

## BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA II PROJE FAZ II –TIC TAC TOE OYUNU

Başak ÖZDEMİR-Vecihe Esmâ MIDİROĞLU (210601026-210601702)

İki oyunculu oynanacak şekilde tasarladığımız bu oyunda;

**Oyun Başlangıcı:** Oyuncu adı ve soyadı alındıktan sonra bir oyuncuya X, diğerine O atanıyor. 3\*3 boyutlarda oluşturulan bir oyun tahtası üzerinde X ve O harfleri yatay, dikey veya çapraz olarak bir araya getirilmeye çalışılıyor.

**Oyun Amacı:** Sırası kendine gelen oyuncunun hedefi rakibinin bunu yapmasını önlemek ve kendi sembolünü bu şekilde bir araya getirmeye çalışmak. Kullanıcılardan alınacak geçerli koordinat bilgisi ile ilgili alana bu kullanıcının sembolü yerleştirilecek ve hamle sırası bir sonraki kullanıcıya geçecek.

**Oyun Sonu:** X-X-X veya O-O-O yapan oyuncu oyunu kazanıyor. Eğer iki oyuncu da bu üçlemeyi yapamazsa oyun berabere bitiyor. Kazanan oyuncunun skoru artıyor ve kullanıcı bilgileri ile birlikte skor bilgileri dosyada tutuluyor. Oyun tekrar oynanacağında oyuncular eski oyundan oyuna devam edebiliyor veya yeni oyun başlatarak bilgiler ve skor sıfırlanıp oyun baştan başlatılabilir.

Projenin Faz I aşamasında;

- Proje planlamasının gerçekleştirilmesi
- Problem tespiti
- İhtiyaç Analizi
- Gereksinimler
- Flow-chart'ın yazılması
- Oyunla ilgili structların geliştirilmesi
- Oyuncu adı ve skurun dosyalanması
- İşlemleri gerçekleştirilmiştir.

Projenin Faz II aşamasında;

- Kodun tamamlanması
- Hata Ayıklama
- Temiz kodlama kurallarına dikkat
- Kod oyuncunun sorunsuzca ve keyifle oynayabileceği duruma getirilmiştir.

Test aşamasında projenin başında belirlediğimiz ve başta müşteriden istenen gereksinimlerin karşılanıp karşılanmadığını kontrol ettik. Sonuç olarak test aşamasından da geçen kodumuza tasarım ve kullanıcı memnuniyeti açısından eklemek istediğimiz özellikleri de ekleyip projemizi müşteriye sunma aşamasına getirdik.