



**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**

BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

PROGRAMLAMA DİLLERİNİN PRENSİPLERİ ÖDEV RAPORU

C DİLİNDE NESNEYE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMA

B201210059 - Yusuf YESİN

1. Öğretim C Grubu

SAKARYA

Nisan, 2022

Programlama Dillerinin Prensipleri Dersi

C DİLİNDE NESNEYE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMA

Özet

Ödevde bizden istenilen, bir oyun programını c dilinde yapmamız. Amaç yazdığımız programı nesneye yönelimli programlamaya benzetmek.

İstenilen oyun şöyle:

Oyuncuları bize verilen text dosyasından okuyacağız. Bu dosyada her oyuncunun bakiyesi, yatıracağı para oranı ve para yatıracağı sayı mevcuttur. Oyuncu şanslı sayıyı tutturursa yatırdığı paranın 10 katını kazanacak. Fakat tutturamazsa yatırdığı parayı kaybedecek. Her tur tüm oyuncular oyuna katılacak ve bakiyesi 1000 tl nin altına düşen oyuncular elenecektir.

GELİŞTİRİLEN YAZILIM

C dilinde class olmadığı için struct ' ları kullandım. Kisi, Dosya ve Oyun olmak üzere toplam 3 struct oluşturdum. Fonksiyon başlıklarını h dosyalarında yazarken gövdelerini c dosyalarında yazdım. Kisi kısmında oyuncuların bilgilerini dinamik diziler kullanarak depoladım. Dosya kısmında dosyadan okuma kısımlarını yaptım ve verileri dizilerde tutup daha sonra Kisiler kısmına atadım. Oyun kısmında ise oyuncuların bakiyelerini hesaplama, sonuçları ekrana yazdırma işlemlerini yaptım.

ÇIKTI:

```
#####
##          SANSLI SAYI: 7          ##
#####
#####
##          TUR: 46                  ##
##          MASA BAKIYE: 44355328.36 TL      ##
##                                          ##
##-----##
##          EN ZENGİN KİSİ          ##
##          Eun Murazik             ##
##          BAKİYESİ: 144361.44        ##
##                                          ##
#####
```

```
#####
##          TUR: 278                 ##
##          MASA BAKIYE: 48528976.56 TL      ##
##                                          ##
##-----##
##          OYUN BİTTİ              ##
##                                          ##
##                                          ##
##                                          ##
#####
```

SONUÇ

Ödevin sayesinde nesneye yönelimli parogramlamayı daha iyi anladım.