**ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA 1. DÖNEM PROJE ÖDEV RAPORU**

**Dilara Kardaş**

**20360859067**

**Platform: C**

**Kullandığım kütüphaneler:Stadio.h. stadlib.h, time.h**

Koda başlamadan önce gerekli kütüphaneleri tanımladım. Daha sonra “oyun” adlı bir fonksiyon oluşturup bu fonksiyonda gerekli olacak değişken tanımlamalarını yaptım. Bu tanımlamalar arasında oyundaki hamleleri kaydetmek için oluşturduğum diziler de var. Aynı şekilde oyunun kurallarını belirttiğim ifadeleri de printf fonksiyonu ile yazdırdım. Daha sonra bilgisayar tarafından rastgele bir sayı üretilmesi için “srand” fonksiyonunu kullandım. Ardından bir while döngüsü oluşturarak döngü içinde oyun esnasında gerçekleşebilecek tüm senaryoları yazdım (oyuncu veya bilgisayarın hangi durumlarda kazanabileceği senaryoları gibi.). Döngü sonundaki “sayac” ı döngüyü tekrar tekrar döndürmek için yazdım. While döngüsünün dışındaki for döngüsünü de oyundaki hamleleri kaydetmek için oluşturduğum diziyi bastırmak için oluşturdum. Son olarak kodumun en sonunda kullandığım if-else yapısıyla oyunun kazananını ve skorunu yazdırdım.