**Bil-104 Bilgisayar Programlama 2 Yılan Oyunu Projesi Faz 2**

Cemre Doğan 210601048

Buket Uğurlu 210601028

**Problem:** Bir platform içerisinde hareket etmeye başlayan sembolik yılanın, karşısına çıkan yemleri yukarı-aşağı-sağa-sola yönlerinde hareket ederek yemesi ile boyutunun büyümesini sağlamak ve platform duvarlarına çarpmasını engellemek.

**Çözümler:** Yılan oyununu; fonksiyonları, enum ve struct yapılarını, döngü ve koşulları kullanarak Faz-1’de genel hatlarıyla kodladık ve Faz-1 Raporu’nda detayları belirttik.

Projenin Faz-2 kısmında temel amacımız karşılaştığımız sorunlara en uygun çözümleri bulup gerçekleştirmek, kodu test etmek ve hataları gidermekti. Bu doğrultuda Faz-1’de kullandığımız kalıplara (fonksiyonlar, enum ve struct yapıları, döngü ve koşullar) ek olarak dinamik bellek yönetiminden ve hazır fonksiyonlardan faydalanarak projemizi tamamladık.

Test aşamasında öncelikle yazdığımız fonksiyonlar yazılış amacına tam ve eksiksiz bir şekilde hizmet ediyor mu’yu kontrol etmeyle başladık. Burada yazdığımız fonksiyonları ayrı ayrı test ederek hatalarımızı bulmaya çalıştık. Sorun yaşadığımız fonksiyonları yeniden gözden geçirdik. Bunun dışında kullandığımız compiler’ın hata ayıklamasından faydalanarak bariz proglamlama hatalarımızı tespit edip düzenlemeye gayret gösterdik.

Test aşamasını tamamladıktan sonra hataları giderme yönünde bir çalışma yürüttük. Parçalara ayırarak olabilecek en hızlı ve verimli biçimde tespit edilen hataları giderdik.

Eklemek istediğimiz dosya ve oyun görünümüyle ilgili birkaç düzenlemeyi de tamamladıktan sonra son kontrollerimizi yapıp projemizi tamamladık.