Yılan Oyunu Algoritmasının Psudo Kod Ve Akış Diyagramıyla Gösterilişi Yunus Emre Palabıyık 2019507105 Ybs 2.Sınıf   
Dr. Öğr. Üyesi Metin ÖZŞAHİN Algoritmalar ve Programlamaya Giriş

1. Başla.

2. OKU Yardım için tıklayıp harf gir.

3. YAZ Yardım metni içeriği

4. OKU sıfırlanırsa yemin yerini değiştir.

5. OKU Zorluk seviyesini seçiniz.

6. 1- Çok kolay seçilir ise hızı gameTimer.Interval =10 yap. Git 12

7. 2- Kolay seçilir ise hızı gameTimer.Interval =25 yap. Git 12

8. 3- Orta seçilir ise hızı gameTimer.Interval =40 yap. Git 12

9. 4- Zor seçilir ise hızı gameTimer.Interval =50 yap. Git 12

10. 5- Çok Zor seçilir ise hızı gameTimer.Interval =75 yap. Git 12

11. 6- İmkansız seçilir ise hızı gameTimer.Interval =100 yap. Git 12

12. OKU Oyun başlatılırsa yılanı harekete geçir.

13. OKU Yön tuşları girilmesini bekle.

14. YAZ Girilen tuşa göre yılanı hareket ettir.

15. OKU yılan yemi yerse yemin yerini değiştir.

16. OKU yılan yemi her yediğinde git 13

17. YAZ Yediğiniz yemi 1 sayı ekleterek arttır ve zorluk seviyesine göre her yemde puanı +10 arttır.

18. OKU Yılan duvarlara temas ederse oyunu bitir.

19. YAZ Ekrana puanı yansıt.

20. BİTİR

6- İmkansız seçilir ise hızı gameTimer.Interval =100 yap. Git 12

5- Çok Zor seçilir ise hızı gameTimer.Interval =75 yap. Git 12

BAŞLA

OKU Oyun başlatılırsa yılanı harekete geçir.

4- Zor seçilir ise hızı gameTimer.Interval =50 yap. Git 12

3- Orta seçilir ise hızı gameTimer.Interval =40 yap. Git 12

2- Kolay seçilir ise hızı gameTimer.Interval =25 yap. Git 12

OKU Yön tuşları girilmesini bekle.

YAZ Girilen tuşa göre yılanı hareket ettir.

1- Çok kolay seçilir ise hızı gameTimer.Interval =10 yap. Git 12

OKU Zorluk seviyesini seçiniz.

OKU sıfırlanırsa yemin yerini değiştir.

YAZ Yardım metni içeriği

OKU Yardım için tıklayıp harf gir.

BİTİR

OKU Yılan duvarlara temas ederse oyunu bitir.

YAZ Ekrana puanı yansıt.

YAZ Yediğiniz yemi 1 sayı ekleterek arttır ve zorluk seviyesine göre her yemde puanı +10 arttır.

OKU yılan yemi her yediğinde git 13

OKU yılan yemi yerse yemin yerini değiştir.