

## Survival Game

Uygulama ilk olarak kullanıcıdan bir text dosyası alıyor. Bu text dosyası üzerinde satır satır okuma işlemi gerçekleştiriyor ve bir listeye değerler kaydediliyor.

Ardından bu liste üzerinden "Hero" ile ilgili satırlar bulunup okunuyor ve "Hero" hakkında kullanılması gereken bilgiler tanımlanıyor.

Aynı şekilde ilk olarak "Enemy" sayısı bulunuyor. Bu sırada da "Enemy" sayısı kadar obje üretiliyor. Ardından bu objelere teker teker "Enemy"ler hakkındaki bilgiler tanımlanıyor.

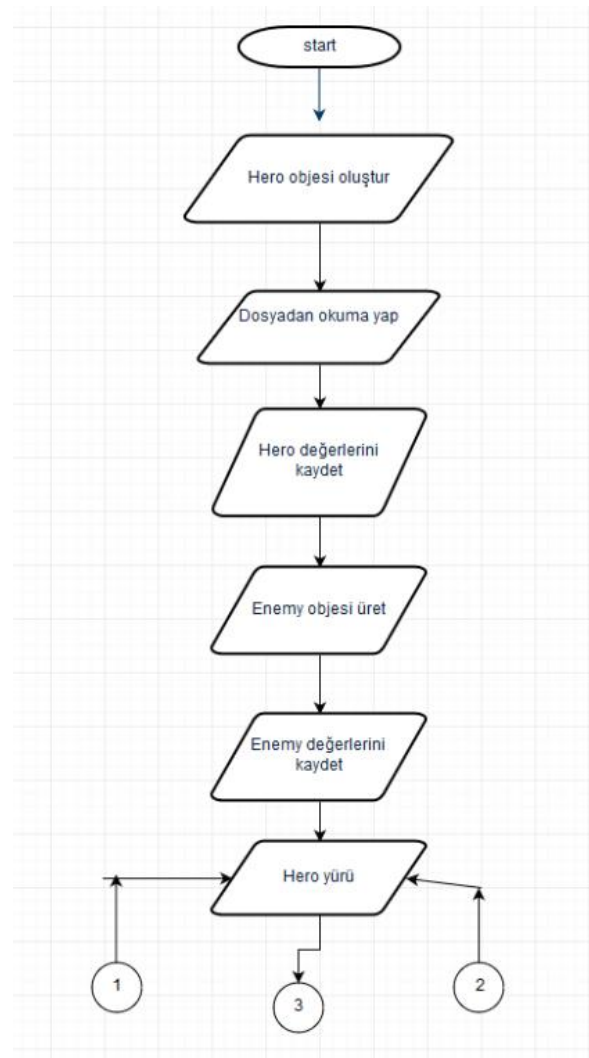
Sonrasında ise "Hero"muz yolculuğuna başlıyor. Bu döngü "Resource"a ulaşana kadar, "Hero" ölene kadar ya da hiç "Enemy" kalmayana kadar devam ediyor.

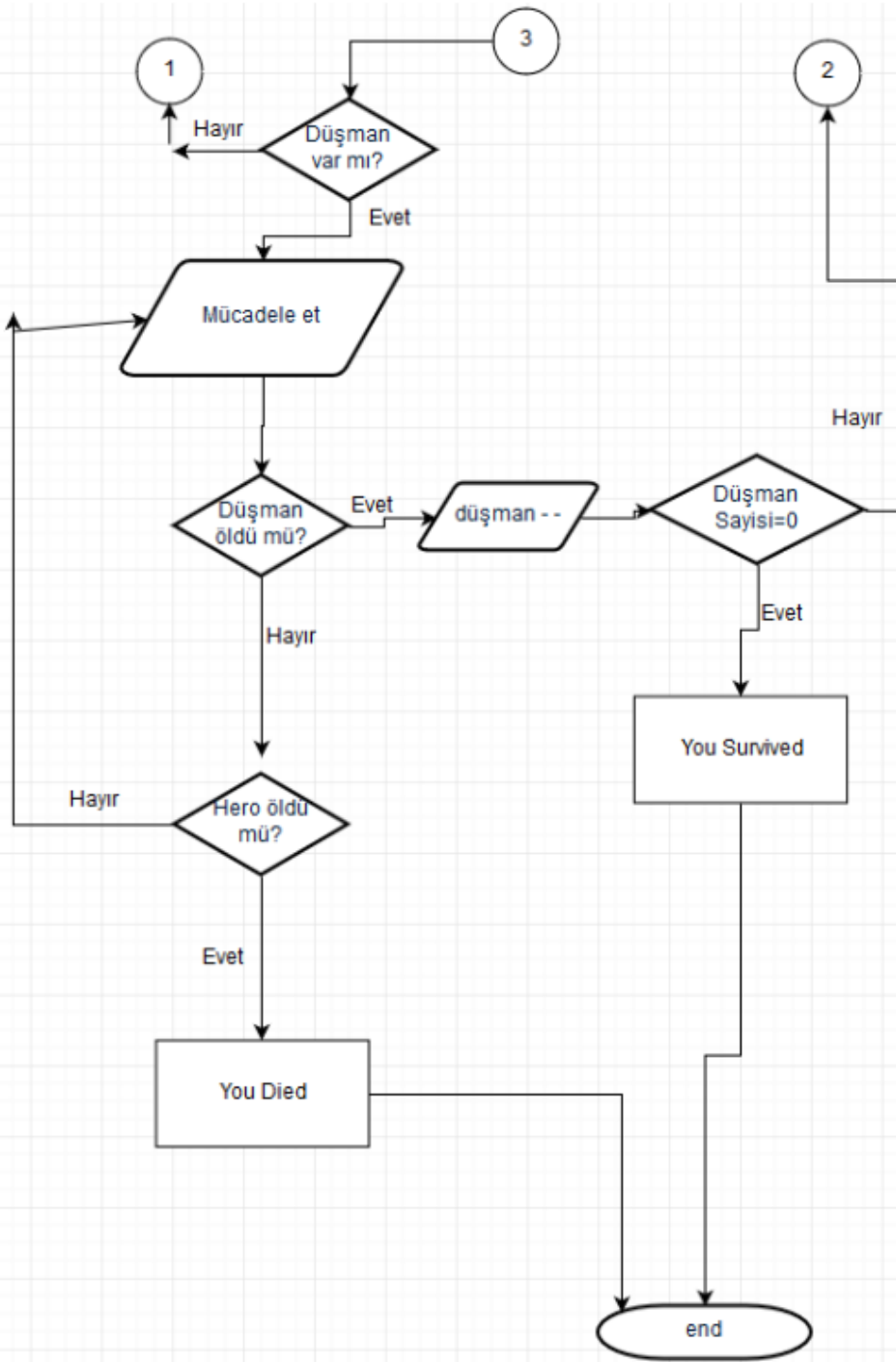
Bu yolculuk sırasında karşımıza "Enemy" çıkıp çıkmadığını kontrol ediyoruz. Bu kontrolü de bizim ilerlemekte olduğumuz konumda tanımlı bir "Enemy" var mı kontrol et şeklinde yapıyoruz.

Eğer "Enemy" varsa bir dövüş gerçekleşiyor. Bu dövüş sırasında da matematiksel işlemler ile kimin hayatta kalacağı bulunup ona göre yola devam ediliyor ya da "Hero"muz öldüğü için döngü sonlandırılmış oluyor.

Uygulamada "Hero" ve "Enemy" adında iki class mevcut. Bu class'ların da bağlı olduğu birer interface'leri mevcut. Bu interface'ler sayesinde interface içinde tanımlı her methodun class'ların içinde kullanılacağı garanti edilmiş oluyor.

## Akış Şeması





## UML Diagramı

