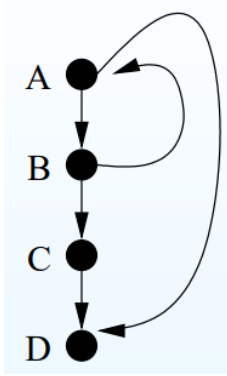


C1. Şekil “Sıralama” stereotipli bir delegasyonu ifade etmektedir. **Sıralama Motoru** adlı bu delegasyon içerisinde 3 bileşenin yer aldığı bir topluluktur. Bu bileşenler “Kabarcık Sıralama”, “Seçmeli Sıralama”, “Ağaç Sıralama” bileşenleridir. Delegasyonlarda sağlanan özellikler **tam çember** şekli ile ifade edilmektedir. İhtiyaç duyulan özellikler ise **yarım çember** (ay) şekli ile ifade edilir. Bu haliyle şekildeki delegasyon, **Sıralama** özelliğini sağlamakta ve **Temizleme** özelliğine ihtiyaç duymaktadır. Burada mantıksal herhangi bir hata yoktur. Çünkü sıralama motoru sıralama özelliğini sağlamak durumundadır.

C2. A → for ifadesi, B → if ifadesi, C → if bloku içi, D → for bloku dışı fonksiyon içi



$$CC = \text{yollar-düğüm} = 5 - 4 + 2 = 3$$

C3. SOLID, bir yazılım geliştiricinin esnek ve gelişmeye açık object oriented programlama yaparken uyması gereken kuralların bir araya getirildiği bir prensiptir. Dünya standartlarında yazılım geliştirmek için uymamız gereken bu prensipler 5 başlıkta değerlendirilmektedir.

1. Single Responsibility Principle (Tek sorumluluk prensibi)
2. Open/Closed Principle (Açık kapalı prensibi)
3. Liskov 's Substitution Principle (Yerine geçme prensibi)
4. Interface Segregation Principle (Arayüz ayırım prensibi)
5. Dependency Inversion Principle (Bağımlılığın ters çevrilmesi)

C4. UML Düğümleri

C5. Insection

C6. Kurumsal plan

C7. Modül Sınama Planları

C8. Scrum

C9. Projeyi çözümlmek için yapılr

C10. Gerekçe

C11. Sequence diyagramı

C12. Tasarım ekibinin yeterliliği

C13. Activity

C14. Projeniz.