SAKARYA ÜNİVERSİTESİ

BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA DERSİ

BUSE ŞENÖZ

B201210025

1A

**PROJE RAPORU**

Öncelikle Meyve diye bir abstract class yazdım. Burada tüm meyvelerde ortak olan gram ve resmi tanımladım. Grama random değer atamasını burada gerçekleştirdim. Meyve türlerine özel verim sayıları farklı olduğu için her meyve türüne ait bir class tanımladım ve Meyve classından kalıtım aldım. Verimin atamasını burada yaptırdım. ISikacak diye bir interface yazdım. Ve buraya hesaplama fonksiyonlarını tanımladım. Hesaplamalar her türe özgü olması gerektiği için KatıSikacak ve NarenciyeSikacak diye 2 class daha yazdım. Hesaplama işlemlerini bu sınıflarda hallettim. Her meyveye ait vitamin A ve C değerleri farklı olduğu için de her meyveye ait ayrı bir class yazdım ve bu değerleri burada verdim. Kendi türüne ait olan sınıftan da kalıtım aldırdım. (Örneğin elma KatiMeyve’den kalıtım aldı).

Form1.cs’te ise oyunu başlatma bitirme süreyi azaltma vs olaylarını yaptım. Öncelikle oyun başlayınca başlat butonu disabled diğer tüm butonlar enabled olacak. Formda sonuçların yazıldığı soldaki kısımdaki değerler sıfırlanacak. Meyve listesi oluşturulup bu listeden rastgele bir meyve gelecek. Meyve classına erişebilmek için \_aktifMeyve’yi tanımladım. İf bloklarında \_aktifMeyve.GetType().BaseType.ToString() ile sıkacakların doğru seçilip seçilmediğini kontrol ettirdim. Bu gelen meyveye uygun sıkacağı seçtiğimizde gerekli hesaplamalar yapacak yanlış seçilirse herhangi bir işlem gerçekleşmeyecek. Süre bitince başlat tuşu enabled diğerleri ise disabled olacak.

**metin, bilgisayar, klavye, grup içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu UML SINIF DİYAGRAMI**

Daha düzgün bir şekilde görmek için kod dosyasından Diagram.cd’yi inceleyebilirsiniz.