

Ders Adı : Web Programlama-2(JavaScript)
Tarih : 24.04.2021
Teslim Tarihi : 08.05.2021

Temel Oyun Programlama

Aşama 1) Aşağıdaki gibi 4x4'lük bir matris alan içinde bir hücre rastgele olarak her 1 saniyede (1000 ms) bir alan boyanmaktadır.

- Kullanıcı hareket eden hücreyi her yakalayışında +10 puan, yakalayamazsa -5 puan alacaktır.
- Her + veya - puan alısta hücrenin rengi de rastgele değişecektir. (Turuncu, mavi, yeşil vs.)
- Her puan alısta veya kaybedişte aşağıdaki gibi puan yazılacaktır.
- Oyun 100 puana ulaştığı zaman 2. Aşamaya geçilecektir.

Puanınız: 90

Aşama 2) Bu aşamada matris boyutu 6x6 olacak ve hücre her 0.8(800 ms) saniyede bir yer değiştirecektir, böylece yakalamak daha da zorlaşacaktır. Yine Aşama 1'deki kriterlere göre puanlama yapılacaktır.

Aşama 3) Renkli hücre yerine bir çizgi film karakterini veya kendi çizdiğiniz bir resmi koyabilirsiniz, fare matris üzerine geldiğinde imleç şekli balyoz, çekiç veya sopaya dönüşecek, her yakalayışta bir ses çıkaracaktır.

NOTLAR

- Aşama-1 puanı 30, Aşama-2 puanı 30, Aşama-3 ise 40 puandır.
- Kodlar javascript ve JQuery ile geliştirilebilir, başka JS teknolojisi de kullanabilirsiniz.
- Aşama-1 ve Aşama-2 aynı HTML kodu (okul_numaraniz_asama1.HTML), aşama-3 ise okul_numaraniz_asama3.html şeklinde kaydedilecek ve kodların nasıl yazıldığına dair açıklama Raporu (okul_numaraniz.PDF şeklinde) sıkıştırılıp tek dosya halinde **öğrenci_numaranız_JS_odev2.rar veya zip** şeklinde yüklenecektir. Bu formata uymamak, değerlendirmeyi uzattığından ve karışıklığa yol açtığından -10 puan götürecektir.

Başarılar dilerim.
Öğr. Gör. Oğuzhan TAŞ