**Bilgisayar Proglamlama 2 Dersi Dönem Projesi Faz 1 Raporu**

**YILAN OYUNU**

**İSA ER 210601708**

**ALPEREN ERDEM 210601710**

**PROBLEMİ TANIMA:**

Öncelikle belli bir boyutta duvar(engel) oluşturulması gerekmektedir. Yılanın bu duvarlar içerisinde kalmasını ve duvarlara teması halinde oyunun sonlanmasını sağlamamız gerekmektedir.

Daha sonra, kullanıcıdan alınan komutlar ile yılanı hareket ettirmeliyiz.

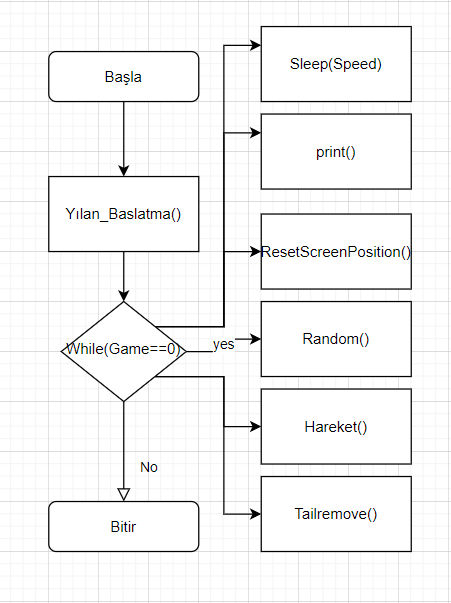
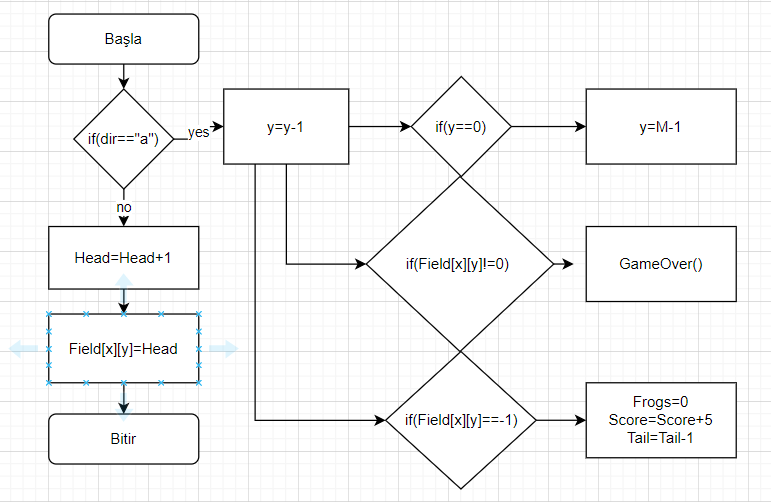
Duvarlar içerisinde rastgele bir yerde yem çıkmalı ve yılan bu yemle aynı konumda bulunduğu (yediği) anda, yılanın boyutu büyümelidir.

Yılanın kaç tane yem yediği güncel olarak ekranda gösterilmelidir.

Yılan duvarla temas ettiği anda oyun bitmeli ve toplam skor ekrana yazdırılmalıdır.

**AKIŞ ŞEMASI:**

**MAIN FONKSİYONU SOLA YÖN FONKSİYONU**

****