

Bu proje, öğrencilerin temel programlama becerilerini geliştirmeleri için hazırlanmıştır. Amaç, konsol tabanlı bir uygulama içerisinde bir ana menü ve bu menüden seçilebilen en az iki mini uygulama geliştirmektir. Proje boyunca yalnızca struct kullanılacak, nesne yönelimli programlama özellikleri (class, inheritance, interface vb.) kullanılmayacaktır. Uygulama modüler yapıda olacak, dosya işlemleri ve kullanıcı etkileşimi temel alınacaktır. Öğrencilerden beklenen, basit ama işlevsel bir menü sistemi kurmak, hatalı girişlere karşı programın kararlı çalışmasını sağlamak ve en az bir mini uygulamada dosya okuma-yazma işlemlerini gerçekleştirmektir.

# KONSOL TABANLI MİNİ UYGULAMALAR

Oğuzhan Karagüzel

---

# KONSOL TABANLI MİNİ UYGULAMALAR PROJESİ

## AMAÇ

Bir konsol uygulaması geliştirilecek. Bu uygulama açıldığında kullanıcıyı **ana menü** karşılayacak ve menüden farklı küçük uygulamalar çalıştırılabilecek.

## KURALLAR

- **Sadece struct kullanılacak.**
- OOP (class, inheritance, interface vb.) kullanılmayacak.
- Kod **klasörlere ayrılmalı**:
  - Applications → mini uygulamalar
  - Services → menü, dosya, girdi vb. yardımcılar
  - Data → dosyaların saklanacağı klasör
- Harici kütüphane yok, sadece .NET'in standart kütüphaneleri.

## İÇERİK

- Ana menü ok tuşları veya rakamlarla seçim yapılabilmesi.
- En az **iki farklı mini uygulama** olmalı. (ör: basit metin düzenleyici, ASCII grafik veya küçük bir oyun)
- Her uygulama **ESC ile menüye dönebilmeli**.
- En az bir uygulama **dosya okuma/yazma** yapmalı.

## BAŞARI ŞARTLARI

- Program sorunsuz açılmalı, menü görünmeli.
- Menüden seçim yapılabilmesi, uygulamalar çalışmalı.
- Hatalı girişlerde uygulama çökmeden kullanıcıya uyarı vermeli.
- Dosya işlemleri yalnızca belirlenen Data klasöründe yapılmalı.
- Türkçe karakterler doğru görüntülenmeli.