**Amasya Üniversitesi**

**Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**

**Nesne Yönelimli Programlama-1 Dersi Final Projesi Raporu**

**Proje Adı: CEO GAMES ARABA OYUNU**

**Grup Üyeleri:**

* **ECESU ORHAN**
* **OZAN GÜNAÇAN**
* **CANSU ÖNAL**

**Proje Tanımı, Amaç ve Faydaları:**

**Proje amacı çocukların reflekslerini sınayarak keyifli vakit geçirmelerini sağlamaktır.**

**Proje tanımına gelecek olursak oyunda karşımıza çıkan arabalara çarpmadan başarılı bir şekilde geçmektir.**

**Kullanılan Teknolojiler:**

* **Kullanılan Dil: C# Windows Form Uygulaması**
* **Geliştirme Ortamı (IDE): Visual Studio 2022**

**Proje Aşamaları:**

1. **Proje Tasarımı: Giriş ve kapak ekranında bulunan tasarımları Canva üzerinden kendimiz tasarladık. Oyun içi tasarımı C# Form uygulaması üzerindeki araç çubuklarında bulunan öğeleri kullanarak oluşturduk.**
2. **metin, ekran görüntüsü, yazılım içeren bir resim

   Açıklama otomatik olarak oluşturuldumetin, ekran görüntüsü, yazılım içeren bir resim

   Açıklama otomatik olarak oluşturulduKod Geliştirme:**

**metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldumetin, ekran görüntüsü, yazılım içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturulduKodlama kısmında birçok aksaklıkla karşılaştık hatta bizim en zorlandığımız kısım şerit hareket ettirmek oldu. En başta şerit hareket ettiremediğimiz için aracı hareket ettirmeyi denedik ve başardık ama bu sefer de şeritler orantısız şekilde gözüktü. Bu yüzden biraz daha araştırma yaparak şeritleri sonsuz döngü biçiminde hareket ettirmeyi başardık. Kodlama kısmında başka bir yorucu kısım ise en yüksek skoru nasıl tutacağımızı bulmamız oldu. Başta veri tabanı tanımlayarak yapmayı denedik ama çok uzun ve zahmetli bir işti bu yüzden C# Form un bir özelliği olan settings files dosyasını kullanmayı tercih ettik.**

**ekran görüntüsü, diyagram, metin, tasarım içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu3.Test Aşaması:**

**metin, ekran görüntüsü, multimedya yazılımı, yazılım içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

**1-Çarpma Anı 2- Oyunu ve Müziği Durdurulduğu An**

**metin, ekran görüntüsü, grafik, simge, sembol içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu4.Giriş Ekranı:**

**kara taşıtı, taşıt, araç, tekerlek, otomotiv tasarımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

**metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

**metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

**3-Giriş Ekranları ve Tasarımları**

**Proje Katkıları:**

Ecesu Orhan: Kodlama ,tasarım ve araştırma görevleri

Ozan Günaçan: Kodlama , tasarım ve araştırma görevleri

Cansu Önal: Kodlama tasarım ve oyun fikri bulma görevleri

**Proje Sonuçları:**

**Oyun sonucunda arabamız yol boyunca hızlanarak şeritlerde ilerliyor ve isteğe bağlı olarak durdurup devam ettirebiliyoruz. Bunların yanında arkada çalan müziği kapatıp açabiliyoruz. Oyunda her 150 metrede bir hızımız artmaktadır.**

**Öğrendiklerimiz:**

**Form uygulamasında araç kutusunda bulunan eklentilerin çoğuna hakimiyet sağladık ve C# kodlama bölümünü bir uygulama üzerinde kullanmayı öğrendik.**