

BİL 211 - 4. Ödev – Kovalamaca oyunu

Bu ödevde GUI'si olan bir kovalamaca oyunu gerçekleştireceksiniz. Aşağıda oyunun örnek bir ekranı gösterilmiştir. Yeşil kare oyuncuyu, mavi kareler de kovalayan nesneleri göstermektedir. Oyuncu yeşil kareyi a, s, d ve w harfleri ile yönlendirmektedir:

- a'ya basınca sola 10 pixel,
- s'ye basınca aşağıya 10 pixel,
- d'ye basınca sağa 10 pixel,
- w'ye basınca ise yukarıya 10 pixel gidecektir.

Mavi kutular oyunun başlangıcında rastgele bir şekilde dağıtılmıştır. Mavi kutular her 1 saniyede yeşil kutunun o anki durumuna göre 10 pixel yaklaşır. Yaklaşma ya x ekseninde ya da y ekseninde olacaktır. Önce hangi ekseninde olacağı size kalmıştır, farketmez. Her kutunun büyüklüğü 20x20'dir. Mavi kutular üst üste gelebilirler. Mavi kutular eğer yeşil kutuyu yakalarsa, oyun biter. Ekranın boyutu 500x500'dür ve hiçbir kutu bunun dışına çıkamaz. Örneğin, oyuncu en yukarıda iken w'ye basılsa bile kutunun yeri değiştirilmemelidir.

Mavi kutuların sayısı sistem parametresi olarak alınır. Her mavi kutunun hareketi ayrı bir thread olarak çalışmalıdır. Oyuna dair Main.java dosya paylaşılmıştır. Bu dosyada main metodunu değiştiremezsiniz (değiştirdiyseniz de biz kendi main metodumuzu çalıştıracğız.). Ancak geri kalan diğer kısımları doldurup, oyunun istendiği şekilde çalışmasını sağlayınız.

