

```

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Simulation
{
    class Program          //program adında yeni bir class oluşturuyor
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int round = 0;    //raund sayısı tanımlayıp sıfıra eşitliyor
            int winner = 0;   //kazanan sayısı tanımlayıp sıfıra eşitliyor

            Runner[] runner = Runner.register();    // kaç koşucu olduğu ve onların
            isimlerini kaydedecek gerekli metodu çağırıyor.

            while (true)
            {
                Console.WriteLine();

                Console.WriteLine("--- Round " + round + " ---");    // raund sayısını
                ekrana yazdırıyor

                for (int i = 0; i < runner.Length; i++)
                {
                    runner[i].draw();
                }

                for (int i = 0; i < runner.Length; i++) // 70 karelik pisti yapma şekli
                {
                    for (int x = 0; x < runner[i].position; x++)
                    {

```

```
        Console.Write("-");
    }
    Console.Write(i+1);
    for (int x = 0; x < 70 - runner[i].position; x++)
    {
        Console.Write("-");
    }
    Console.WriteLine();
}
round++;
for (int i = 0; i < runner.Length; i++) // Parkuru bitiren koşucu olup olmadığı
kontrol ediliyor.
{
    if (runner[i].position > 70)
    {
        winner += 1;
    }

    //Bitiren koşucu sayısına göre beraberlik ve galibiyet durumu ifade
ediliyor.

    if (winner == 1)
    {
        Console.WriteLine(runner[i].name + " is the Winner...");
        Console.ReadKey(); // Sonucun ekranda gözükmesi için...
        return;
    }
    if (winner > 1)
    {
        Console.Write(" Its a tie...");
    }
}
```

```
        Console.ReadKey(); // Sonucun ekranda gözükmesi için...
        return;
    }
}
}
}
}
}
```

```
using System;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using System.Linq;
```

```
using System.Text;
```

```
using System.Threading.Tasks;
```

```
namespace Simulation
```

```
{
```

```
    class Runner // adı runner olan class tanımlaması yapılmış
```

```
    {
```

```
        Random rnd = new Random(); // classın içinde rnd adı verilen bir random tanımı
```

```
        public string name; // public cinsinde isim stringi tanımlanmış.Public  
olmasının nedeni class dışından da erişimlere izin vermesi
```

```
        public int position; // position isminde int türünden değişken tanımı
```

```
        public static Runner[] register() //kaç koşucu olduğu ve onların isimlerini  
kaydedecek gerekli metod
```

```
        {
```

```
            Console.WriteLine("Dear Audience \nWelcome to the Computer Programming  
Marathon!");
```

```
            Console.ReadLine();
```

```

        int numberofrunner;           // koşucu sayısı tanımı

        Console.WriteLine("Please enter the number of runners:"); //kullanıcıdan sayı
girilmesini istemiş

        numberofrunner = Int32.Parse(Console.ReadLine()); // bu girilen sayıyı
stringden int değerindeki sayı karşılığına çevirmiş ve tanımladığı değişkene atamış.

        Runner[] runner = new Runner[numberofrunner]; //runner dizisinde bu
sayı kadar yer açmış

        for (int i = 0; i < numberofrunner; i++) //burda isimleri alıp
sırasıyla kaydetmiş

        {

            runner[i] = new Runner();

            Console.WriteLine("Please enter runner " + (i + 1) + " name:");

            runner[i].name = Console.ReadLine();

        }

        return runner;

    }

    public void slip() // kayma fonksiyonunu tanımı

    {

        Console.WriteLine(name + " slip -3 square left!"); // üç kare ve fazlasındaysan
ve kayma fonksiyonu çalışırsa; üç birim geri gönderiyor.

        if (position > 2)

        {

            position -= 3;

        }

    }

    public void rest() // dinlenme fonksiyonu tanımı

    {

        Console.WriteLine(name + " resting -no move!"); //ilerleme yok

    }

    public void slowplod() //yavaş yürüme tanımı

    {

```

```

        Console.WriteLine(name + " slow plod -1 square right!"); // tek birim ilerleme
        position += 1;
    }
    public void fastplod() // hızlı yürüme tanımı
    {
        Console.WriteLine(name + " fast plod -2 square right!"); //iki birim ilerleme
        position += 2;
    }
    public void sprint() // depar atma tanımı
    {
        Console.WriteLine(name + " sprint -5 square right!"); //5 birim ilerleme
        position += 5;
    }
    public void draw() // yeni bir fonksiyon tanımlıyor
    {
        int condition = rnd.Next(1, 6); // condition adında değişken tanımayıp randomla
        ona rasgele bir değer veriyor.

        switch (condition) // switchte bu rasgele sayının değerine göre
        tanımladığı koşu şekilleri fonksiyonlarını çağırıyor.
        {
            case 1:
                slip();
                break;
            case 2:
                rest();
                break;
            case 3:
                slowplod();
                break;

```

```
case 4:
```

```
    fastplod();
```

```
    break;
```

```
case 5:
```

```
    sprint();
```

```
    break;
```

```
    }
```

```
  }
```

```
}
```

```
}
```