



NECMETTİN ERBAKAN
ÜNİVERSİTESİ

Görsel Programlama Laboratuvar Dersi - 6

Arş. Gör. Ferda Nur ARICI
NEU Bilgisayar Mühendisliği

Laboratuvar Performans Uygulaması

Yanda arayüz resimleri bulunan sayı tahmin uygulamasını gerçekleştiriniz.

SpinBox;

- Minimum değer:10
- Maksimum değer:1000
- Adım Sayısı:1

The screenshot shows a Windows application window titled "Dialog". Inside the window, there is a "Üst Değer" (Upper Value) label next to a SpinBox control showing the value "10". To the right of the SpinBox is a button labeled "Rastgele Sayı Üret" (Generate Random Number). Below these elements, the text "Üretilen Sayı:" (Generated Number:) is followed by "0 ile .. sayıları arasında sayı tahmin oyunu başlıyor." (Number guessing game starts between 0 and .. numbers). There are two radio buttons: "Tek Oyunculu" (Single Player) and "İki Oyunculu" (Two Players), both with red text. Below the radio buttons, there are two large empty rectangular boxes labeled "Oyuncu 1" (Player 1) and "Oyuncu 2" (Player 2). At the bottom center of the window is a button labeled "Yarışmayı Başlat" (Start Race).

Laboratuvar Performans Uygulaması

SpinBox ile üretilecek sayıların üst sınırını belirleyiniz.

SpinBox içindeki değer her değiştirildiğinde «0 ile ... arasında sayı tahmin oyunu başlıyor» mesajını veriniz.

Rastgele Sayı Üret Butonu ile SpinBox içerisindeki değere göre rastgele bir sayı üretiniz. Üretilen sayıyı «Üretilen Sayı: » alanına yazdırınız.

The screenshot shows a Qt dialog box titled "Dialog" with a standard window control bar (minimize, maximize, close). The interface contains the following elements:

- A "Üst Değer" (Upper Value) label next to a SpinBox widget displaying the value "60".
- A "Rastgele Sayı Üret" (Generate Random Number) button.
- A label "Üretilen Sayı: 41" (Generated Number: 41) in red text.
- A status message "0 ile 60 arasında sayı tahmin oyunu başlıyor.." (Number guessing game starts between 0 and 60..).
- A group box labeled "Oyuncu" (Player) containing two radio buttons: "Tek Oyunculu" (Single Player) and "İki Oyunculu" (Two Players).
- Two empty rectangular boxes labeled "Oyuncu 1" and "Oyuncu 2" for player input.
- A "Yarışmayı Başlat" (Start Race) button at the bottom.

Oyunun tek oyunculu mu iki oyunculu mu olacağını RadioButton'lar aracılığıyla seçiniz.

Oyuncuların ListWidgets'leri en başta **disable**'dir. Tek Oyunculu Radio Butonu seçildiğinde Oyuncu1'in ListWidgets'ini **enable** yapınız. İki Oyunculu Radio Butonu seçildiğinde ise hem Oyuncu1'in hem Oyuncu2'nin ListWidgets'lerini **enable** yapınız.

Dialog

Üst Değer
60

Rastgele Sayı Üret

Üretilen Sayı: 41

0 ile 60 arasında sayı tahmin oyunu başlıyor..

Oyuncu

☒ Tek Oyunculu

☐ İki Oyunculu

Oyuncu 1

Oyuncu 2

Yarışmayı Başlat

Dialog

Üst Değer
60

Rastgele Sayı Üret

Üretilen Sayı: 41

0 ile 60 arasında sayı tahmin oyunu başlıyor..

Oyuncu

☐ Tek Oyunculu

☒ İki Oyunculu

Oyuncu 1

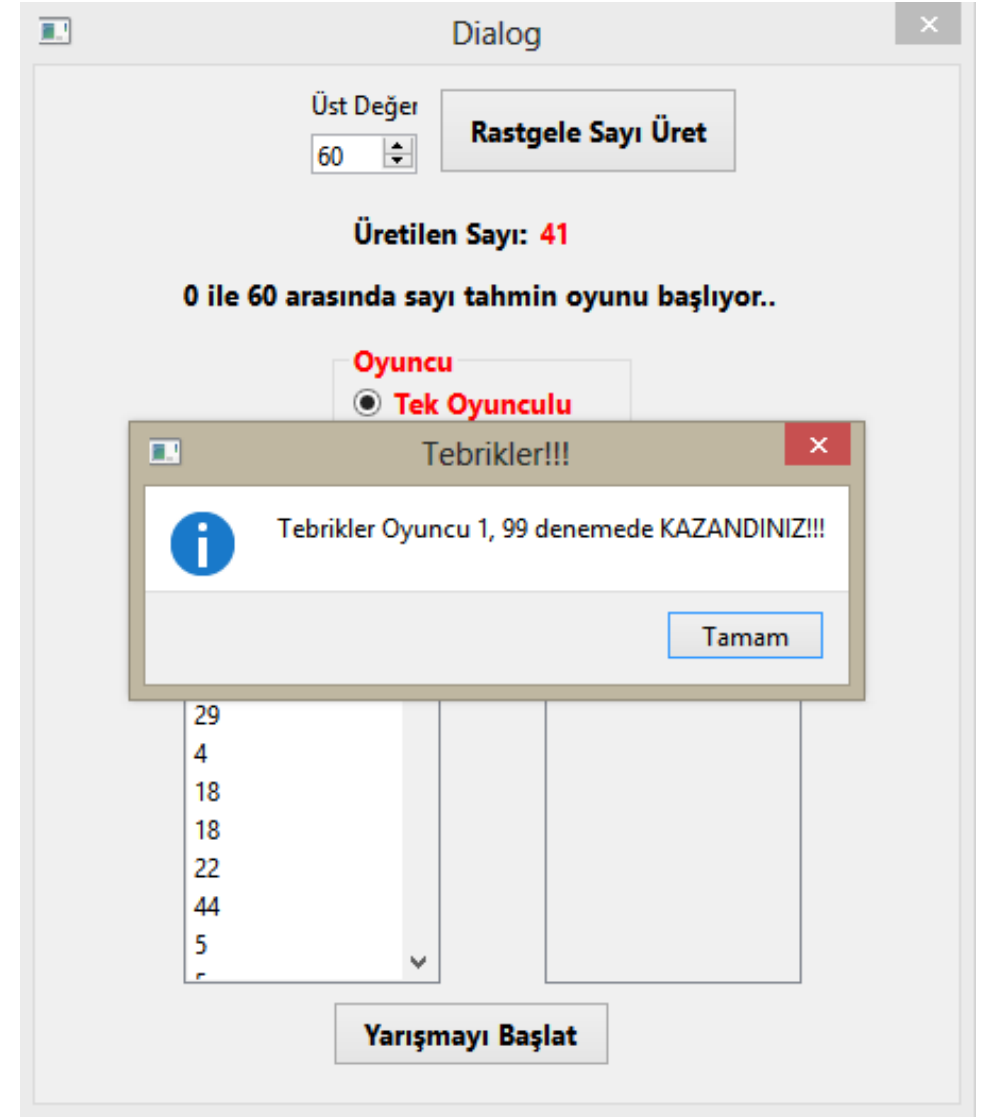
Oyuncu 2

Yarışmayı Başlat

Laboratuvar Performans Uygulaması

Yarışmayı Başlat butonu rastgele sayılar üretecektir. Bu buton ile tahminleri başlatınız. Oyuncu1'in tahmin ettiği sayıları ListWidgets'a yazdırınız. Tek Oyunculu Sayı Tahmin oyununda Oyuncu1'in sayıyı doğru tahmin ettiğinde ekrana bilgilendirme mesajı veriniz.

Hem ListWidgets'ın en son satırına hem de bilgilendirme ekranına **deneme sayısını** yazınız.



Laboratuvar Performans Uygulaması

Yarışmayı Başlat butonu rastgele sayılar üretecektir. Yarışmayı Başlat butonu ile tahminleri başlatınız. İki Oyunculu Sayı Tahmin oyununda Oyuncu1'in ve Oyuncu2'nin tahmin ettiği sayıları ListWidgets'larına yazdırınız. İki oyuncunun da deneme sayılarını tutunuz. Hangi oyuncunun deneme sayısı düşükse o oyuncunun kazandığı bilgisini ekranda bilgilendirme mesajıyla veriniz.

Hem ListWidgets'in en son satırına hem de bilgilendirme ekranına **deneme sayısını** yazınız.

Dialog

Üst Değer
60

Rastgele Sayı Üret

Üretilen Sayı: 41

0 ile 60 arasında sayı tahmin oyunu başlıyor..

Oyuncu
☒ Tek Oyunculu

Tebrikler!!!

Tebrikler Oyuncu 2, 16 denemede KAZANDINIZ!!!

Tamam

Yarışmayı Başlat

37
12
42
58
52
38
59
10

1
59
17
36
52
29
35
22

Laboratuvar Performans Uygulaması

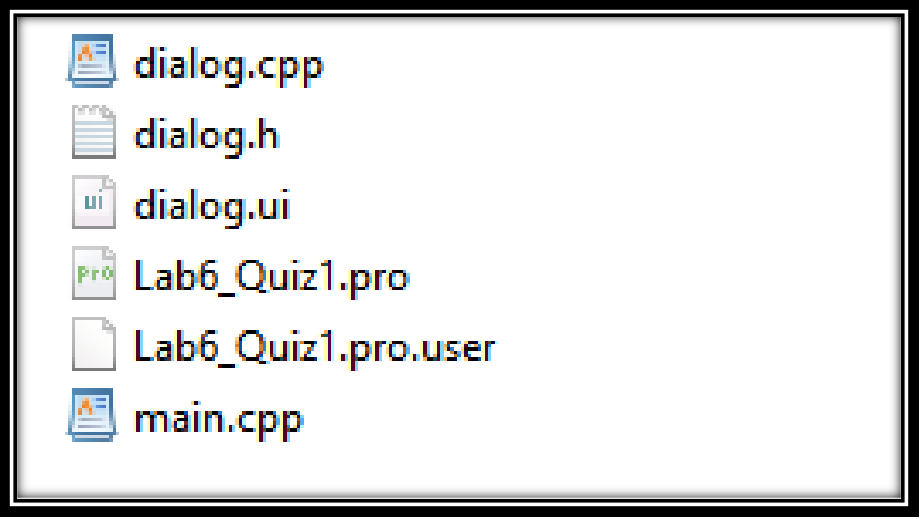
Deneme sayıları ListWidgets'ların son satırında eklenmelidir.

The screenshot shows a Windows application window titled "Dialog". Inside the window, there is a text input field labeled "Üst Değer" (Upper Value) with the value "60" entered. To the right of this field is a button labeled "Rastgele Sayı Üret" (Generate Random Number). Below these, the text "Üretilen Sayı: 41" (Generated Number: 41) is displayed in red. Underneath, it says "0 ile 60 arasında sayı tahmin oyunu başlıyor.." (Number guessing game starting between 0 and 60..). There are two radio buttons for player selection: "Tek Oyunculu" (Single Player) and "İki Oyunculu" (Two Players), with "İki Oyunculu" selected. Below the radio buttons, there are two vertical list widgets. The first is labeled "Oyuncu 1" (Player 1) and contains a list of numbers: 22, 26, 35, 53, 49, 42, 24, 36, 41, and "Deneme sayısı:33" (Number of attempts: 33) at the bottom. The second is labeled "Oyuncu 2" (Player 2) and contains a list of numbers: 52, 29, 35, 32, 20, 50, 3, 49, 41, and "Deneme sayısı:16" (Number of attempts: 16) at the bottom. At the bottom center of the window is a button labeled "Yarışmayı Başlat" (Start Race).

Dosya Gönderim Formatı

- Projenizin aşağıdaki şekilde yer alan proje dosyanızı (build dosyalarını değil) **öğrenci numaranızla isimlendirilmiş** klasöre ekleyip (Örn: klasör ismi 18000000000) **sıkıştırıp** (Örn: 18000000000.rar, 18000000000.zip) eogrenme üzerinden ilgili ödevi yükleme yapınız.
- Quiz süresi **75 dk'dır.**
- Quiz başladıktan 75 dk sonunda sisteme yükleme işlemi kapanacaktır.

DİKKAT: ÖDEVLER BENZERLİK PROGRAMINA TABİİ TUTULACAK OLUNUP, KOPYA ÖDEVLER KESİNLİKLE DEĞERLENDİRİLMEMEYECİKTİR!



dialog.cpp
dialog.h
dialog.ui
Lab6_Quiz1.pro
Lab6_Quiz1.pro.user
main.cpp