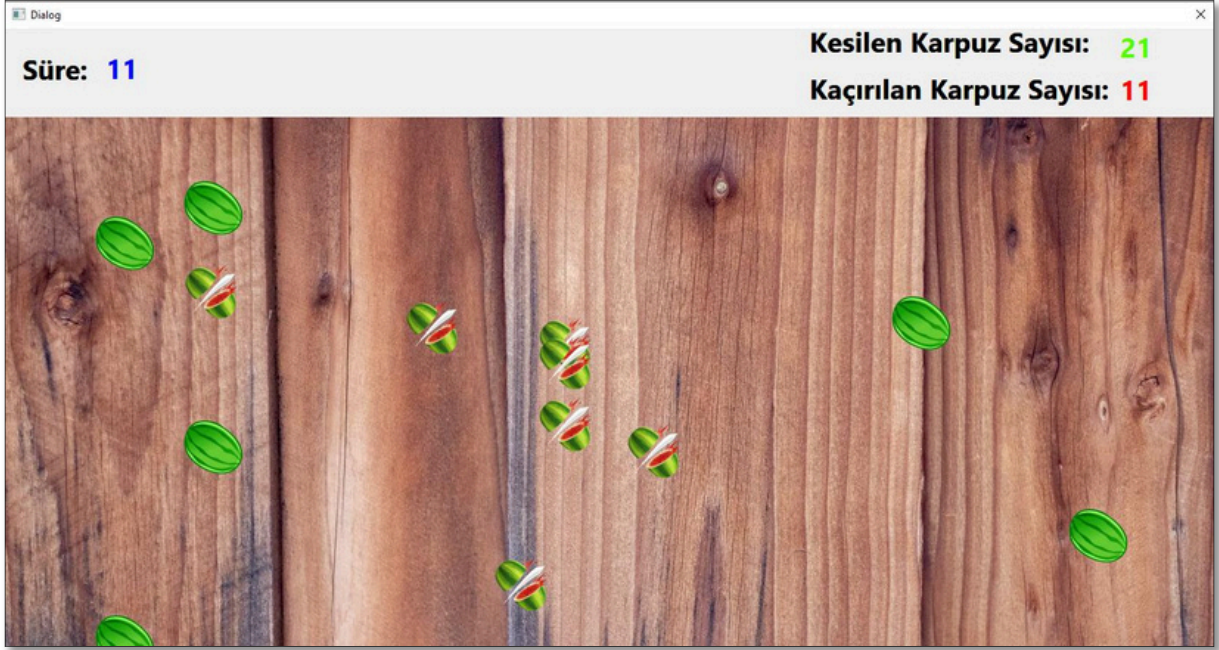


2024-2025 BAHAR YARIYILI GÖRSEL PROGRAMLAMA DERSİ LABORATUVAR UYGULAMASI

1. ÖDEV

Aşağıda ekran görüntüsü olan Fruit Ninja oyunu benzeri bir oyun yapılacaktır.



Oyunda olması gerekenler aşağıdaki gibidir:

- Oyun esnasında *konumlar.txt* dosyasından okunan konumlara göre belli aralıklarla rastgele olarak karpuzlar ekrana gelecektir.
- Karpuzların üstüne tıklandığında kesilmiş karpuz resmi gelecek ve kısa bir süre sonra yok olacaktır.
- Oyun 30 saniyedir. Oyundaki amaç bu süre zarfında olabildiğince karpuzu kesmektir.
- Oyunun süresi, kesilen karpuz sayısı ve kaçırılan karpuz sayısı ekranın üst kısımlarında verilmektedir.
- 30 saniye sonunda oyun bitmektedir. Oyun bittiğinde skor yani kesilen karpuz sayısı *skorlar.txt* dosyasında kaydedilmektedir (Örnek olması açısından skorlar.txt dosyası verilmiştir).
- Oyun bittiğinde önceki oyunlarda kaydedilen skora göre kullanıcıya aşağıdaki resimlerdeki gibi kullanıcının maksimum skoru geçip, geçmediği, kesilen ve kaçırılan karpuz bilgileri verilecektir.
- Oyun ekranı (QDialog ya da QMainWindow istediğinizi kullanabilirsiniz) bilgisayar ekranınızın boyutlarında verilecektir. Arka plan Y=100 konumundan itibaren başlamaktadır.
- Oyun için gerekli dosyalar ve oyunun örnek çalışma videosu verilmiştir.
- Proje dosyalarınızın en üst kısmına yorum satırı olarak ad-soyad-öğrenci no bilgisi eklenecektir.

