

YAPISAL PROGRAMLAMAYA GİRİŞ LAB-2

Problem: Ayşe ile Betül oyun oynamaktadırlar. Elleriinde bulunan bir matrisi sırayla üçer defa 90° döndürüp matrisin tabanında kalan değerleri topluyorlar. Oyunun sonunda en yüksek değeri elde eden oyunun 1. si oluyor.

Olması gereken kısımlar :

- 1- Matris kare olmalıdır ($N \times N$).
- 2- Matrisin elemanları $1-N^2$ arası sayılarla random olarak belirlenmelidir.
- 3- Her döndürme ve skor bir adım olarak ekrana basılmalıdır.
- 4- Program bittiğinde 'E' veya 'e' ye basıldığında oyun tekrar başlamalıdır.

Örnek :

1	2	3
4	5	6
7	8	9

90° dönmüş hali :

7	4	1
8	5	2
9	6	3

Betül :18 Ayşe:0

90° dönmüş hali :

9	8	7
6	5	4
3	2	1

Betül:18 Ayşe:6

90° dönmüş hali :

3	6	9
2	5	8
1	4	7

Betül:30 Ayşe:6

90° dönmüş hali :

1 2 3

4 5 6

7 8 9

Betül:30 Ayşe:30

90° dönmüş hali :

7 4 1

8 5 2

9 6 3

Betül:48 Ayşe:30

90° dönmüş hali :

9 8 7

6 5 4

3 2 1

Betül:48 Ayşe:36

Betül kazandı.

Kodlarınızı **Google Form'a** yüklemeniz gerekmektedir.

Süre: **60 dk + 5 dk**

Yükleme -> 17:05 sonrası **yanıtlar kabul edilmeyecektir.**

Google Form Linki : <https://forms.gle/asqoRw2dA4GcTj3LA>