

UYGULAMA DERS III ÇALIŞMASI

UYGULAMALI DERS İŞLEYİŞİ

- Her soru için kodunuzu kaydediniz. Ders sonunda **kodlarınızı göndereceksiniz.**
- Tüm soruları çözmek zorunda değilsiniz. Aşağıdaki sorulardan en az **100 puan toplamaya** çalışınız.
- Kodların çıktılarını Piazza'daki **Uygulamalı Dersler** kısmında .zip'li dosya içinde yer alan .exe dosyalarından kontrol edebilirsiniz.
- Ders esnasında **Piazza'daki kaynaklara** (Ders sunuları vs.) erişiminiz serbesttir.
- Takıldığınız noktalara DevCpp da yardımcı olmuyorsa, bu noktaları sessizce **takımınıza danışınız.** Takımınızın çözemediği noktaları bizlere sorunuz. Normal şartlarda DevCpp'a ve takımınıza danışarak sorularınızın birçoğuna cevap bulabilmenizi bekleriz.
- **Yüksek ses çıkartarak** çalışan öğrencileri uyarınız; bize bildiriniz. Bu tür öğrenciler uyarılara rağmen aynı şekilde devam etmeleri durumunda performans notlarında kayıp yaşayabilirler.
- Ders esnasında herhangi bir anda **kısa sınava** geçilebilir.
- Her iki ders saatinin **tamamında sınıfta olmanız ve derse aktif katılımınız** beklenmektedir. Dersler arasında (20 ve 30 geçe arasında) 10 dakika **tenefüs arası** verebilirsiniz. Acil nedenlerle dersten kısa süreli de olsa çıkması gerekenler bize **haber vermelidir.**
- Asistanlar ders esnasında sizleri gözlemleyebilir ve sizlere sorular sorarak **performans notunuzu** belirleyebilir.
- Eğer **bilgisayarınız yoksa**, takımınızdaki bir öğrenciyle birlikte çalışabilirsiniz. Asistanınıza bu durumu not ettiriniz. Ders sonunda kod gönderim formunu ayrı ayrı doldurmanız gerekir. Performans notlarınız ayrı ayrı değerlendirilir.

Başarılar diliyoruz.
Oğuz Hanoğlu

1. (20 puan) Kodunuzla aynı klasör içinde bir metin dosyası kodunuz çalışmadan önce hazır bulunacaktır(Kodunuz böyle bir dosya oluşturmayacaktır). Bu dosya içeriğinde "Basaksehir", "Besiktas", "Fenerbahce", "Galatasaray" ya da "Trabzonspor" olacaktır. Kodunuz çalıştığında bu dosyadaki tek sözcükten oluşan ifadeyi alacak ve ekrana ilgili takımın istediğiniz bir tezahüratını ekrana yazdıracak ve **return değeri 0** ile kod sonlanacaktır. Dosya bulunmadığında **return değeri 1** ile, dosya bulunduğunda ancak içinde geçerli giriş olmadığında **return değeri 2** ile ekrana bir şey yazdırmadan kod sonlanmalıdır.
 - SUNU01'de değinildiği üzere **locale.h** kütüphanesindeki **setlocale** komutuyla ekrana Türkçe karakterler yazdırabilmek mümkündür.
 - Tezahürat aramakla vakit kaybetmeyiniz. Hepsi için **"Şampiyon <<takim>>"**, **"En büyük <<takim>>!"** gibi basit ifadeler tercih edebilirsiniz.

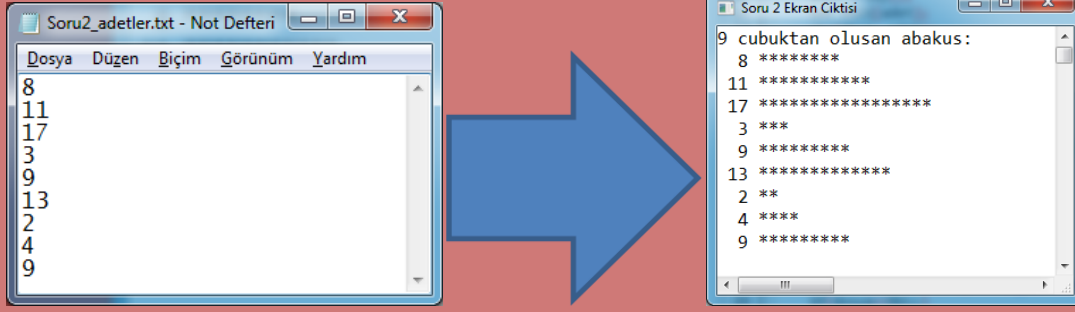
Örnek girdi – çıktı: (dosya içeriği "Basaksehir" olduğunda)

Turuncuna lacivertine,
İstanbul'un en gencine,
Aşık oldum bu böyle biline"

EKSTRALAR (.exe dosyasında gösterilmiştir):

1. (10 puan) İlgili takımın tezahüratını daktilo ile yazılıyor gibi 100 ms aralıklarla ekrana yazdırın. İpucu: Bunun için dizgiyi döngü ile karakter karakter ekrana yazdırmak ve aralara **Sleep**'ler koymak tercih edilebilir. (Ayrıca SUNU04'te fonksiyon olarak sunuldu.)
2. (10 puan) İlgili takıma uygun şekilde ekran renklendirmesi yapınız. İpucu: system komutunda COLOR parametresi olarak sırasıyla 16, 07, 1E, EC, 59 (ya da uygun gördüğünüz başka renkler) tercih edebilirsiniz. Bu kısımda çok vakit kaybetmeyiniz.

2. (50 puan) Bir dosyada önceden kaç adet olduğu bilinmeyen miktarda sayılar vardır. Kodunuz bu sayılardan oluşan bir abaküs ortaya çıkaracaktır. Dosyadaki sayılar arasında enter bulunmaktadır ancak en son sayıdan sonra enter bulunmamaktadır. Dosyadaki sayılar maksimum 999 olacaktır.



İPUCU:

1. BEBEK ADIMLARIYLA ilerleyiniz.
 - a. Ekran çıktısının sadece ilk satırını ekrana yazdırmaya çalışın. Yani dosyada kaç sayı olduğunu bulup dosyayı kapatın. Dosyanın sonuna gelme durumunu takip eden fonksiyon feof 'tur. bkz. SUNU04
 - b. Başka bir sekmede bir tane int alıp, abaküse ait satırı bastırarak bir kod yazabilirsiniz. Örneğin, abaküs(8) ekrana " 8 *****" yazdırır. "Ekrandan 3 basamak ayırt et ve sağa dayalı olarak yaz" komutu için bkz. SUNU02
2. FONKSİYON TEMELLİ düşünün. İpucu 1'deki parçaları fonksiyon halinde kodunuza eklediğinizde sade bir main'le kodun geri kalanını halledebilirsiniz.
3. Açılan pencerenin başlığı için "system("TITLE Soru 2 Ekran Çıktısı");"

Bunu biliyor musunuz?

Düzenli çalışan (örn.SYÇS6'ı bitirmiş) bir öğrencinin,
1.soruyu ekstralar dahil olarak **10±5 dakikada**,
2.soruyu ise **25±10 dakikada**
yani toplamda 1 ders saatinde bitirebilmesini bekleriz.
Ara sınav II düzenli çalışan öğrencilerin seviyesine göre
hazırlanmaktadır.

3. (30 puan) Bu soruya **özyinelemeli çözüm** bulmanız istenmektedir: Kullanıcıdan bir sayı alıp bu sayının kaç basamaklı olduğunu ifade eden kodu yazınız. İPUCU:1234 sayısı 123 sayısından bir tane daha fazla basamağa sahiptir.123 sayısı da 12 ...

Örnek girdi – çıktı:

Sayı giriniz:1234

Bu sayı 4 basamaklıdır

4. (30 puan) Bir cümleden istenen harfi atan kod.

Örnek girdi – çıktı:

Bir cumle giriniz:Bill141'i pek severim.

Hangi harfi atmak istersiniz:e

Yeni cumle:Bill141'i pk svrim.

EKSTRA(10 puan): İstenen harf cümlede olmadığı sürece kod kullanıcıdan yeni değer girişi istesin.

5. (50 puan) **Önceki kısımları tamamladıysanız** *codingame sitesi* adresini isteyin. Buradaki ara yüzde C dilini seçin ve sizden istenen kodu yazın..

Ders Sonunda Kodlarınızı Göndereceğiniz Adres:

https://tinyurl.com/y49p2___

Son 3 hanesi ders sonunda sizlere duyurulacaktır.

Erken bitirdiyseniz sessizçe Piazza'daki kaynaklarla(sınava yönelik çalışma soruları gibi) uğraşabilirsiniz ya da codingame sitesindeki alıştırmaları yapmaya çalışabilirsiniz.