

## Proje 4

Bu projede tavla oyununu implement edeceksiniz. Oyun görüntüsü aşağıdaki gibi olacak.

13	14	15	16	17	18		19	20	21	22	23	24
w				r			r					w
w				r			r					w
w				r			r					
w							r					
						BAR						
r							w					
r							w					
r				w			w					
r				w			w				r	
r				w			ww				r	
12	11	10	9	8	7		6	5	4	3	2	1

Tavla da bildiginiz gibi 2 oyuncu var, implement edeceginiz tavla da 2 oyuncuyu da bilgisayar oynayacak, kullanıcıdan herhangi bir input alınmayacak. Her oyuncu hamlesini 2 saniyede yapacak. Örneğin 2. saniyede White(w) hamlesini yaptıktan sonra Red(r) hamlesini 4. saniyede yapacak. Hamle yapmadan önce her oyuncu için random 2 zar atılmalı. Gelen zarlara göre hamle yapılmalı. Hamlelerin mantıklı olmasını beklemiyoruz, ancak kurallara uygun olmalı. Tahta yukarıdaki ile aynı olmalı veya çok benzer olmalı. Oyun **Main.java** ile çalıştırılmalıdır. Bir taraf kazanana kadar oyun devam edecek.

Hem White hem Red oyuncusunun hamlelerini thread ile kontrol etmelisiniz. 2 tarafın da threadleri ayrı olmalı.

Her hamlede oyunun kaçınıcı saniyesi olduğu , oyunucunun ismi ve gelen zarların bilgisi terminalden print edilmelidir. Bunları print ettikten sonra hamleden sonraki oyun tahtasının durumunu(görüntüsünü) basmalısınız.

Yani,

22. saniye, oyuncu White, gelen zarlar 4 4

<Tahtanın o anki görüntüsü>

gibi.

## UYARI

**Bütün java dosyalarınızın en üst 2 satırına yorum satırı olarak**

**// İsim Soyisim**

**// Id**

**eklemeniz gerekmektedir.**

Örnek :

// Ali Yildiz

// 141101000

Yolladığınız kodlarda türkçe karakter **bulunamaz, aksi halde değerlendirilmeyecektir.**

Yolladığınız kodlarda package bilgisi **bulunamaz.** package proje4; benzeri tüm satırlar tüm java dosyalarından **silinmelidir.** Java dosyalarını göndermeniz gerekiyor, **class** dosyalarını yollayanlar değerlendirilmeyecek. Çıktı kurallarına uymayanlardan ve uyarıları dikkate almayanlardan puan kırılacaktır. Başarılar.