

Tarih	10/07/2021	
Sayfa No:	26	

Arayüz kısmını tasarladığım 'Fibonacci serisinin 10000. değerinin son 6 hanesinin değerini bulan uygulama' için bazı araştırmalar yaptım ve gerekli kodlarımı yazdım.

Fibonacci Serisi, her sayının kendisinden bir önceki sayı ile toplanması ile elde edilen sayılar dizisidir. Fibonacci Serisi'nde yer alan rakamların özelliği, Fibonacci Serisi'nde yer alan sayıların kendilerinden bir öncekiyle oranlandığında oluşan serinin altın orana yaklaşarak ilerlemesidir.

Fibonacci Serisi'nin ilk basamaklarını hesaplamak kolay olsa dahi basamak sayısı büyüdükçe değerlerde sapmalar meydana gelir ve doğru sonuç elde edilemez.



Resim 12.1 Fibonacci Serisi'nin 10000.değeri

Resim 12.1' de görüldüğü gibi 10000.terim oldukça büyük bir sayıdır. Bu basamağa kadar gelen hesaplamaları düşünürsek bunu standart kodlama mantığı ile gerçekleştirmek oldukça zor oalcaktır.

Ancak benden son 6 basamağı istendiği için kodlamamı buna göre düzenledim. Fibonacci Serisi önceki sayıların birbiri ile toplanması ile hesaplanabildiği için benim her seferinde sadece son 6 basamak kadarını hafızada tutmam yeterli olacaktır.

STAJ SORUMLUSU	
Onay (İmza & Kaşe)	
/ 20	



Tarih	10/07/2021	
Sayfa No:	27	

```
public class Fibonacci {
   public int basamakHesapla(int deger) {
      int sayac = 0;
      while(deger > 0) {
        deger /= 10;
        sayac++;
      }
      return sayac;
   }
}
```

Resim 12.2 Fibonacci sınıfı ve basamakHesapla() metodu

basamakHesapla() metodu (Resim 12.2) int tipinde değer döndüren ve int tipinde parametre alan bir metottur. Bu metot ile bir sayının basamak değeri bilgisini hesapladım.

```
public int basamakDegeri(int sayi) {
   int temp;
   temp = sayi%1000000;
   if(basamakHesapla(temp)>6) {
      basamakDegeri(temp);
   }
   return temp;
```

Resim 12.3 Fibonacci sınıfı basamakDegeri() metodu

Resim 12.3'te verilen basamakDegeri() metodu int tipinde değer döndüren ve int tipinde parametre alan bir metottur. Bu metot aynı zamanda özyinelemeli bir metottur. Bu metoda gelen sıradaki hesaplanacak değerin basamakHesapla() (Resim 12.2) metodu yardımı ile kaç basamaklı olduğu hesaplanır ve eğer basamak değeri 6'dan büyükse son 6 basamak elde edilene kadar mod alma işlemi tekrarlanır.

```
public int fibonacciHesapla() {
    int a, b = 1, sonuc = 0;
    for(int i = 0; i<10000; i++) {
        a = b;
        b = sonuc;
        sonuc = a + b;
        if(basamakHesapla(sonuc)>6) {
            sonuc= basamakDegeri(sonuc);
        }
}
return sonuc;
```

Resim 12.4 Fibonacci sınıfı fibonacciHesapla() metodu

Bu metoda (Resim 12.4) 10000.değere kadar fibonacci serisini hesaplayabilmek için bir döngü yazdım. Bu döngüdeki tek fark işlemin hesaplanabilir olması için

STAJ SORUMLUSU	
Onay (İmza & Kaşe)	
/ 20	



Tarih	10/07/2021
Sayfa No:	28

basamakDegeri() (Resim 12.3) ve basamakHesapla() (Resim 12.2) metotlarından faydalanarak yalnızca son 6 basamak için işlem yapmasıdır. İşlemler bittikten sonra sonuç bilgisi return edilir.

```
private void jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    Fibonacci hesapla = new Fibonacci();
    int deger;
    deger=hesapla.fibonacciHesapla();
    fibonaccideger.setText(String.valueOf(deger));
}
```

Resim 12.5 jButton1ActionPerformed () metodu

Bu metot kullanıcı 'Hesapla' butonuna tıkladığında gerçekleşecek işlemleri gösterilir. Fibonacci sınıfından hesapla isimli bir nesne oluşturarak Fibonacci Serisi'nin 10000.değerini hesapladım ve JTextField'a set ettim.



Resim 12.6 'Fibonacci serisinin 10000. değerinin son 6 hanesinin değerini bulan uygulama' denemesi

Hesapla butonuna tıkladığımda (Resim 12.6) Fibonacci Serisi'nin 10000.değerinin son 6 hanesi başarılı bir şekilde ekrana yazdırılıyor. Ayrıca sonucun gösterileceği JtextField kısmına herhangi bir giriş yapamıyor, değiştiremiyor ve veri girişi için sayıdan başka değer giremiyorum.

STAJ SORUMLUSU	
Onay (İmza & Kaşe)	
/ 20	



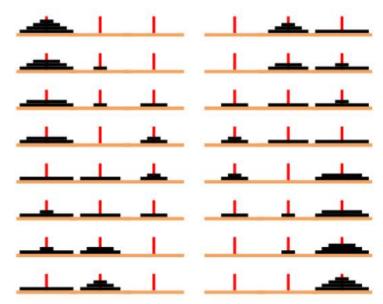
Tarih	12/07/2021
Sayfa No:	29

Hanoi kuleleri konsol uygulaması için araştırmalarımı yaptıktan sonra algoritma mantığını kurdum.

Hanoi kuleleri çözümü Fransız matematikçi Eduard Lucas'ın önerdiği bir çözüm yöntemi olup, bazı kurallar çerçevesinde, belirli sayıda büyükten küçüğe sıralanmış diskleri bulundukları platformdan başka bir platforma sıralamayı bozmadan taşıma işlemidir. Bu kurallar

- 1- Küçük bir diskin üzerine büyük bir disk yerleştirilemez.
- 2- Aynı anda sadece bir disk oynatılabilir.
- 3- Oyunda 3 adet platform kullanılabilir.
- 4- Oyun bittiğinde dizilim aynı şekilde olmalıdır.

Algoritma mantığını kurmak için çözümü inceledim.



Resim 13.1 4 disk için Hanoi Kuleleri çözümü

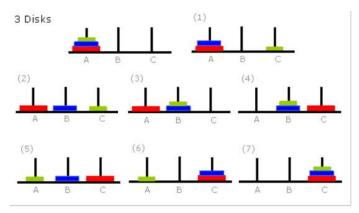
Görüldüğü üzere Hanoi Kulelerinde dört disk probleminin çözümü 15 hamlede gerçeklesti. Bunun haricinde üç diskin 7, iki diskin 3, bir diskin 1 hamlede gerçeklesir

STAJ SORUMLUSU	
Onay (İmza & Kaşe)	
/ / 20	



Tarih	12/07/2021
Sayfa No:	30

Üç diskin ortada toplanması 7 hamle almıştır, bundan sonraki 1 hamle, dördüncü diske sağa almaktır. Sonraki hamle ise, 7 hamlede üç diski, bu en büyük diskin üzerine almaktır. Yani yapılan işlem sayısı 7+1+7=15'tir.



Resim 13.2 3 disk için Hanoi Kuleleri çözümü

Örneğin 4 disk problemini (Resim?.1) 3 disk ile göstermek istersek işlem sayısını (3+(1)+3)+1+(3+(1)+3) olarak gösterebiliriz (Resim?.2).

Yine bu durum 3 diskli bir çözüm için (1+(1)+1)+1+(1+(1)+1) olarak gösterilebilir.

Bu durumu formülize edersek;

3 platform için n sayıda diskin çözüm formülü 2<sup>n</sup>-1 olarak gösterilir.

Kodumu bu algoritma yapısına uygun yazarak fazla hamlelerden kaçınmış olacağım.

STAJ SORUMLUSU	
Onay (İmza & Kaşe)	
/ / 20	