

Gebze Technical University

Department of Computer Engineering

CSE 222 Data Structures and Algorithm

Spring 2018 Semestre Homework

Connect Four kış ödevini Windows ortamında Android Studio 3.0.1 kullanarak yaptım.

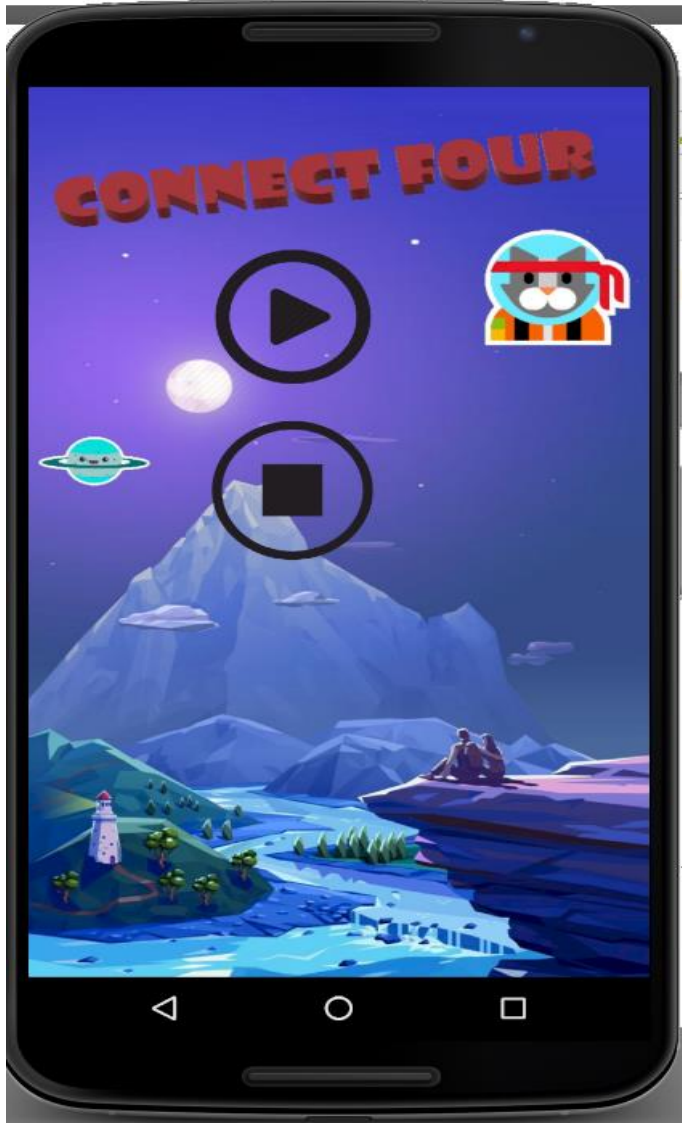
Generate Javadoc ile javadoc oluşturdum aynı zamanda kod içinde tüm methodların yanlarına eklediğim yorumlarla daha kolay anlaşılmasını sağlamaya çalıştım.

Oyunu sanal ortamda Nexus 6P ,Nexus6 , Nexus One ve Pixel ile ve normai ortamda LG G3 ile test ettim. Android 5.1 Lollipop ve Android 6.0 Marshmallow ortamında test ettim.

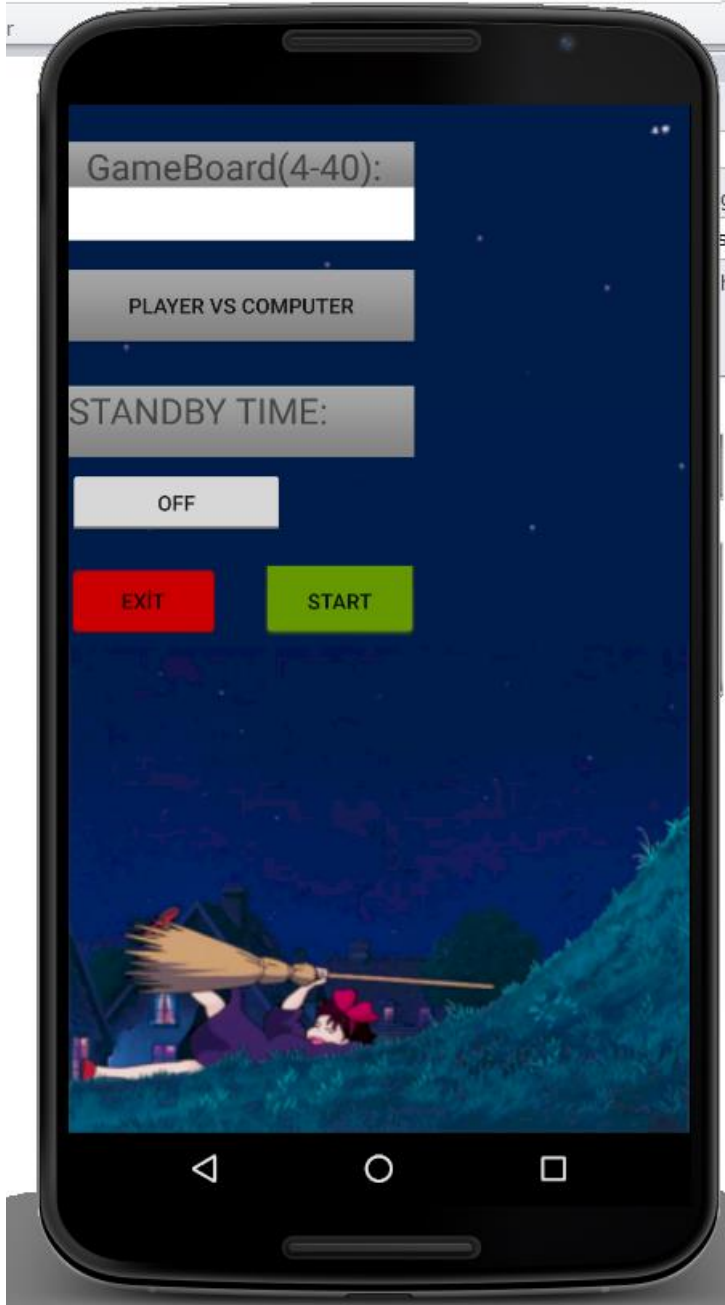
Oyundan Notlar:

- Kullanıcı ayarladığı zaman içinde hamle yapmazsa random bir hamle yapıp oyun sırası diğer oyuncuya geçiyor.
- Oyun bittiğinde kazanan oyuncunun kazanan hamleleri sanıp sönme şeklinde oyunculara gösteriliyor.
- Oyun alanı dolduğunda kullanıcıya bu bildiriliyor ve oyun Ana menüsüne geri dönüyor.
- Eğer kullanıcı belirlenen süre içinde hamle yaparsa zaman yenileniyor.
- Eğer zamansız modda oynanırsa kullanıcı istediği kadar bekleyebiliyor.

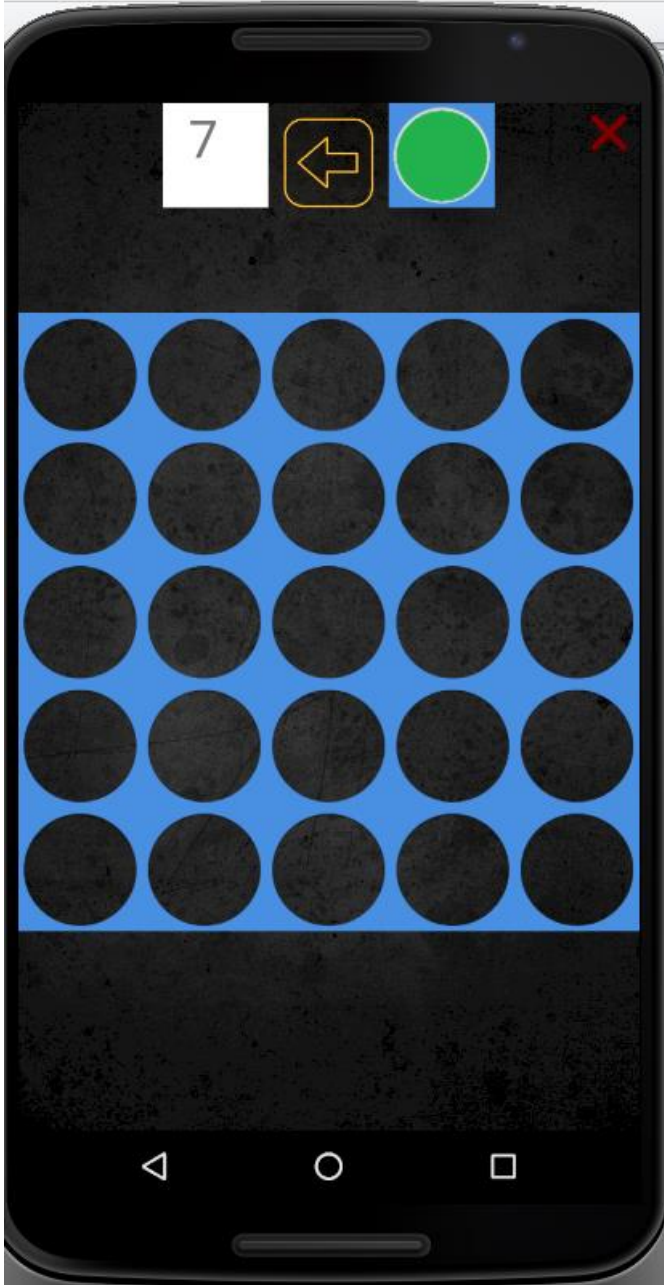
OYUNDAN KARELER:



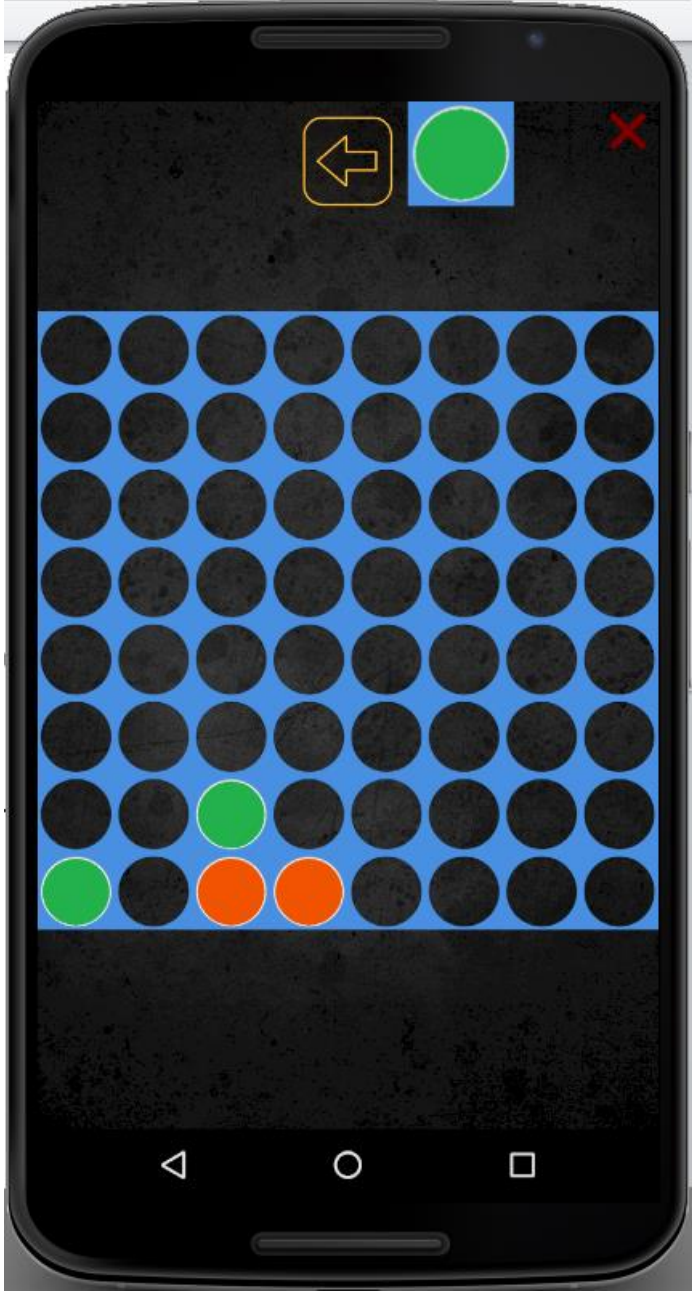
Oyun başlangıç ekranında başla ve çıkış iki button mevcut.



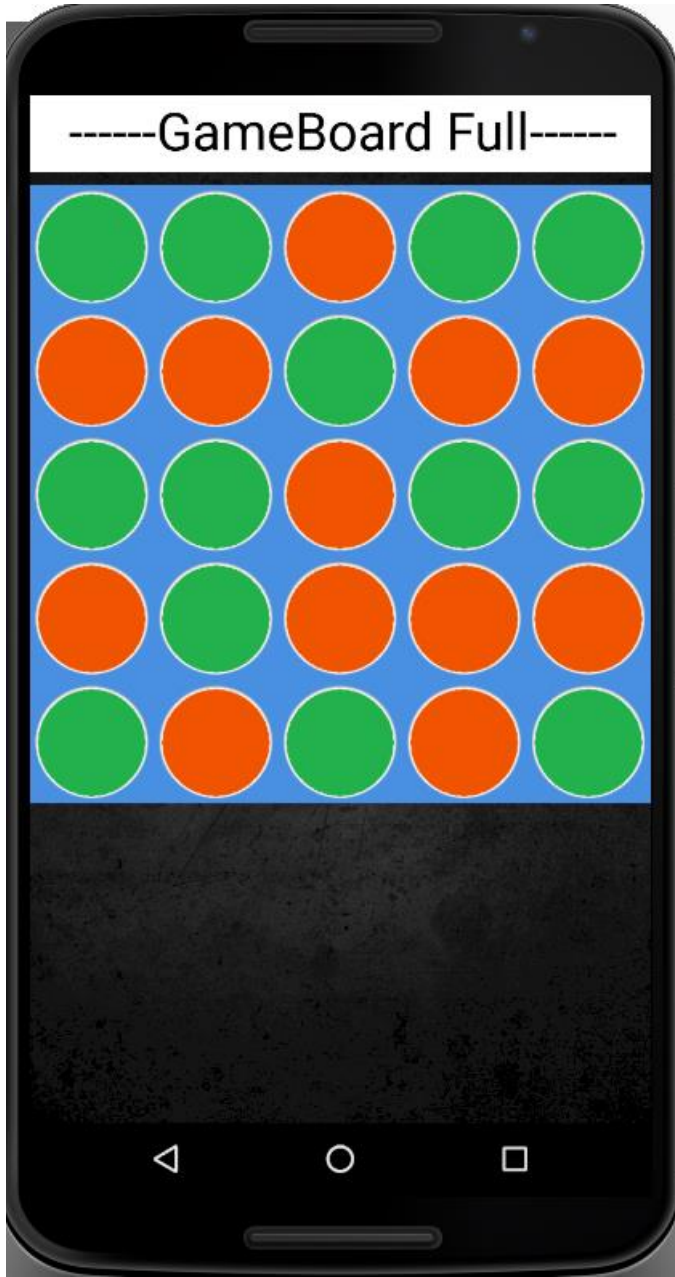
Başla button undan sonra Oyun alanı, Oyun tipi ve zaman soruluyor. Zamanı on yaptığımızda edit text açılıyor ve zaman girmemiz isteniyor. Boş bıraktığımızda oyuna baslamıyor.



Oyun alanında en sol üstte zamanı gösteren bir TextView mevcut Zaman kapalı olduğunda TextView invisible oluyor. Ortada Turuncu olan Undo butonu bulunuyor. Kullanıcı hamleleri geri alması için. Onun sağında kullanıcıların renklerini gösteren Sembol gridlayoutu bulunuyor. En sağdada oyundan çıkıp başlangıç ekranına dönmek için X butonu bulunuyor.



Bilgisayara karşı oynandığında.



Oyun Alanı Dolduğunda.