

Dersin Adı : Algoritma ve Programlama - II
Ödev - 3 : Banka Şubesi Simülasyonu
Verilme Tarihi : 01.04.2009 Çarşamba
Teslim Tarihi : 07.04.2009 Salı, Saat 23:59 (kaynak kod)
10.04.2009 Cuma, saat 16:00 (rapor)

Müşterilerine 3 adet gişe ile hizmet veren bir banka şubesinin simülasyon programı yazılacaktır. Müşteriler 0 ile 5 dakika aralığında rasgele olarak belirlenen aralıklarda gelmekte ve hizmet almak istemektedirler. Müşteriler bankaya geldikleri anda, ilk giren ilk çıkar (FIFO) mantığına göre işleyen ve kapasitesi 100 olan bir bekleme kuyruğuna yerleştirilmektedirler. Bir müşteri kuyruğun en önüne geldiğinde, en az 1 tane boş gişe varsa boş gişelerden birisi tarafından hizmet verilmektedir, hiç boş gişe yoksa bir tanesinin boşalmasını beklemekte ve boşalan gişe tarafından hizmet verilmektedir. Bir gişe boşaldığında, hemen sonraki müşteriye hizmet vermeye başlamakta ve bir müşterinin kuyruğun önünden herhangi bir gişeye gitmesi hiç zaman almamaktadır. Herhangi bir gişenin herhangi bir müşteriye verdiği hizmet 3 ile 10 dakika aralığında rasgele olarak belirlenen bir süre kadar sürmektedir. Bir müşteriye verilen hizmet bittiğinde, müşteri hemen gişeyi terk etmekte ve gişe boş olmaktadır.

Müşteriler, 1'den başlayarak bankaya geliş sıralarını gösteren sayılar kullanılarak isimlendirilmektedir (Müşteri-1, Müşteri-2 v.b. gibi). Aynı anda (aynı dakika içerisinde) birden fazla müşteri gelmesi durumunda, öncelikle sıra numarası küçük olan müşteri kuyruğa yerleştirilmektedir. Gişeler de aynı şekilde 1'den başlayarak sıra numaraları ile isimlendirilmektedir (Gişe-1, Gişe-2 ve Gişe-3). Bir müşterinin hizmet alma sırası geldiğinde birden fazla gişe boşsa, müşteri sıra numarası küçük olan gişeye gitmektedir.

Kullanıcı, rasgele sayı üretimi için başlangıç/çekirdek değerini (srand(...)) ve toplam simülasyon süresini (dakika) girmeli ve srand() fonksiyonu, verilen argüman (çekirdek) ile programın başında 1 kez çalıştırılmalıdır. Bir müşteri kuyruğa eklendikten hemen sonra, bir sonraki müşterinin ne kadar süre sonra geleceği rasgele (0-5 dakika) belirlenmelidir. Benzer şekilde, bir müşteri boş bir gişeye gitmeden hemen önce, hizmet süresi rasgele (3-10 dakika) belirlenmelidir. Belirli bir dakika içerisinde hem bankaya gelen müşterileri kuyruğa ekleme hem de hizmet sırası gelen müşterileri kuyruktan alıp boş gişelere gönderme işlemlerinin yapılması gerekiyorsa, kuyruğa müşteri ekleme işlemi önce yapılmalıdır.

Simülasyon süresince bankada meydana gelecek aşağıda belirtilen olaylar zaman sırasına göre ekrana yazdırılmalıdır:

- bir müşterinin bankaya ne zaman geldiği
- ne zaman ve hangi gişede hizmet vermeye başladığı
- ne zaman ve hangi gişeyi terk ettiği

Simülasyon süresi bittiğinde, herhangi bir gişede hizmet almaya devam eden veya kuyrukta bekleyen müşteriler varsa onlara da hizmet verildikten sonra, aşağıda belirtilen istatistiksel sonuçlar görüntülenmelidir:

- herhangi bir zamanda kuyrukta bulunan en fazla müşteri sayısı
- kuyrukta en uzun süre bekleyen müşterinin bekleme süresi
- bir müşterinin kuyrukta ortalama bekleme süresi
- her gişe için:
 - hizmet verdiği toplam müşteri sayısı
 - bir müşteriye ortalama hizmet verme süresi

Örnek Çıktı-1:

Sayı üretici için çekirdegi giriniz:3
Toplam simulasyon suresini giriniz:30
Simulasyon basliyor...

0. dakikada Musteri#1 geldi
0. dakikada Musteri#1 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
2. dakikada Musteri#2 geldi
2. dakikada Musteri#2 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
3. dakikada Musteri#3 geldi
3. dakikada Musteri#3 e Gise#3 de hizmet verilmeye baslandi
6. dakikada Musteri#4 geldi
7. dakikada Musteri#5 geldi
8. dakikada Musteri#6 geldi
8. dakikada Musteri#7 geldi
9. dakikada Musteri#1 Gise#1 i terketti
9. dakikada Musteri#4 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
11. dakikada Musteri#8 geldi
12. dakikada Musteri#9 geldi
12. dakikada Musteri#2 Gise#2 i terketti
12. dakikada Musteri#5 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
12. dakikada Musteri#3 Gise#3 i terketti
12. dakikada Musteri#6 e Gise#3 de hizmet verilmeye baslandi
13. dakikada Musteri#4 Gise#1 i terketti
13. dakikada Musteri#7 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
16. dakikada Musteri#10 geldi
17. dakikada Musteri#5 Gise#2 i terketti
17. dakikada Musteri#8 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
21. dakikada Musteri#11 geldi
21. dakikada Musteri#8 Gise#2 i terketti
21. dakikada Musteri#9 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
22. dakikada Musteri#6 Gise#3 i terketti
22. dakikada Musteri#10 e Gise#3 de hizmet verilmeye baslandi
23. dakikada Musteri#12 geldi
23. dakikada Musteri#13 geldi
23. dakikada Musteri#7 Gise#1 i terketti
23. dakikada Musteri#11 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
27. dakikada Musteri#14 geldi
28. dakikada Musteri#11 Gise#1 i terketti
28. dakikada Musteri#12 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
30. dakikada Musteri#9 Gise#2 i terketti
30. dakikada Musteri#13 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
31. dakikada Musteri#10 Gise#3 i terketti
31. dakikada Musteri#14 e Gise#3 de hizmet verilmeye baslandi
34. dakikada Musteri#14 Gise#3 i terketti
36. dakikada Musteri#13 Gise#2 i terketti
38. dakikada Musteri#12 Gise#1 i terketti

Simulasyon bitti, sonuclar:

Herhangi bir zamanda kuyrukta bulunan max kisi sayisi:5
Kuyrukta en uzun sure bekleyen musterinin bekleme suresi:9
Bir musterinin kuyrukta ortalama bekleme suresi:4.00

Gise No Toplam Musteri Sayisi Ortalama Hizmet Verme Suresi

Gise#1	5	7.60
Gise#2	5	6.80
Gise#3	4	7.75

Örnek Çıktı-2:

Sayı üretici için çekirdegi giriniz:12
Toplam simülasyon süresini giriniz:20
Simülasyon başlıyor...

5. dakikada Musteri#1 geldi
5. dakikada Musteri#2 geldi
5. dakikada Musteri#1 e Gise#1 de hizmet vermeye başlandı
5. dakikada Musteri#2 e Gise#2 de hizmet vermeye başlandı
9. dakikada Musteri#3 geldi
9. dakikada Musteri#3 e Gise#3 de hizmet vermeye başlandı
11. dakikada Musteri#4 geldi
12. dakikada Musteri#1 Gise#1 i terketti
12. dakikada Musteri#4 e Gise#1 de hizmet vermeye başlandı
14. dakikada Musteri#2 Gise#2 i terketti
15. dakikada Musteri#5 geldi
15. dakikada Musteri#5 e Gise#2 de hizmet vermeye başlandı
15. dakikada Musteri#3 Gise#3 i terketti
18. dakikada Musteri#6 geldi
18. dakikada Musteri#6 e Gise#3 de hizmet vermeye başlandı
20. dakikada Musteri#4 Gise#1 i terketti
22. dakikada Musteri#6 Gise#3 i terketti
24. dakikada Musteri#5 Gise#2 i terketti

Simülasyon bitti, sonuçlar:

Herhangi bir zamanda kuyrukta bulunan max kişi sayısı:2
Kuyrukta en uzun süre bekleyen müşterinin bekleme süresi:1
Bir müşterinin kuyrukta ortalama bekleme süresi:0.17

Gise No	Toplam Musteri Sayısı	Ortalama Hizmet Verme Süresi
Gise#1	2	7.50
Gise#2	2	9.00
Gise#3	2	5.00

Örnek Çıktı-3:

Sayı üretici için çekirdegi giriniz:1
Toplam simülasyon süresini giriniz:50
Simülasyon başlıyor...

5. dakikada Musteri#1 geldi
5. dakikada Musteri#1 e Gise#1 de hizmet vermeye başlandı
10. dakikada Musteri#2 geldi
10. dakikada Musteri#2 e Gise#2 de hizmet vermeye başlandı
14. dakikada Musteri#3 geldi
14. dakikada Musteri#1 Gise#1 i terketti
14. dakikada Musteri#3 e Gise#1 de hizmet vermeye başlandı
14. dakikada Musteri#2 Gise#2 i terketti
18. dakikada Musteri#4 geldi
18. dakikada Musteri#5 geldi
18. dakikada Musteri#4 e Gise#2 de hizmet vermeye başlandı
18. dakikada Musteri#5 e Gise#3 de hizmet vermeye başlandı
21. dakikada Musteri#4 Gise#2 i terketti
22. dakikada Musteri#6 geldi
22. dakikada Musteri#6 e Gise#2 de hizmet vermeye başlandı
22. dakikada Musteri#5 Gise#3 i terketti

23. dakikada Musteri#3 Gise#1 i terketti
26. dakikada Musteri#6 Gise#2 i terketti
27. dakikada Musteri#7 geldi
27. dakikada Musteri#7 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
30. dakikada Musteri#8 geldi
30. dakikada Musteri#8 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
31. dakikada Musteri#7 Gise#1 i terketti
35. dakikada Musteri#9 geldi
35. dakikada Musteri#9 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
36. dakikada Musteri#8 Gise#2 i terketti
37. dakikada Musteri#10 geldi
37. dakikada Musteri#11 geldi
37. dakikada Musteri#10 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
37. dakikada Musteri#11 e Gise#3 de hizmet verilmeye baslandi
40. dakikada Musteri#12 geldi
41. dakikada Musteri#9 Gise#1 i terketti
41. dakikada Musteri#12 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
43. dakikada Musteri#13 geldi
44. dakikada Musteri#10 Gise#2 i terketti
44. dakikada Musteri#13 e Gise#2 de hizmet verilmeye baslandi
46. dakikada Musteri#11 Gise#3 i terketti
47. dakikada Musteri#14 geldi
47. dakikada Musteri#14 e Gise#3 de hizmet verilmeye baslandi
48. dakikada Musteri#12 Gise#1 i terketti
49. dakikada Musteri#15 geldi
49. dakikada Musteri#15 e Gise#1 de hizmet verilmeye baslandi
52. dakikada Musteri#13 Gise#2 i terketti
56. dakikada Musteri#14 Gise#3 i terketti
59. dakikada Musteri#15 Gise#1 i terketti

Simulasyon bitti, sonuclar:

Herhangi bir zamanda kuyrukta bulunan max kisi sayisi:2
Kuyrukta en uzun sure bekleyen musterinin bekleme suresi:1
Bir musterinin kuyrukta ortalama bekleme suresi:0.13

Gise No	Toplam Musteri Sayisi	Ortalama Hizmet Verme Suresi
Gise#1	6	7.50
Gise#2	6	5.33
Gise#3	3	7.33

Raporda bulunması gerekenler:

- Kapak (dersin adı, ödev numarası ve adı, öğrenci numarası ve ad-soyadı, teslim tarihi)
- Analiz (problemi kendi cümlelerinizle tanımlayıp açıklayınız)
- Tasarım (problemin çözüm yoluna yönelik düşüncelerinizi yazınız)
- Programcı Kataloğu (programdaki fonksiyonların prototiplerini verip ne yaptıklarını açıklayınız, kullanılan veri yapılarını ve kullanım amaçlarını açıklayınız, kaynak kodun çıktısını ekleyiniz)
- Kullanıcı Kataloğu (programın kullanım kılavuzu, programdaki kısıtlamalar)

DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR:

Ödevin Teslim Edilmesi:

1. Ödevin sadece kaynak kod dosyası (.c uzantılı), dosya adı öğrenci numarasının son 5 rakamı olacak şekilde (örneğin 04219.c), elektronik posta ile ozgur.gumush@gmail.com adresine dosya eki (attachment) olarak gönderilmelidir.
2. Mesajın konusu BIM112-ODEV3 olmalıdır.

3. Son teslim tarihi gemediđi srece devin tekrar gnderilmesinde bir sakınca yoktur, en son gnderilen dev deđerlendirilecektir.
4. dev tesliminde en fazla 2 gnlk gecikmeler kabul edilecek, ancak son teslim tarihinden sonraki her gn iin dev notunda %20 kesinti yapılacaktır.
5. Rapor, bilgisayar ıktısı olarak ve dersi veren đretim Grevlisi ya da Araştırma Grevlileri'nden herhangi birisine teslim edilmelidir.

devin Deđerlendirilmesi:

1. devin deđerlendirmesinde; programın dođru ve eksiksiz alışmasının yanında etkinlik, yapısal ve modler programlama ilkelerine uygunluk ta dikkate alınacaktır. Buna gre puanlama řu řekildedir:
 - Fonksiyon kullanımı ve etkinlik: 10 puan
 - Dođru alıřma: 70 puan
 - Rapor: 20 puan
2. Kopya ekildiđi tespit edildiđinde, eken ve ektiren kiřiler devden sıfır alacaktır.