

Ödev 7 (Matripler)

Yayınlanma Tarihi: 08.12.2025

Son Gönderim Tarihi: **14.12.2025 Saat: 23:55**

Aşağıdaki kriterleri sağlayan bir oyun uygulaması tasarlayınız.

1. Oyun 1 bilgisayar (otomatik) ve 1 kullanıcı oynayacak şekilde tasarlanacaktır.
2. Bilgisayar rastgele uygun bir pozisyon (Kutu Index 1-81 şeklinde) ve sayı belirleyecektir.
3. Kullanıcı ise klavyede ile boş kutulardan uygun bir pozisyon (Kutu Index) ve sayı belirleyecektir.
4. Bilgisayar, oyunu hatasız oynayacaktır.
5. Kullanıcı ise hata yaptığında doğru hücre seçimi yapana kadar hata mesajı verilecektir. Örneğin hücre 70'teki 1 nolu piyon 69 nolu hücreye gitmesi için; 70 ile piyon seçimi 69 ile de yeni hücre seçimini gerçekleştiriniz.
6. Oyunda 1 sayıları 1. Oyuncunun piyonlarını, 2 sayıları da 2. Oyuncunun piyonlarını göstermektedir.
7. Oyunda rakip oyuncular 2 çapraz olacak şekilde birbirini yiyebilirler. (Yeşil hücredeki piyonlar)
8. Yeme işleminde o hücrede artık yeni piyon olacaktır.
9. Oyun ilk başta toplamda 8 tane 1 ve 2. Oyunculara ait toplam 16 piyon birbirlerini yemeyecek şekilde **rastgele yerleştirilecektir**.
10. Oyunda çapraz olarak rakip oyuncu varsa arkadaki oyuncuyu yiyemez.
11. Piyonlar sadece sağa-sola-çapraz bölgelere (toplam 6 hareket) olmak üzere 1 birim hareket edebilir.
12. Piyonlar düz ileri ya da düz geri hareket **edemezler**.
13. Bir hücrede sadece bir piyon olacağı için boş alanlara hareket edileceği unutulmamalıdır.
14. Oyunu 1 nolu kullanıcı, 2 nolu da bilgisayar olmak üzere 5 adım oynayınız.
15. (5 adımda sağlanmadıysa adımları devam ettirip) Bilgisayarın da uygun bir seçimde bulunup bir piyon yemesi sağlanmalıdır.
16. Boş olan kutuların nokta gibi bir işaretle gösterilmesi uygundur.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		1	1	1		1		
3						1	1	
4	2				1	2		2
5	2	2	2		2	2		
6				2				
7							1	
8								

Ödevinizi ÖğrenciNumarası_Ad_Soyad ismiyle .cpp ya da .c uzantılı olarak isimlendirek sisteme yüklemeniz gerekmektedir.

Not: Herhangi bir şekilde internet üzerinden ya da yapay zekâ uygulamaları ile ödevin bir kısmının ya da tamamının üretilmesi/doğrudan alınması gibi durumlar kopya olarak değerlendirilecek olup ödeviniz -75P olarak notlandırılacaktır. Format dışı gönderimler değerlendirilmeye alınmayacaktır.