

Nesneye Dayalı Programlama

Dersi

Proje Ödevi

Proje: C# İle Oyun Programlama

Projeyi Gerçekleştiren: Dilek Ayşe Gün

Numara: G171210113

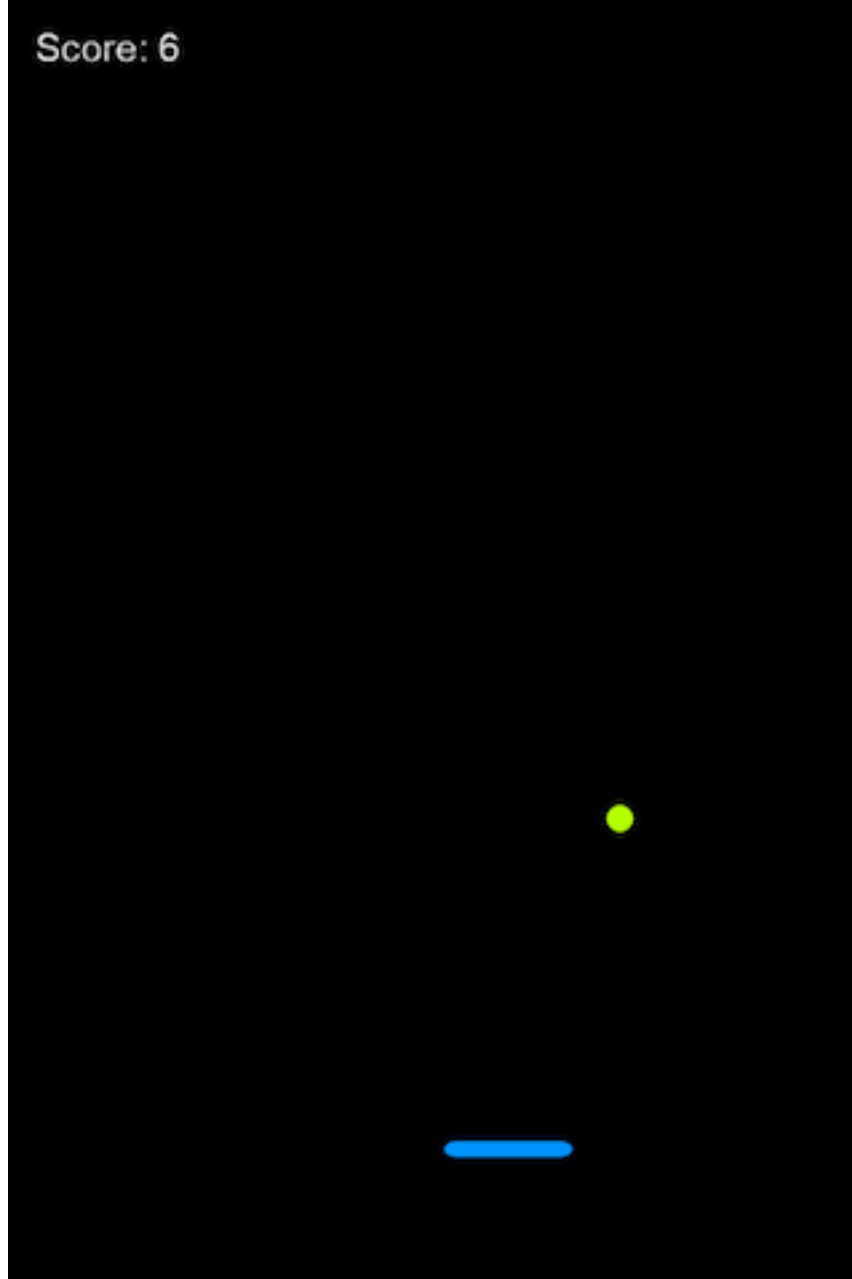
Öğretim Üyesi: Nevzat Taşbaşı

Şube: 2.Öğretim / B Grubu

Tarih: 25.07.2018

PROJE KONUSU

Aşağıda detayları verilen oyunu nesneye dayalı programlama prensipleri kullanarak C# dilinde Windows Forms uygulaması şeklinde yazılacak ve programda kullanılan sınıfların UML sınıf diyagramının olduğu bir rapor dosyası hazırlanacaktır.



- Mouse oyun platformunda sağa sola hareket ettikçe raketin orta noktası mouse konumuna göre hizalanmalı.
- Mouse oyun platformunun üzerindeyken imleç gizlenmeli, platform dışında görünür olmalı.
- Raket asla oyun platformunun dışına taşmamalı.
- Form yeniden boyutlandırıldığında oyun yeni boyutlara adapte olabilmeli.

- Oyunu başlatmak için mouse ile oyun platformuna tek tıklanmalı.
- Oyun başlatıldığında raketin konumu nerede ise, top raketin tam orta noktasından sağ yukarı doğru 45 derecelik açıyla fırlatılmalı.
- Top 45 derece açıyla hareket etmeli.
- Top duvarlara ve tavana çarpınca *aynı açıyla* yansımali.
- Top rakete çarpınca aynı açıyla yansımali ve hızı %10 artmalı.
- Top raket seviyesine geldiğinde raket topun altında değilse oyun sona ermeli.
- Oyun başladığında dakika ve saniye sayacı çalışmalı, oyun sona erdiğinde sayaç durdurulmalı.
- En yüksek 5 skor tutulmalı ve bir düğmeye basarak görüntülenebilmeli. Program kapatılıp açıldığında da en yüksek skorlar hatırlanmalı. Skorlar istenilen herhangi bir yöntem (xml, metin dosyası, veritabanı v.b.)kullanılarak saklanabilir.
- Oyun sona erdiğinde eğer skor ilk 5'e girebiliyorsa ekranda "*Yüksek skor yaptınız, isminizi girin*" yazan bir pencere açılmalı ve kullanıcının girdiği isimle yüksek skorlar kaydedilmeli.
- Ekranda görünen veya görünmeyen her varlık sınıf olarak tanımlanmalı.

Projeyi Yaparken Ne Öğrendim ?

- UML diyagramı çıkarma konusunda tecrübe kazandım.
- Zaman yönetimi konusunda da iyi tecrübeler edindim.

Yararlandığım Kaynaklar

- msdn.microsoft.com
- univera-ng.blogspot.com/
- docs.microsoft.com
- www.mooict.com
- www.codeproject.com

UML Diyagramı

Proje_yazokulu
+speed_left:int +speed_top:int +points:int