir sınıf oluşturun. Bu sınıfın özellikleri:
 - Ürünler listesi (Product türünde)
 - Toplam tutar (fiyat)
 - Ürün eklemek için bir metod ve toplam tutarı hesaplamak için bir metod tanımlayın.
- Kullanıcı, ürünleri bu sepet sınıfı aracılığıyla eklemeli ve toplam fiyat da bu sınıfın metodu ile hesaplanmalıdır.

Teslim Edilmesi Gerekenler:

1. Dart dilinde yazılmış alışveriş sepeti uygulaması.
2. Değişkenler, if-else karar yapıları ve döngülerin kullanımı.
3. Nesne yönelimli programlama ilkeleriyle oluşturulmuş sınıflar ve metotlar.