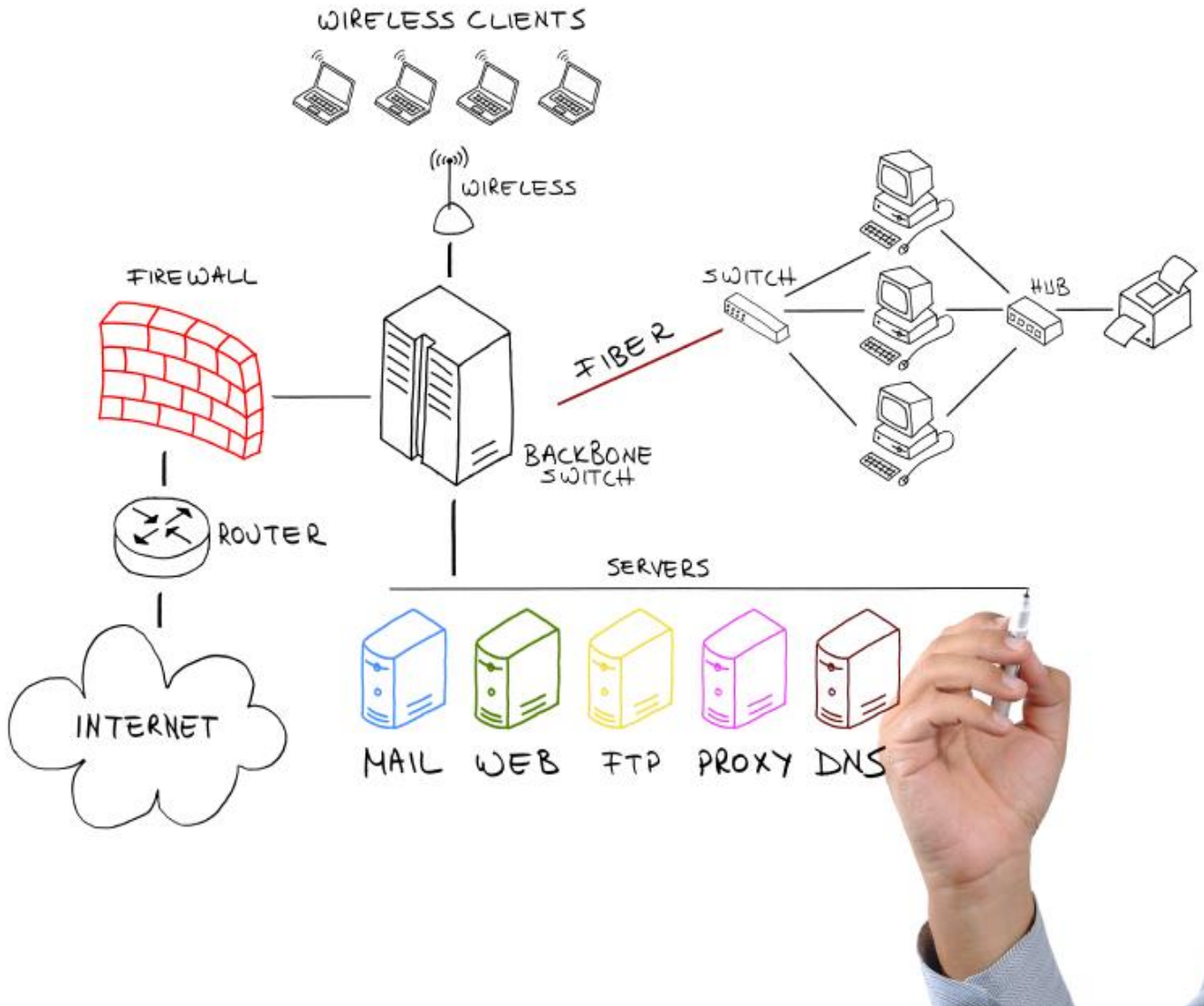




**FATİH
SULTAN
MEHMET**
VAKIF ÜNİVERSİTESİ



BİLGİSAYAR AĞLARI

PROJE 1

İçerik

BİLGİSAYAR AĞLARI	1
PROJE 1.....	1
1. Proje Teslimi	3
2. Proje Konuları	4
3. Proje Konu Dağılım	6



**FATİH
SULTAN
MEHMET
VAKIF ÜNİVERSİTESİ**

1. Proje Teslimi

- Projelerde programlama dili olarak JAVA kullanılacaktır.
- Projelerin görsel arayüzü düzgün ve son kullanıcı açısından kullanımı kolay ve tam olmalıdır.
- Projedeki server uygulaması herhangi bir arayüz istemez konsol uygulaması olabilir.
- Server uygulaması AWS üzerinde açılacaktır ve çalıştırılacaktır. Client uygulamalar aws server ip'si üzerinden iletişim kurmalıdır(Olmazsa olmaz.)
- Proje teslimi için verilen rapor formatını DÜZGÜN ve ÖZENLİ bir şekilde yazınız. Eğer program çalışmamışsa çalışmayan kısım ve nedenleri belirtiniz.(puanlama kısmında var).
- Proje kod kısmını temel programlama kurallarına uyararak ve açıklama satırları ile birlikte yazınız(puanlama kısmında var. Çalışmayan projelerin kod düzeni iyi olsa dahi kod çalışmadığı için kod düzeni puanı etkilenir).
- Projenin değerlendiren hocanın bilgisayarında ya da gösterdiğiniz bilgisayarda çalışır hale getirmeniz gerekir(dosya yolları, platform bağımlılıkları v.s).
- Projeler bireyseldir. Bir proje birden fazla kişiye verilmiş olabilir fakat projeler birlikte yapılamaz. (Algoritma size ait olmalı. "...'dan yardım aldım sözü geçersizdir")
- Projeler GitHub üzerinde hesap açılarak orada geliştirilmeye başlanacaktır. Proje verildiği hafta hesap açılmış ve proje başlangıcı yapılmış olmalıdır. GitHub üzerinde öğrenci mailinizle hesap açabilir **gizli proje(private)** oluşturmalsınız. Projelerinizin çalınma, aşırılma sorumluluğu size aittir. GitHub üzerinde yapılmış işlemler proje başarısızlığı durumunda değerlendirilmeye alınacaktır. Git sistemi kullanılmayan projeler (-20) değerlendirilecektir.
- Proje dosyasını "adi_soyadi_no_networklab_2022_proje.zip" olarak Türkçe karakter kullanmadan isimlendiriniz ve bunu aynı isimde ziplenmiş olarak LSM istemi üzerinden proje teslimi yapınız (hata: -10).
- Ödev SON TESLİM tarihi: 17 NİSAN Pazar 17.4.2022 24:00. Bu tarihten itibaren ödev kabul edilmez.
- Yazdığınız yazılım kopya programına sokulacaktır.
- İnitihâl
 - Kopya proje kopya çekilen proje ile birlikte Tüm Laboratuvar değerlendirmesi "0" olarak değerlendirilecektir.
 - Önceki seneki projelerle benzerlik gösteren projeler Tüm Laboratuvar değerlendirmesi "0"
 - İnternette kısmi ya da tamamen alınan projeler Tüm Laboratuvar değerlendirmesi "0" olarak değerlendirilir.
 - Disiplin kuruluna iletme hakkı dersin öğretim üyesinde aittir.

2. Proje Konuları

Projelerin hepsi oyun tasarımıdır. Projelerde başlangıç ve bitiş ekranları olmalıdır. Programlar kapanmadan tekrar oynanabilmelidir. **Oyunların hepsinde server çoklu client destekleyebilmelidir**. Projeler tam olarak son kullanıcının beğeneceği şekilde yapılmalıdır.

1. Satranç: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
2. Tavlâ: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
3. Yahtzee: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
4. Masa Hokeyi oyunu: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
5. Kızma birader: 2 kişilik bir kızma birader oyunu server üzerinden oynanacaktır.
6. Go: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
7. Risk: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
8. Snakes and ladders: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
9. Masa Tenisi oyunu: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.
10. Uno game: server iki clienta hizmet verecek ve iletişimlerini sağlayacaktır.

Projelerde verilen oyunların kurallarını ve nasıl oynandığını araştırıp öğrenmelisiniz ve projenizde tüm gereklilikleri yerine getirmelisiniz. Oyunlar genelde iki kişi arasında basit kurallarla oynanmaktadır. Hamle kısıtlamalarını o an çalışan client ekranında yapabilirsiniz. Proje yanında yazan açıklamaya dikkat etmelisiniz.

Projeler 3. Sınıfa gelmiş 4. Sınıfa geçmeyi isteyen bir mühendisinin çözebileceği düzeydedir. Projeler tamamen teorik ve uygulama bilginizi kullanabileceğiniz kapsayıcılıktadır. Projeleri çözerken bu zamana kadar geliştirmiş olduğunuz programlama yeteneklerini, veri yapıları bilgilerini, algoritma tecrübesini hepsini kullanmalısınız ve eğer eksik bir bilginiz varsa okuyarak, araştırarak bunu tamamlayabilmelisiniz. Eğer iyi bir proje çıkarırsanız projeniz işe girerken size referans olacaktır ve özgeçmişinize iyi bir uygulama eklemiş olacaksınız. Projede başarılı olduğunuz takdirde aynı mantıkla bir çok benzer proje yapabilirsiniz.

Muhtaç olduğunuz kudret aldığınız eğitimde mevcuttur.

Başarılar Dilerim...

Prof. Dr. A. Yılmaz ÇAMURCU

Ar. Gör. Samet KAYA

Ar. Gör. Kadir ARAM



**FATİH
SULTAN
MEHMET**
VAKIF ÜNİVERSİTESİ

3. Proje Konu Dağılımı

1621221040	5
1621221004	6
2121221501	7
1621221019	8
1821221010	9
1721241009	10
1821221008	1
1821221009	2
1821221254	3
1821221006	4
1621221014	5
1821221001	6
1821241016	7
1821221020	8
1821221023	9
1821221030	10
1821221032	1
1721221019	2
1721221021	3
1821221003	4
1821221257	2
1821221013	3
1821221035	4
1821221024	5

1821221022	6
1821221029	7
1821221014	8
1721221001	9
1621221025	10
1621221033	1
1621221029	2
1821221018	3
1921221354	4
1821221251	5
1921221035	6
1821221007	7
1621221063	8
1521221052	9
1721221201	10
1921221004	1
1821221019	2
2021221505	3
1721221030	4
1621221024	2
1821221021	3
2021221369	4
210221012	5

