

Implementation Rapor

Verilen başlangıç miktarı 10000TL yi diğer para birimlerine geçerek arttırmaya çalışacaksınız. Bunu yaparken isteğe bağlı olarak A,B,C danışmanlarından tavsiye alabilirsiniz, danışmanların tutturma olasılığı ve yoğunluklarına göre ücretleri değişebilmektedir. Ve her para değişimi için 0.0004 komisyon bedeli alınacaktır. Isterseniz paranızı değiştirmeden aynı parayla devam edebilirsiniz. Oyun verilen txt dosyasının sonuna kadar devam eder. Ve oyunun sonunda bunları bir txt dosyasına kaydeder.

**Fonksiyonları azaltma sebebim kod karmaşıklığını azaltmak, fonksiyon kullanımını kolaylaştırmak.*

VERILER

Fonksiyon Prototipleri

*int **Danisman**(int toplamPara, int danismanParasiA, int danismanParasiB,
int danismanParasiC, char paraTipi, double
euro_kur_sabah,double
dollar_kur_sabah,double pound_kur_sabah,double euro_kur_aksam,double
dollar_kur_aksam,double pound_kur_aksam,double tl_kur_sabah)

*double **Buyuk** (double a ,double b ,double c)

DEFINE

KOMISYON 0.0004
ILK_PARA 10000
YUZDE 100

Inputlar

int toplamPara 10000 * 10.000 TL *
day
oran_dollar
oran_pound
oran_euro

Double

euro_kur_sabah,
dollar_kur_sabah,
pound_kur_sabah,
tl_kur_sabah = 1.0

euro_kur_aksam
dollar_kur_aksam
pound_kur_aksam

Outputlar

gunlukKar
yatirimRaporuIcin
tlKarsiligi

Lokal Değişkenler

Int yatirimRaporuIcin = 10000,
i * Koşul kontrolu *
userChoose * Kullanıcının secimi *
danismanParasiA
danismanParasiB
danismanParasiC
gunlukKar
gunlukKarOrani
tlKarsiligi
enBuyuk * Danismanlar icin. *
oran_euro

Double

tl_kur_aksam

Char

ilkSatir * txt dosyasından ilk satiri okumak için. *
karsilastirma

- paraTipi Kullanıcının aynı paraTipinde olması durumun kontrol etmek için.

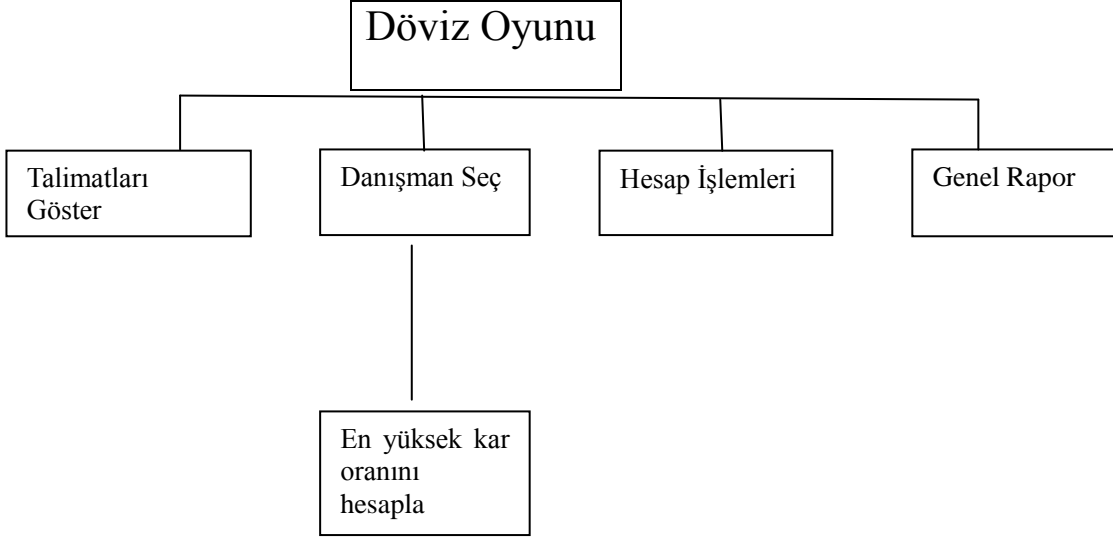
Formül

$tlKarsiligi = toplamPara * dollar_kur_aksam$
 $toplamPara = toplamPara - (toplamPara * KOMISYON)$
 $gunlukKar = tlKarsiligi - yatirimRaporuIcin$
Toplam Kar: $tlKarsiligi - ILK_PARA$

**Dizayn da değişiklik yapmamış olsamda*

Dizayn

1. Kullanıcıyı bilgilendir.
2. Danışman seçimini isterse yapsın.
3. Eğer istenirse para değişimini gerçekleştir.
4. Satın alma raporunu göster.
5. Oyun bitiminde genel yatırım raporunu göster.



Int Danisman Fonksiyonu Analiz ve Dizaynı

Bu fonksiyonda kullanıcının danışman seçme durumunda A,B ve C fonksiyonları için ayrı ayrı hesaplamalar yapar. Danisman ücretlerini ana paradan düşer TL cinsinden. Ve kullanıcıya tanımlanmış oranlara göre doğru veya yanlış tahminlerde bulunur. Ana paradan düşülen danışman ücretini geri döndürür.

VERILER

Inputlar

```
int toplamPara
int danismanParasiA
int danismanParasiB
int danismanParasiC
char paraTipi
double euro_kur_sabah
double dollar_kursabah
double pound_kursabah,
double euro_kur_aksam,
double dollar_kur_aksam,
double pound_kur_aksam,
double tl_kur_sabah
```

Outputlar

```
Int toplamPara
```

Lokal Değişkenler

```
int rastgele * 0-3 e kadar rastgele sayi. *  
x  
danismanParasi  
userChoose  
double enBuyuk  
    oran_euro  
    oran_dollar  
    oran_pound
```

Algoritma

Önce seçim alındıktan sonra kodun 3 danismandan if – else if kontrol yapisiyla uygun kod bölümüne girmesi sağlanmıştır.srand fonksiyonuyla saniye mertebesinde rastgele sayılar üreterek danışmanların şans oranları hesaplanmıştır. Gerekli danışman ücreti düşüldükten sonar anapara geri döndürülmüştür.

Int Buyuk Fonksiyonu Analiz ve Dizaynı

Verilen 3 sayi arasından en büyüğünü bulup geri döndürür.

Danismanların en yüksek kazançlı tahminde bulunması için kullanılmistir.

VERILER

Inputlar

```
int  
oran_euro,  
oran_dollar,  
oran_pound
```

Outputlar

```
Int max
```

Lokal Değişkenler

```
double max
```

Algoritma

Sayıları karşılaştırıp max değernin değiştirilmesiyle en büyük değerin saptanması.if else yapısı yardımıyla.