

SDÜ TEKNİK EĞİTİM FAKÜLTESİ
ELEKTRONİK BİLGİSAYAR EĞİTİMİ BÖLÜMÜ
PROGRAMLAMA DİLLERİ III DERSİ FİNAL SORULARI

ADI SOYADI:.....NO:.....

1.



Sayısal Loto oynayabilmek için yandaki applet hazırlanmıştır. Applet ilk çalıştırıldığında yandaki görünümü alması istenmektedir. Bundan sonra her üret butonuna basıldığında 1 ile 49 arasında bir sayı üretilecek ve ilk butondan başlayarak sıra ile butonların üzerine basılacaktır. 6 sayı üretildikten sonra üret butonuna basıldığında sayı üretilmeyecek ve kullanıcı hakkının dolduğu belirtilerek bir mesaj penceresi aracılığı ile uyarılacaktır. Bütün sayılar üretildikten sonra sırala butonuna basıldığında daha önce üretilen 6 sayı küçükten büyüğe doğru sıralanacak ve ilk butondan başlayarak bu değerler butonların üzerine yerleştirilecektir. Yeniden butonuna basıldığında ise applet ilk konumuna geri dönecek ve tüm işlemler yeniden yapılabilecektir. Bu applet için gerekli kodu yazınız?

2.



Yandaki applet çalıştırılıp applet üzerinde Mouse ile nereye tıklanırsa tıklanılan noktaya rastgele üretilen bir renkte Merhaba yazılması istenmektedir. Gerekli kodu yazınız?

CEVAP ANAHTARI

1.

```
import java.applet.Applet;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.JOptionPane;
public class sinav extends Applet implements ActionListener{
private Button buton[];
private int dizi[]={0,0,0,0,0,0};
private int deger=-1;
    public void init(){
        setLayout(new GridLayout(3,3,1,1));
        validate();
        buton=new Button[9];
        for(int i=0;i<6;i++){
            buton[i]=new Button("0");
            buton[i].addActionListener(this);
            add(buton[i]);
        }
        buton[6]=new Button("Uret");
        buton[6].addActionListener(this);
        add(buton[6]);
        buton[7]=new Button("Siralama");
        buton[7].addActionListener(this);
        add(buton[7]);
        buton[8]=new Button("Yeniden");
        buton[8].addActionListener(this);
        add(buton[8]);
    }
    public void rastgele(){
        int kontrol=0,ara,buldu=0;
        while(kontrol==0){
            ara=((int)(Math.random()*49))+1;
            for(int j=0;j<6;j++){
                if(dizi[j]==ara){
                    buldu=1;
                    break;}
            }
            if(buldu==0){
                dizi[deger]=ara;
                kontrol=1;}
            buldu=0;
        }
    }
    public void siralama(){
        int gecici;
        for(int i=0;i<6;i++){
            for(int j=i;j<6;j++){
                if(dizi[j]<dizi[i]){
                    gecici=dizi[i];
                    dizi[i]=dizi[j];
                    dizi[j]=gecici;
                }
            }
        }
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e){
        if(e.getSource()==buton[6]){
            deger++;
            if(deger<=5){
                rastgele();
                for(int i=0;i<6;i++){
                    buton[i].setLabel(Integer.toString(dizi[i]));
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        else{
            JOptionPane.showMessageDialog(null,"Kullanım Disi","Dikkat",
            JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
        }
    }
    if(e.getSource()==buton[7]){
        sirala();
        for(int i=0;i<6;i++){
            buton[i].setLabel(Integer.toString(dizi[i]));
        }
    }
    if(e.getSource()==buton[8]){
        for(int i=0;i<6;i++){
            dizi[i]=0;
            buton[i].setLabel(Integer.toString(dizi[i]));
        }
        deger=-1;
    }
}
}
}

```

2.

```

import java.applet.Applet;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
public class sinav2 extends Applet implements MouseListener {
    private int x,y;
    public void init()
    {
        addMouseListener(this);
    }
    public void paint(Graphics g)
    {
        int kirmizi,yesil,mavi;
        kirmizi=(int)(255*Math.random());
        yesil=(int)(255*Math.random());
        mavi=(int)(255*Math.random());
        g.setColor(new Color(kirmizi,yesil,mavi));
        g.drawString("Merhaba",x,y);
    }
    public void mouseClicked(MouseEvent e)
    { }
    public void mousePressed(MouseEvent e)
    {
        x=e.getX();
        y=e.getY();
        repaint();
    }
    public void mouseReleased(MouseEvent e)
    { }
    public void mouseEntered(MouseEvent e)
    { }
    public void mouseExited(MouseEvent e)
    { }
}

```