

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ



IOS İle Mobil Uygulama Geliştirme II

React Native ile Wordle Oyunu Uygulaması

Ömer Faruk Kılıç

19290254

<https://github.com/OmerKilicc/blm4538-wordle-app>

WORDLE

Wordle günlük yenilenen kelimeleri tahmin etme oyunudur.

1. Oyun Arayüzü ve Mantiğı

1.1 Oyun Arayüzünü Tasarla:

- Oyun ekranı, kelime giriş alanı ve tahmin butonunu içerecek şekilde tasarlanacak.
- Kelime giriş alanı için kullanıcı dostu bir arayüz sağlanacak.
- Renk paleti ve görsel unsurlar oyun atmosferine uygun olacak şekilde seçilecek.

1.2 Oyun Mantiğını Kodla:

- Oyunun temel mantığı belirlenecek.
- Kelime seçme, kullanıcının tahminlerini doğrulama ve sonucu gösterme işlemleri kodlanacak.
- Kullanıcıya tahmin hakkı ve oyunun sonlanma koşulları belirlenecek.

2. Veri Yönetimi ve İşleme

2.1 Kelime Havuzunu Oluştur:

- Kelime havuzu, oyun için kullanılacak olan geçerli kelimelerin listesini içerecek.
- Kelimeler, oyun başlangıcında rastgele seçilecek şekilde havuza dahil edilecek.

2.2 Kullanıcının Tahminlerini İşle:

- Kullanıcının girdiği tahminler, doğrulama işlemi için işlenecek.
- Girilen tahminlerin kelime havuzundaki kelimelerle eşleştirilmesi sağlanacak.
- Doğru tahminler ve yanlış yerleştirilmiş harfler belirlenecek.

3. Oyun Akışı ve Kontrolleri

3.1 Oyun Durumunu Yönet:

- Oyunun farklı durumları (oyun başlangıcı, devam eden oyun, oyun sonu) yönetilecek.
- Kullanıcıya oyun durumuna göre gerekli kontroller sağlanacak.

3.2 Kullanıcı Etkileşimlerini İzle:

- Kullanıcının girdiği tahminler ve oyunun ilerleyişi izlenecek.
- Tahminlerin doğruluğuna göre kullanıcıya geri bildirim sağlanacak.

4. Görsel İyileştirmeler ve Animasyonlar

4.1 Arayüzü Geliştir:

- Oyun arayüzü görsel olarak iyileştirilecek.
- Kullanıcı deneyimini artıracak animasyonlar ve geçişler eklenecek.

4.2 Kazanma ve Kaybetme Durumlarını Görselleştir:

- Oyun sonucuna göre kazanma ve kaybetme durumları görsel olarak vurgulanacak.
- Kullanıcıya net bir geri bildirim sağlanacak.

4.3 Liderlik Tablosu

- Liderlik tablosu oluşturma.

5. Test ve Hata Ayıklama

5.1 Oyunun Test Edilmesi:

- Oyun, farklı senaryolarda test edilecek.
- Kullanıcı geri bildirimleri ve test sonuçlarına göre gerekli düzeltmeler yapılacaktır.

5.2 Hata Ayıklama ve İyileştirme:

- Oyunun karşılaştığı hatalar belirlenecek ve giderilecek.
- Kullanıcı deneyimi ve performansı artırmak için iyileştirmeler yapılacaktır.