

Etik İlkelerimiz



- Bu ödevi **etik ilkelerimize uyararak** yapmanız beklenmektedir.
- Aşağıdaki ve benzeri sorular için Piazza'daki ETİK İLKELERİMİZ dosyasını inceleyiniz.
 - *Etik ilkelerimiz nelerdir? Derste başarılı olmak açısından niçin önemlilerdir?*
 - *Ödevi yaparken kimlerden yardım alabilirsiniz?*
 - *Ödevi yaparken internet kullanımına izin verilir mi?*
 - *Dersi tekrar alanlar, geçtiğimiz dönemki ödevlerinden faydalanabilir mi?*
 - ...

Ödev 3 – Bilgi Yarışması



Ödev 3 – Bilgi Yarışması

- En az **3 sorulu** bir bilgi yarışması hazırlayın.
- En az 1 sorusu **bir matematik işlemi** içermeli ve bu işlem kod her çalıştırıldığında farklı değerlerle (rastgele oluşturulmuş) oluşmalı.
 - Kod bir çalışmada $16 \times 7 = ?$ işlemini sorabilir, bir başka çalışmada $8 \times 9 = ?$ işlemini sorabilir.
- Kullanıcıya sorular sorun, cevaplar alın ve derseniz en sonunda kullanıcıya puanını söyleyin.



Ödev 3 – Bilgi Yarışması

- Derste öğrendiğimiz şeylerle hoşunuza gidecek şekilde bir çalışma ortaya çıkartın. (Kaynak belirtmek şartıyla derste öğrenmediğimiz şeyleri de araştırıp kullanabilirsiniz.)
- Sıra dışı sorular üretebilirsiniz.
 - Örn. az önce ekranın renginin hızlıca birkaç defa değiştiğini gördünüz. Aşağıdakilerden hangisi az önce gördüğünüz renklerden değildir.
- Soruların cevaplarını bir dosyadan alabilirsiniz.
 - Örn. “Ligde GS’nin şu anki puanı kaçtır?” sorusunun cevabını bir dosyadan okuyup şıkları bu şekilde oluşturabilirsiniz. Böylece ilgili .txt dosyasındaki sayı değiştirilerek kod hiç değiştirilmeden sorunun cevabı güncellenebilir.
- Ekstra özellikler için gerekiyorsa toplamda maksimum 1MB büyüklüğünde, en fazla 5 dosyayı da kodunuza yükleyebilirsiniz.
 - Örn. kullanıcıya sorulacak soruların puanlarını içeren bir puanlar.txt dosyası
 - Örn. Küçük boyutlu bir müzik dosyası

Ödev 3 – Bilgi Yarışması

- Derste öğrendiklerimizi kodunuzda kullanmaya çalışın.



Ödev aracılığıyla konu tekrarı yapın...



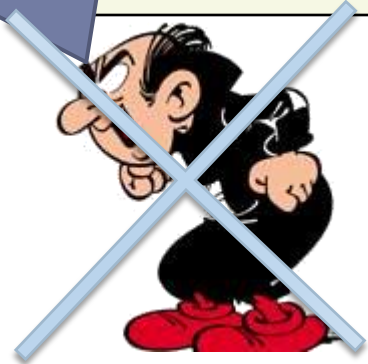
Ödev 3 – Bilgi Yarışması

- Kodunuzdaki her parçaya **hakim olun**.
 - Sunuma çağırılırsanız, size sorulacak sorulara rahatlıkla cevap verebilir olun.
- Etik ilkelerin** bilincinde olarak ödevden **bolca faydalanın**.

Kodumu kimseye göstermemeliyim.



Koduna bakıyım mı biraz fikir alışverişi yapalım senle.



Ödev 3 – Ekstralar hakkında

- ▶ Ödeve **ekstra** olarak eklemek istediğiniz şeyler olursa bundan memnun oluruz.
- ▶ Bu tarz eklentiler, **algoritmik düşünce** şeklinizi geliştirebilir ve sizi sınavlara daha iyi hazırlayabilir.
- ▶ Bu tarz eklentiler, yeni şeyler **öğrenmenizi** ve kodlama **bilginizi geliştirmenizi** sağlayabilir. Bunun da sınavlarda faydasını görebilirsiniz.
- ▶ Ancak bu ödevin puanlanmasında bu tarz eklentiler size ek puan **getirmeyecektir**.



Tam çalışan bir kod gönderebilmek

- ▶ Bir mühendis adayı olarak **tam olarak çalışan bir ödev** göndermeniz beklenmektedir.
- ▶ Gerçek hayatta kimse bozuk çalışan bir koda para vermek istemez. Ayrıca gerçek hayatta programı istenenin dışında (çalışmayan, eksik vb.) bir biçimde sunmak akademik ya da iş hayatınızda **güvenilirliğinizi** zedeleyebilir.
- ▶ Bu yüzden kodunuzu **iyice test etmeli**, değişik değerler ile deneyerek hatalarını ayıklamalı ve çıktıları dikkatlice inceleyerek koddaki beklenmedik herhangi bir hatanın önüne geçmelisiniz.



Yorumlarla açıklanmış bir kod gönderebilmek

- ▶ Bir programcı olarak, ekip arkadaşlarınızın da kodunuzu anlayabilmesi için kodunuza **yorumlar** koymalısınız.
- ▶ Bu size önemli gelmeyebilir ama kodunuz belirli bir büyüklüğü aştığında **çok önemli olmaktadır**. Aynı kod üzerinde birkaç sene sonra da çalışmanız gerekebilecek ve kodu zamanla unutacağınız için yeniden hatırlamada yorum kısımları yardımcınız olacaktır.
- ▶ Bu nedenle lütfen **kodunuzu bol yorumlarla ANLAŞILIR tutun**.

Kodunuzun başına
/*İsim, tarih, koda
dair bilgiler... */

Açıklama gerektiren
komutların yanına
...; // Komuta dair bilgiler



Kontrol listesi

1. Kodunuzun başında bir yorumla bilgilendirme yaptınız mı?
2. Kodunuzda satırların yanlarına yorumlarla işlevlerini açıkladınız mı?
3. **En az 3 soru** soruyor musunuz?
4. En az 1 sorunuz **matematiksel bir işlem** içeriyor mu?
5. Matematiksel işlem içeren soru(lar), kod her çalıştırıldığında **farklı(rastgele) değerler** ile oluşuyor mu?
6. Derste öğrendiğimiz konuları kodunuza yansıtmaya çalıştınız mı?
7. Kodunuzda goto ya da küresel değişkenler gibi sakıncalı kullanımlar kullanmamaya özen gösterdiniz mi?



Form Bağlantı Adresi



Ödev 3 e-posta ile değil bu adresteki form aracılığıyla gönderilecektir.



Ödev 3 - Teslim Süresi ve Notlandırma

- ▶ Ödev Duyuru: 22 Mayıs Salı
- ▶ ERKEN TESLİM (%10* PUAN ÖDÜL ve GERİ BİLDİRİM):
 - ▶ 29 Mayıs Salı 23:59'dan önce
- ▶ NORMAL TESLİM:
 - ▶ 5 Haziran Salı 23:59'dan önce
- ▶ GEÇ TESLİM:
 - ▶ 6 Haziran Çarşamba sabah saat 08:59'dan önce (-%30* PUAN CEZA)
 - ▶ 6 Haziran Çarşamba sabah saat 09:59'dan önce (-%50* PUAN CEZA)

*Ödevin yüzde ağırlığına referansla



*ERKEN GÖNDERİM YAPAN ÖĞRENCİLERE, EKSİKLERİ BİLDİRİLİP YENİDEN GÖNDERME HAKKI TANINABİLİR. AYRICA ERKEN GÖNDERİM YAPAN ÖĞRENCİLERİN KODLARI DAHA ESNEK(DAHA BOL PUANLI) OKUNABİLMEKTEDİR. BU İMKANLARDAN YARARLANMAK İÇİN **ERKEN GÖNDERİM YAPINIZ**. TAKILDIĞINIZ NOKTALARDA DERSİN HOCASINDAN VE ASİSTANLARDAN YARDIM ALABİLİRSİNİZ. ANCAK DAHA SAĞLIKLI BİR ÖĞRENİM SÜRECİ YAŞAMANIZ(SINAVDA YALNIZ OLACAKSINIZ) İÇİN BU HAKKINIZI OLABİLDİĞİNCE AZ KULLANIP, SORULARINIZIN CEVABINI KENDİNİZ KEŞFETMENİZ ÖNERİLİR.*

C dilindeki alıřmalarınız bozulmaz. Erken bitiriniz.



Son ana bırakılan ödevler hk.

2016-2017 Güz Döneminde günler öncesinden duyurulan
17.11.2016 23:59 teslim tarihli ödev2'nin gönderim tarihleri...

Tarih

18.11.2016 09:38

18.11.2016 01:12

18.11.2016 00:30

18.11.2016 00:20

18.11.2016 00:08

18.11.2016 00:04

18.11.2016 00:03

18.11.2016 00:01

18.11.2016 00:00

18.11.2016 00:00

17.11.2016 23:59

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

Son an çok farklı bir şeydir...
Yaşamalısın!

O son dakikanın
heyecanından aman kendini
mahrum bırakma.

*Yarın yapabileceğin işi bugün
asla yapma.*

