İleri Programlama - Proje

Proje Konusu

Sayı Oyunu; amaç sayıları 1'den 8'e kadar sıralamaya çalışmaktır. Bu sistem aynı zamanda resim tamamlama içinde yapılarak genişletilebilir.

İçerik

Giriş Ekranı

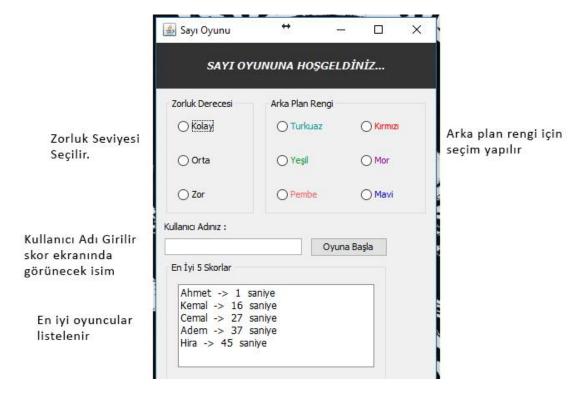
- Zorluk Seviyesi; kullanıcı kendisi için istediği zorluğu seçebilir.
- Arka Plan Rengi; Kullanıcı zevkine uygun arka plan seçebilir.
- Kullanıcı Adı; kullanıcı oyun skorunda görünmesi istediği ismi girer.
- En iyi 5 skor; tüm oyuncular arasından en iyi süreye sahip kişi ve süreleri listelenir.

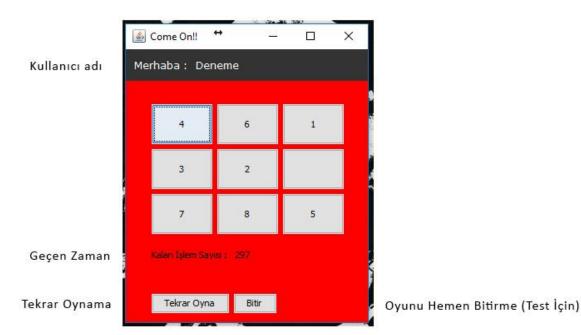
Oyun Ekranı

3x3 matris üzerinden sayıları 1 den 8 e doğru sıralama yapmaya çalışılır. Zamanında yapılırsa listeye geçen zamanla beraber kullanıcı adı eklenir. Belirtilen zaman içinde yapılmazsa kaybedilir.

Oyunu tekrar oynayabilir.

Ekran Görüntüleri





Hedeflenen Asıl Amaç

- Tüm butonları tek buton Action Performed metoduyla dinleme yapılarak aşağıdaki kod ile çok az satırla oyun oynanmaktadır.
- Bunların yanında skor bilgileri C:\Users\kullanici_adi altında sonuc.txt olarak kaydedilmektedir.
- Ayrıca butonlar bir JButton dizisi üzerinden oluşturulup ara yüze eklenmektedir. Bu sayede 3x3 matrisle bir oyun oynamak yerine daha farklı boyutlarda ayarlanabilir.

Kod;

jButtonActionPerformed metodu için

```
buton = (JButton) evt.getSource();
boolean kir = false;
String tut;
int in1 = 0, in2 = 0;
for (int i = 0; i < dizi.length; i++) {
    for (int j = 0; j < dizi[i].length; j++) {
        if (dizi[i][j].equals(buton.getText())) {
            in1 = i;
            in2 = j;
            kir = true;
            break;
        }
        if (kir) {
            break;
        }
}</pre>
```

```
if ((in1 - 1) >= 0) {
    if (dizi[in1 - 1][in2].equals(" ")) {
       degis(in1, in2, (in1 - 1), in2);
       return;
if ((in1 + 1) < 3) {
    if (dizi[in1 + 1][in2].equals(" ")) {
       degis(in1, in2, (in1 + 1), in2);
       return;
if ((in2 - 1) >= 0) {
    if (dizi[in1][in2 - 1].equals(" ")) {
       degis(in1, in2, in1, in2 - 1);
       return;
    }
if ((in2 + 1) < 3) {
   if (dizi[in1][in2 + 1].equals(" ")) {
       degis(in1, in2, in1, (in2 + 1));
       return;
```

Timer kodu;

```
t = new TimerTask() {
    @Override
    public void run() {
        count--;
        jLabel4.setText(count+"");
        if(count == -1)
        {
            this.cancel();
            kaybettin();
        }
    };

timer = new Timer();

timer.scheduleAtFixedRate(t, 1000, 1000);
```