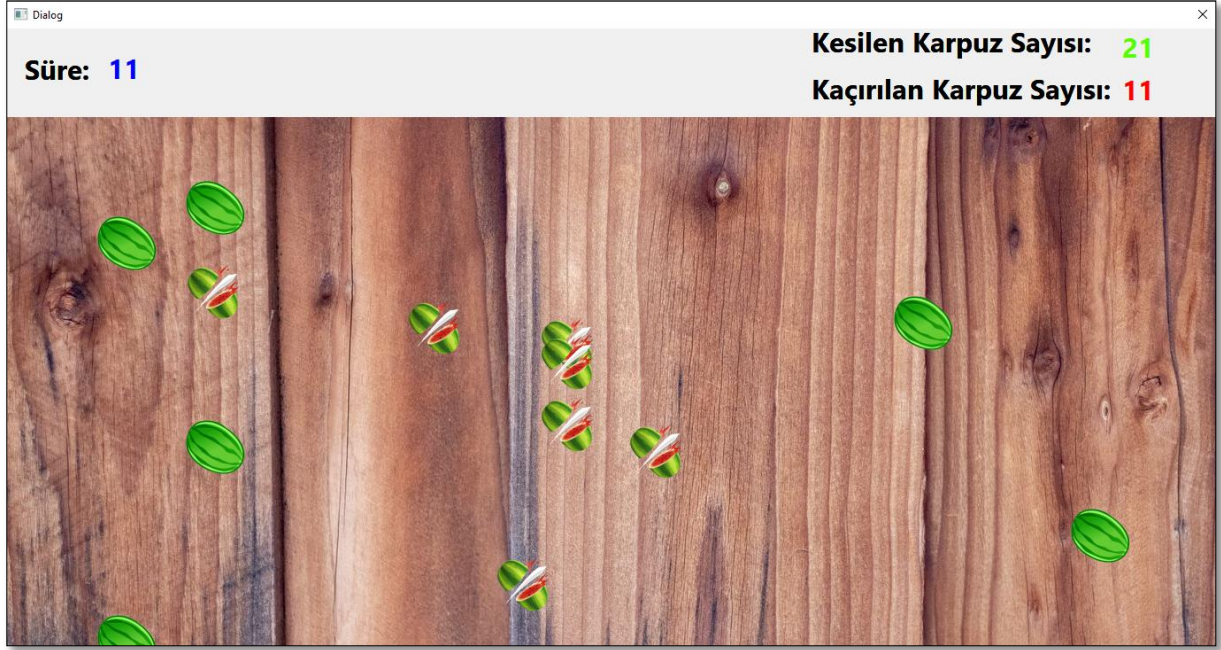


2023-2024 BAHAR YARIYILI GÖRSEL PROGRAMLAMA DERSİ LABORATUVAR UYGULAMASI

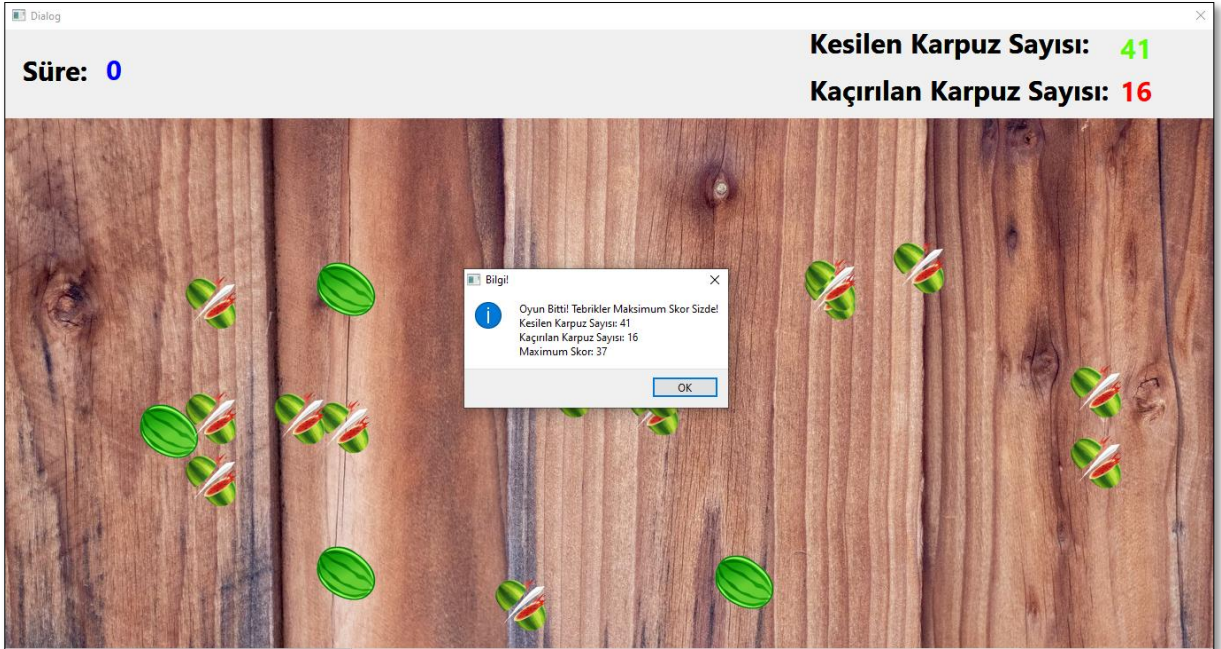
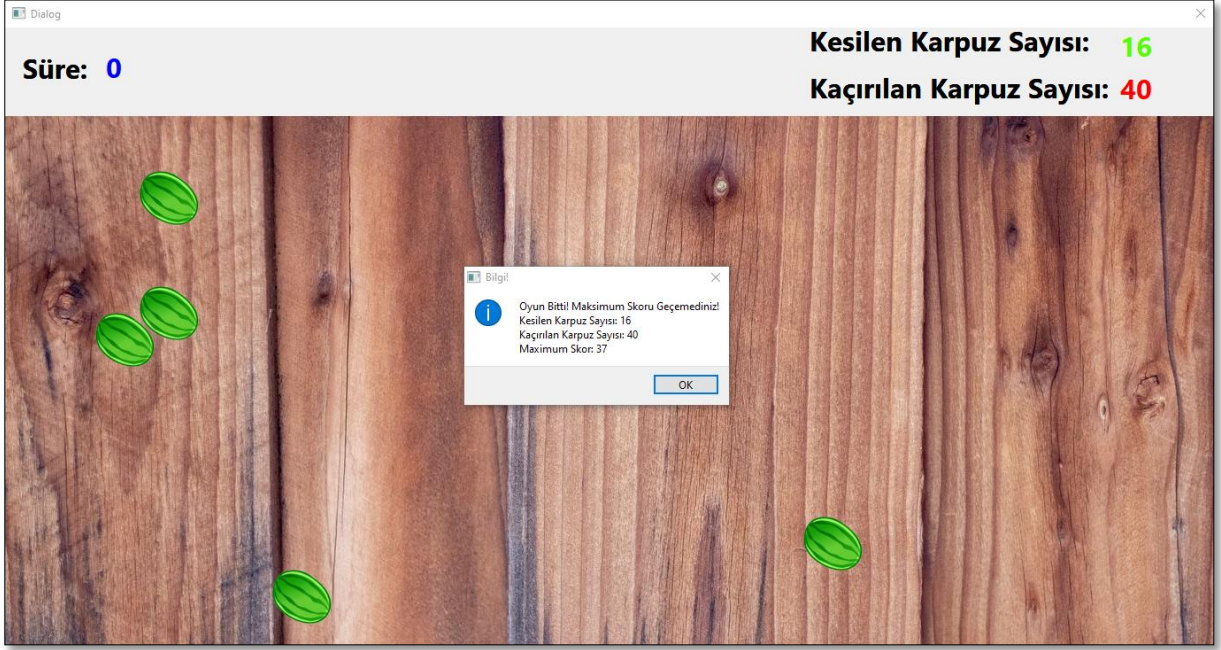
1. ÖDEV

Aşağıda ekran görüntüsü olan Fruit Ninja oyunu benzeri bir oyun yapılacaktır.



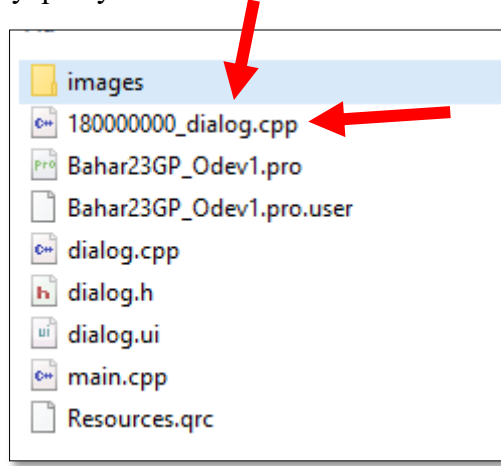
Oyunda olması gerekenler aşağıdaki gibidir:

- Oyun esnasında *konumlar.txt* dosyasından okunan konumlara göre belli aralıklarla rastgele olarak karpuzlar ekrana gelecektir.
- Karpuzların üstüne tıklandığında kesilmiş karpuz resmi gelecek ve kısa bir süre sonra yok olacaktır.
- Oyun 30 saniyedir. Oyundaki amaç bu süre zarfında olabildiğince karpuzu kesmektir.
- Oyunun süresi, kesilen karpuz sayısı ve kaçırılan karpuz sayısı ekranın üst kısımlarında verilmektedir.
- 30 saniye sonunda oyun bitmektedir. Oyun bittiğinde skor yani kesilen karpuz sayısı *skorlar.txt* dosyasında kaydedilmektedir (Örnek olması açısından skorlar.txt dosyası verilmiştir).
- Oyun bittiğinde önceki oyunlarda kaydedilen skorlara göre kullanıcıya aşağıdaki resimlerdeki gibi kullanıcının maksimum skoru geçip, geçmediği, kesilen ve kaçırılan karpuz bilgileri verilecektir.
- Oyun ekranı (QDialog ya da QMainWindow istediğinizi kullanabilirsiniz) bilgisayar ekranınızın boyutlarında verilecektir. Arka plan Y=100 konumundan itibaren başlamaktadır.
- Bunlara ek olarak sizin bir özellik eklemeniz gerekmektedir (Örneğin; oyuna üyelik, oturum açma vs. eklenebilir. Üye bilgilerine göre skorlar.txt dosyasına üye ismi ve skoru ile kaydedilir gibi). Eklediğiniz özelliği mutlaka *dialog.cpp*'de (veya *mainwindow.cpp*) yorum satırı ile belirtmelisiniz.
- Oyun için gerekli dosyalar ve oyunun örnek çalışma videosu verilmiştir.
- Proje dosyalarınızın en üst kısmına yorum satırı olarak ad-soyad-öğrenci no bilgisi eklenecektir.



Ödev Gönderim Formatı:

- 1) Projenizin aşağıdaki şekilde yer alan proje dosyalarını (build dosyalarını değil) **öğrenci numaranızla** isimlendirilmiş klasöre ekleyip (Örn: klasör ismi 18000000000) sıkıştırıp (**Örn: 1800000000.rar, 1800000000.zip**) NEU Uzem üzerinden ilgili ödevle yükleme yapınız. Proje dosyalarınızda yer alan dialog.cpp (veya mainwindow.cpp) dosyasını aynı klasör içinde kopyalayıp **öğrencinumarası_dialog.cpp** şeklinde isimlendiriniz. Bu dosyayı göndermeyen ödevler **değerlendirilmeyecektir**. Örnek resimde gösterilmektedir. İstenilen format dışında gönderim yapmayınız.



- 2) Son Gönderim Tarihi: **1 Mayıs 2024 23:55** (Bu tarih vize notlarının OBS'ye son giriş tarihine göre değişiklik gösterebilir)

NOT: ZAMANINDA GÖNDERİLMİYEN, EKSİK GÖNDERİLEN, FORMAT DIŞINDA GÖNDERİLEN ÖDEVLER DEĞERLENDİRMEYE ALINMAYACAKTIR. ÖDEVLER BENZERLİK PROGRAMINA TABİİ TUTULUP, KOPYA OLDUĞU TESPİT EDİLEN ÖDEVLER KESİNLİKLE DEĞERLENDİRMEYE ALINMAYACAKTIR. BENZERLİK PROGRAMINA GEÇEN SENE GÖNDERİLEN ÖDEVLER DE DAHİL EDİLECEKTİR.