

Kod Hesaplayıcısı Oyunu

Programcı Kılavuzu Dokümantasyonu

Kod hesaplayıcısı oyunu, çocukların algoritmik düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmak için tasarlanmış bir oyundur. Bu kılavuzda, oyunu nasıl oynayacağınızı adım adım öğreneceksiniz.

Sistemin Nasıl Çalıştığı:

Kod Hesaplayıcısı oyunu, çocuklara algoritmik düşünmeyi öğretmek için tasarlanmış bir oyundur. Oyunda, bir çiftçinin inekleri uzaylılar tarafından kaçırlır ve oyuncunun amacı, ineği kurtarmak için bir bilmecenin çözülmesine yardımcı olmaktır. Oyunda, her bir harfin bulunması için ayrı sayısal hesaplama yapılması gerekmektedir. Bilmeceler çözüldüğünde, oyuncu çiftçiye ineğine kavuşturacaktır. Oyun, Android Studio ortamında görselleri göstermek için ImageView'ler kullanılarak tasarlanmıştır ve sahneleri ayrı activity yapıp butona basıldığında activityler arasında geçiş yapmaktadır. Bilmeceler çözüldüğünde, ayrı bir activity sayfası açılır.

Sistemin İç Yapısı:

Kod Hesaplayıcısı oyunu, Android Studio kullanılarak Kotlin programlama diliyle geliştirilmiştir. Oyun, ImageView'ler kullanarak görselleri göstermek için tasarlanmıştır ve sahneleri ayrı activity yapıp butona basıldığında activityler arasında geçiş yapmaktadır. Oyunun iç yapısı, bilmecenin çözülmesi ve sonucunun doğru veya yanlış olarak gösterilmesi için kod blokları içerir.

Sistemin Nasıl Bir Araya Getirildiği:

Kod Hesaplayıcısı oyunu, Android Studio kullanılarak Kotlin programlama diliyle geliştirilmiştir. Oyun, görselleri göstermek için ImageView'ler kullanarak tasarlanmıştır ve sahneleri ayrı activity yapıp butona basıldığında activityler arasında geçiş yapmaktadır. Bilmecenin çözülmesi için ayrı kod blokları kullanılmıştır.

Belgenin Amacı:

Programcı kılavuzu, Kod Hesaplayıcısı oyununun geliştirilmesinde kullanılan teknolojileri ve uygulamanın genel yapısını orta derinlikte tanımlamaktadır. Bu belge, sistemin ve uygulamanın iyi bir çalışma tanımı sağlamaktadır, ancak kodun satır satır gözden geçirilmesini sağlamamaktadır. Bu belge, okuyucunun sistemi anlamasına ve sisteme eklemeler yapmasına yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Okuyucunun, yetkin bir bilgisayar programcısı olduğu ve sisteminiz hakkında hiçbir şey bilmediği varsayılmıştır. Ayrıca, bakım programcıları için de yararlı olacak şekilde tasarlanmıştır.

Yetkin Bir Bilgisayar Programcısı Olan ve Sistem Hakkında Hiçbir Şey Bilmeyen bir Bakım Programcısı İçin Açıklamalar:

Kod Hesaplayıcısı oyununun kaynak kodu, Android Studio üzerinde Kotlin programlama dili kullanılarak yazılmıştır. Oyunda kullanılan görseller, res/drawable klasörü içinde saklanır ve ImageView kullanılarak gösterilir. Ayrıca, oyunda farklı sahneler arasında geçiş yapmak için farklı activity'ler kullanılmıştır. Oyunun internet bağlantısı gerektirmediği ve hesap makinesi kullanmadığı belirtilmiştir.

Bakım Programcısının Sisteminizi Anlamasına Yardımcı Olmak İçin Yapılması Gerekenler:

Kod Hesaplayıcısı oyunu, temel olarak kullanıcının matematiksel hesaplamalar yaparak bir bilmeceyi çözmeye çalıştığı bir oyundur. Oyunun kaynak kodu, Kotlin programlama dili kullanılarak Android Studio üzerinde yazılmıştır. Oyunun görselleri res/drawable klasöründe saklanmaktadır ve ImageView kullanılarak gösterilir. Ayrıca, oyunda farklı sahneler arasında geçiş yapmak için farklı activity'ler kullanılmıştır. Bakım programcısı, kaynak kodda herhangi bir hata veya eksiklik olduğunda bunları düzeltebilir veya uygulamaya yeni işlevler ekleyebilir. Kaynak kodda yapılacak değişiklikler, Java programlama diline hakim bir bakım programcısı tarafından kolaylıkla yapılabilir. Oyunun kaynak kodu açıkça anlaşılır ve okunabilir şekilde yazılmıştır