

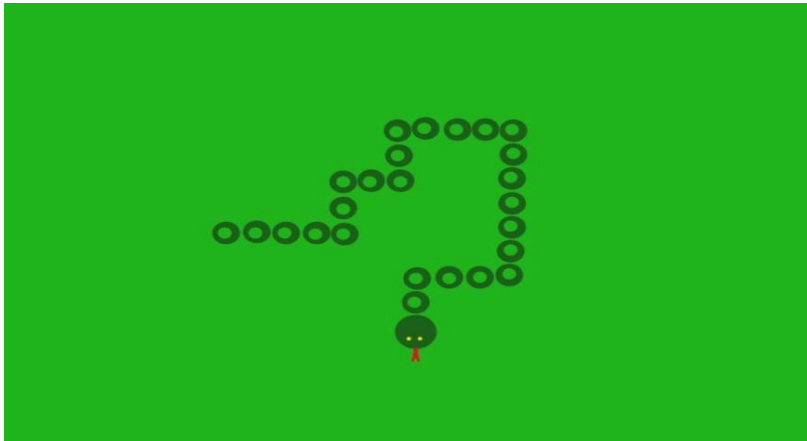
BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA DERSİ
YILAN OYUNU
PROJESİ FAZ 1 RAPORU

ÖĞRENCİ NO: 210601057

ADI SOYADI: MEHMET ENES ARSLAN

ÖĞRENCİ NO: 210601003

ADI SOYADI: SEFA VANLI



YILAN OYUNU

PROBLEMLERİN TANIMLANMASI

1. Oyun alanı belirlenmeli ve bu alanın etrafı duvarla çevrilmelidir. Yılanın oyun alanından çıkmamasını sağlayan duvarlar nasıl yapılabilir?
2. Yılanın büyümesi için oyun alanında beliren yemleri yemesi gerekir. Yemler oyun alanında rasgele bir şekilde nasıl belirir?
3. Yılan nasıl hareket eder ve yön değiştirir?
4. Yemleri yiyen yılan nasıl büyür?
5. Yılan duvara veya kendisine dokunduğunda oyun yeniden başlamalıdır. Oyununu bitmesi ve yeniden başlaması nasıl sağlanır?

Kullandığımız struct

Puanı tutmak için kullanıldı.

Dosya g/ç işlemleri

Oyuncu adı ve puanı kaydetmek için kullanıldı.

OYUNUN ALGORİTMASI

1. başla
2. oyun sahasını OKU
3. skor tablosunu OKU, skor=0
4. o simgesiyle oluşturulan yılanı OKU
5. basılan ilk yön tuşu yılanı sabit hız kazandırır
6. ok işaretleri ile yılanı yön verilir
7. X ile oluşturulan yemi OKU
8. eğer yılan ile yem aynı konuma gelirse yılanın kuyruğuna 1 o daha eklenir
10. skor+=1
11. yeni yem rastgele bir konumda oluşturulur
12. yılan oyun sahasını kenarlarına veya kendi kuyruğuna çarparsa
13. oyuncu yanar ve skor YAZ
14. oyuncudan bilgilerini al
15. bir daha oynamak istersen GİT 1
16. bitir

AKIŞ ŞEMASI

