

BURSA TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ  
BLM0121 NESNEYE YÖNELİK PROGRAMLAMA DERSİ PROJE  
**RAPORU**  
2022

Öğrenci Adı: Abudureyimu

Öğrenci Soyadı: Abudusalamu

Öğrenci Numarsi: 21360859109

## PROJENİN AMACI

Bu projede Nesne Yönelimli Programlama dersi kapsamında öğrenilen bilgiler kullanılarak metin tabanlı bir oyun geliştirilecektir. Oyunun tamamı Sistem konsoluna dayalı olarak çalışacaktır (System.out / System.in).

Şövalyelerden ve düşmanlardan oluşan bu oyunun amacı, şövalyelerin çeşitli eylemleri gerçekleştirerek düşmana galip gelmeye çalışmasıdır. Oyunu oynayacak olan kullanıcı sadece şövalyeleri yönetecek, düşmanların hareketleri otomatik olarak sistem tarafından gerçekleştirilecektir.

## OYUN BAŞLANGICI

Oyun OyunYoneci.java adli dosya ile çalıştırılır, oyun çalıştırıldığında oyuncuyu ekranda bir menü karşılamakta ve oyun oyuncunun seçimleriyle ilerlemektedir.

OyunYoneticisi sadece OyunGorunumu.java adli dosyayı çalıştırmaktadır, OyunGorunumu adli dosya da ise ilk olarak kullanıcıya menü bölümü ekrana yazılmaktadır. Ve daha sonra kullanıdan bir seçim yapması için ve seçimini bilgisayara girmesi için bir Scanner tanımladım ve kullanıcıdan bir girdi beklemektedir. Kullanıcı seçimlerini doğru yaptığında oyun çalışır ve kullanıcının yapılmasını istediği kısım çalışır, eğer kullanıcı menüdeki seçenekler dışında bir giriş yapması durumunda bir hata mesajı verilmesi için TRY{ } CATCH { } kullandım ve kullanıcıya bir uyarı mesajı verip tetrar menüyü kullanıcıya sonmaktadır.

Şövalyeler ve düşmanlar getSovalyeler ve getDusmanlar fonksiyonuna tanımlıdır. getSovalyeler metoduna 5 tane şövalyeyi ArrayList kullanlar Sovalye

veri tipinde 5 tane şövalye tanımladım ve şövalyelerin bilgilerinide ordan tanımladım, ve şövalye bilgilerinide Arrayliste aktardım, ayni şekilde getDusmanlar metodunada 5 tane düşman tanımladım.

Şövalye ve düşmanların bilgilerini yazdırmak içinde getYazdir adında bir metod daha tanımladım bu metod şövalye ve dusmanın bilgilerini ekrana yazdırmakte ve kullanicidan oyunun devam etmesi için kullanicidan şövalye ve düşman için bir girdi girmesini istemektedir. Sonra oyunun kurallarına göre kimin başarıyla vuruşyaptığı belirlenmektedir. Şövalye yada dusmanın hangisinin skoru çoksa kazanan o olmaktadır.

getAktifSovalye metodunda ise aktif olan sovalyeleri bir for döngüsü yardimiyla şövalyeler ArrayListesindeki bütün aktif şövalyeler ekrana yazdırılmaktadır ve ayni sekilde getaktifDusman da Aktif olan dusmanları ekrana yazmaktadır