

# Algoritma ve Programlama - FINAL

Emre ÖZKUL

July 14, 2020

## 1 Giriş Ekranı

```
# -*- coding: utf-8 -*-
"""
Created on Sun Jun 14 00:36:06 2020

@author: emreo
"""
import pygame
pygame.init()

class Baslangic():

    def __init__(self):
        self.windows_width = 1280
        self.windows_height = 720
        self.window = pygame.display.set_mode((self.windows_width, self.
            windows_height))
        pygame.display.set_caption("Meeting_Animals")

        self.background = pygame.image.load("giris.png")

        self.clock = pygame.time.Clock()

        self.playX1 = 465
        self.playX2 = 810
        self.playY1 = 580
        self.playY2 = 660

    def draw(self):
        self.window.blit(self.background,(0,0))
        pygame.display.update()

    def baslangicLoop(self):
```

```

pos = pygame.mouse.get_pos()
x = pos[0]
y = pos[1]

sol, orta, sag = pygame.mouse.get_pressed()

for event in pygame.event.get():
    if event.type == pygame.QUIT:
        return "QUIT"

    if self.playX1 < x < self.playX2 and self.playY1 < y < self.playY2:
        if sol == 1:
            import meetinganimals
            meetinganimals()
        self.draw()

Baslangic = Baslangic()
pygame.mixer.music.load("girisekrani.mp3")
pygame.mixer.music.set_volume(0.4)
pygame.mixer.music.play()
while True:

    Status = Baslangic.baslangicLoop()
    if Status == "QUIT":
        break

pygame.quit()

```

## 2 Oyun Ekranı

```

# -*- coding: utf-8 -*-
"""
Created on Thu Jun 11 13:25:38 2020

@author: emreo
"""
import pygame
import time
pygame.init()

class GameCore():
    def __init__(self):
        self.windows_width = 1280
        self.windows_height = 720

```

```

        self.window = pygame.display.set_mode((self.windows_width, self.
            windows_height))
        pygame.display.set_caption("Meeting_Animals")

        self.background = pygame.image.load("oyun.png")
        self.Animals = Animals()

        self.clock = pygame.time.Clock()

    def draw(self):
        self.window.blit(self.background, (0, 0))
        self.Animals.animal_draw(self.window)
        pygame.display.update()

    def gameLoop(self):
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                return "QUIT"

        self.draw()

class KordinatAnimals():

    def __init__(self, x1, x2, y1, y2):
        self.x1 = x1
        self.x2 = x2
        self.y1 = y1
        self.y2 = y2

ari = KordinatAnimals(810, 930, 165, 242)
aslan = KordinatAnimals(390, 555, 520, 680)
esek = KordinatAnimals(985, 1125, 300, 500)
inek = KordinatAnimals(160, 335, 350, 500)
kartal = KordinatAnimals(525, 635, 70, 235)
keci = KordinatAnimals(460, 600, 335, 470)
kedi = KordinatAnimals(170, 265, 505, 675)
kelebek = KordinatAnimals(1135, 1248, 230, 315)
kopek = KordinatAnimals(720, 840, 550, 670)
koyun = KordinatAnimals(720, 852, 340, 465)
tavuk = KordinatAnimals(1040, 1140, 550, 680)

class Animals():

    def __init__(self):
        self.ari = pygame.image.load("ari.png")

```

```

self.aslan = pygame.image.load("aslan.png")
self.esek = pygame.image.load("esek.png")
self.inek = pygame.image.load("inek.png")
self.kartal = pygame.image.load("kartal.png")
self.keci = pygame.image.load("keci.png")
self.kedi = pygame.image.load("kedi.png")
self.kelebek = pygame.image.load("kelebek.png")
self.kopek = pygame.image.load("kopek.png")
self.koyun = pygame.image.load("koyun.png")
self.tavuk = pygame.image.load("tavuk.png")

self.ari = pygame.transform.scale(self.ari,(250,350))
self.aslan = pygame.transform.scale(self.aslan,(250,350))
self.esek = pygame.transform.scale(self.esek,(250,350))
self.inek = pygame.transform.scale(self.inek,(250,350))
self.kartal = pygame.transform.scale(self.kartal,(250,350))
self.keci = pygame.transform.scale(self.keci,(250,350))
self.kedi = pygame.transform.scale(self.kedi,(250,350))
self.kelebek = pygame.transform.scale(self.kelebek,(250,350))
self.kopek = pygame.transform.scale(self.kopek,(250,350))
self.koyun = pygame.transform.scale(self.koyun,(250,350))
self.tavuk = pygame.transform.scale(self.tavuk,(250,350))

self.resimboyutuX, self.resimboyutuY = 250, 350

self.animalslist = [self.ari,
                    self.aslan,
                    self.esek,
                    self.inek,
                    self.kartal,
                    self.keci,
                    self.kedi,
                    self.kelebek,
                    self.kopek,
                    self.koyun,
                    self.tavuk
                    ]

def animal_draw(self,window):

    pygame.mixer.music.set_volume(0.2)

    sol,orta,sag = pygame.mouse.get_pressed()

    pos = pygame.mouse.get_pos()
    x = pos[0]
    y = pos[1]

    if ari.x1 < x < ari.x2 and ari.y1 < y < ari.y2:
        if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:

```

```

        window.blit(self.ari,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
elif x + self.resimboyutuX > 1280:
    window.blit(self.ari,(x-self.resimboyutuX,y))
elif y + self.resimboyutuY > 720:
    window.blit(self.ari,(x,y-self.resimboyutuY))
else:
    window.blit(self.ari,(x,y))

if sol == 1:
    pygame.mixer.music.load("ari.mp3")
    pygame.mixer.music.play()
    time.sleep(0.5)

elif aslan.x1 < x < aslan.x2 and aslan.y1 < y < aslan.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.aslan,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.aslan,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.aslan,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.aslan,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("aslan.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

elif esek.x1 < x < esek.x2 and esek.y1 < y < esek.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.esek,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.esek,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.esek,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.esek,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("esek.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

elif inek.x1 < x < inek.x2 and inek.y1 < y < inek.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.inek,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.inek,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:

```

```

        window.blit(self.inek,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.inek,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("inek.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

elif kartal.x1 < x < kartal.x2 and kartal.y1 < y < kartal.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.kartal,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.kartal,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.kartal,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.kartal,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("kartal.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

elif keci.x1 < x < keci.x2 and keci.y1 < y < keci.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.keci,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.keci,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.keci,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.keci,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("keci.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

elif kedi.x1 < x < kedi.x2 and kedi.y1 < y < kedi.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.kedi,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.kedi,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.kedi,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.kedi,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("kedi.mp3")
        pygame.mixer.music.play()

```

```

        time.sleep(0.5)

elif kelebek.x1 < x < kelebek.x2 and kelebek.y1 < y < kelebek.y2:
    if x + (self.resimboyutuX) > 1280 and y + (self.resimboyutuY) >
        720:
        window.blit(self.kelebek,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.kelebek,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.kelebek,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.kelebek,(x,y))

elif kopek.x1 < x < kopek.x2 and kopek.y1 < y < kopek.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.kopek,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.kopek,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.kopek,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.kopek,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("kopek.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

elif koyun.x1 < x < koyun.x2 and koyun.y1 < y < koyun.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.koyun,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.koyun,(x-self.resimboyutuX,y))
    elif y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.koyun,(x,y-self.resimboyutuY))
    else:
        window.blit(self.koyun,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("koyun.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

elif tavuk.x1 < x < tavuk.x2 and tavuk.y1 < y < tavuk.y2:
    if x + self.resimboyutuX > 1280 and y + self.resimboyutuY > 720:
        window.blit(self.tavuk,(x-self.resimboyutuX,y-self.
            resimboyutuY))
    elif x + self.resimboyutuX > 1280:
        window.blit(self.tavuk,(x-self.resimboyutuX,y))

```

```

        elif y + self.resimboyutuY > 720:
            window.blit(self.tavuk,(x,y-self.resimboyutuY))
        else:
            window.blit(self.tavuk,(x,y))
    if sol == 1:
        pygame.mixer.music.load("tavuk.mp3")
        pygame.mixer.music.play()
        time.sleep(0.5)

    pygame.display.update()

Game = GameCore()

while True:
    Status = Game.gameLoop()
    if Status == "QUIT":
        break

pygame.quit()

```