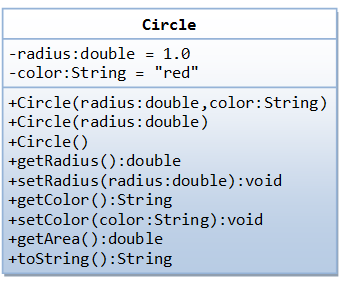
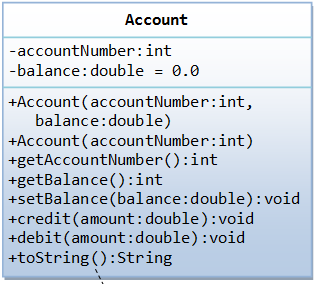
JAVA Problem Sessions

1. Kare nesnesi oluşturunuz. Kare nesnesinin Alanini ve Cevresini hesaplayıp bildiren iki adet fonksiyonu ve iki adet yapilandiricisi olmalidir. Yaplandiricilardan biri default diğeri bir kenarin uzunluğunu girmelidir.
   1. UML diyagramini çiziniz
2.  yanda UML i verilen sinifin kodunu hazirlayiniz. Test sinifi ile calismalarini deneyiniz
3. yandaki UML diaygrami bir banka hesabına aittir.
   1. getBalance() bakiye sorma
   2. setBalance() bakiye gincelleme
   3. credit(amount) girilen miktar kadar para yatirma
   4. debit(amount) para çekme
   5. hesapta para yoksa veya çekilmek istenen para hesaptakinden fazla ise işlem iptal edilir
4. Futbolcu ve Kaleci siniflari hazirlanacaktir.
   1. Futbolcu Kaleci
   2. SutAt( Kaleci) SutYakala(Futbolcu)
   3. golOlmaIOlasiligi sutTutmaOlasiligi
   4. Tecrube Tecrube [1-5]
   5. AttigiSut Adedi PenaltiAdedi
   6. GolAdedi Kurtaris Adedi

Futbolcu kaleciye 3 sut ceker. Basligicta kaleci ve Futbolcunun Olasiliklari %50 dir. Tecrubeleri 1 dir 3 suttan 3 unu de gol yapan fubolcunun veya 3 sutuda tutan kalecinin Tecrubesi 1 artar ve her tecrübe artisi Olasilik değerini %5 arttirir.

Bu sekilde calisan bir oyunu hazirlayiniz.