

AD SOYAD CENGİZHAN TOPÇU

NUMARA 2017010225048

İNTERNET TABANLI PROGRAMLAMA ÖDEV-3

KARABÜK ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
MEKATRONİK
MÜHENDİSLİĞİ

F-35'DE ROKETSAN VE TÜBİTAK SAGE'NİN BİRLİKTE ÜRETTİĞİ SOM-J FÜZESİ KULLANILDIĞINI BİLİYOR MUYDUN?
ÖNCELİKLE SENİ TANIMAMIZ LAZIM.KAYIT VE GİRİŞ BÖLÜMLERİNİ DOLDURMAN GEREKİYOR

KAYIT

KULLANICI ADI

ŞİFRE

GİRİŞ

KULLANICI ADI

ŞİFRE

DOĞRULA

BEKLEYİNİZ...

OYUNA GEÇ

F-35'DE ROKETSAN VE TÜBİTAK SAGE'NİN BİRLİKTE ÜRETTİĞİ SOM-J FÜZESİ KULLANILDIĞINI BİLİYOR MUYDUN?
ÖNCELİKLE SENİ TANIMAMIZ LAZIM.KAYIT VE GİRİŞ BÖLÜMLERİNİ DOLDURMAN GEREKİYOR

KAYIT

KULLANICI ADI CENGİZHAN

ŞİFRE

MOR11

GİRİŞ

KULLANICI ADI CENGİZHAN

ŞİFRE

MOR11

DOĞRULA

OYUNDA SOM-J FÜZESİ İLE NELER YAPABİLECEĞİNİ GÖRMEK İÇİN OYUNA GEÇ BUTONUNA TIKLA

OYUNA GEÇ

F-35 PILOTU: CENGİZHAN



F-35 PILOTU: CENGİZHAN



F-35 PILOTU: CENGİZHAN



F-35 PILOTU: CENGİZHAN



Form1

F-35'DE ROKETSAN VE TÜBİTAK SAGE'NİN BİRLİKTE ÜRETTİĞİ SOM-J FÜZESİ KULLANILDIĞINI BİLİYOR MUYDUN? ÖNCELİKLE SENİ TANIMAMIZ LAZIM.KAYIT VE GİRİŞ BÖLÜMLERİNİ DOLDURMAN GEREKİYOR

KAYIT

KULLANICI ADI

ŞİFRE

GİRİŞ

KULLANICI ADI

ŞİFRE

DOĞRULA

BEKLEYİNİZ...

OYUNA GEÇ

Öncelikle oyuna giriş yapmadan önce kayıt ve girişe yazdığı kullanıcı adı ve şifresini doğruluyoruz.Doğru ise oyuna geçebilir,yanlış ise tekrar denemesi gerekiyor.Doğru olduğunda karşımıza bir metin çıkıyor ve oyuna geç butonuna tıklayarak Form2'ye geçiyoruz.Bu formda bizi kullanıcı adımızı kullanarak F-35 Pilotun isminde kullanıyor.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
using System.Collections;

namespace Ödev_3
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            string kullanicadi, sifre, kayitad, kayitsifre;

            kullanicadi = textBox1.Text;
            sifre = textBox2.Text;
            kayitad = textBox3.Text;
            kayitsifre = textBox4.Text;
            if (kullanicadi == kayitad && sifre == kayitsifre)
            {
                label5.Text = "OYUNDA SOM-J FÜZESİ İLE NELER YAPABİLECEĞİNİ GÖRMEK İÇİN OYUNA GEÇ BUTONUNA TIKLA";
            }
            else
            {
                label5.Text = "YANLIŞ GİRDİNİZ TEKRAR DENEYİNİZ";
            }
        }
    }
}
```

```

    }

    }

    private void label18_Click(object sender, EventArgs e)
    {
    }

    private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        string nickname = textBox3.Text;

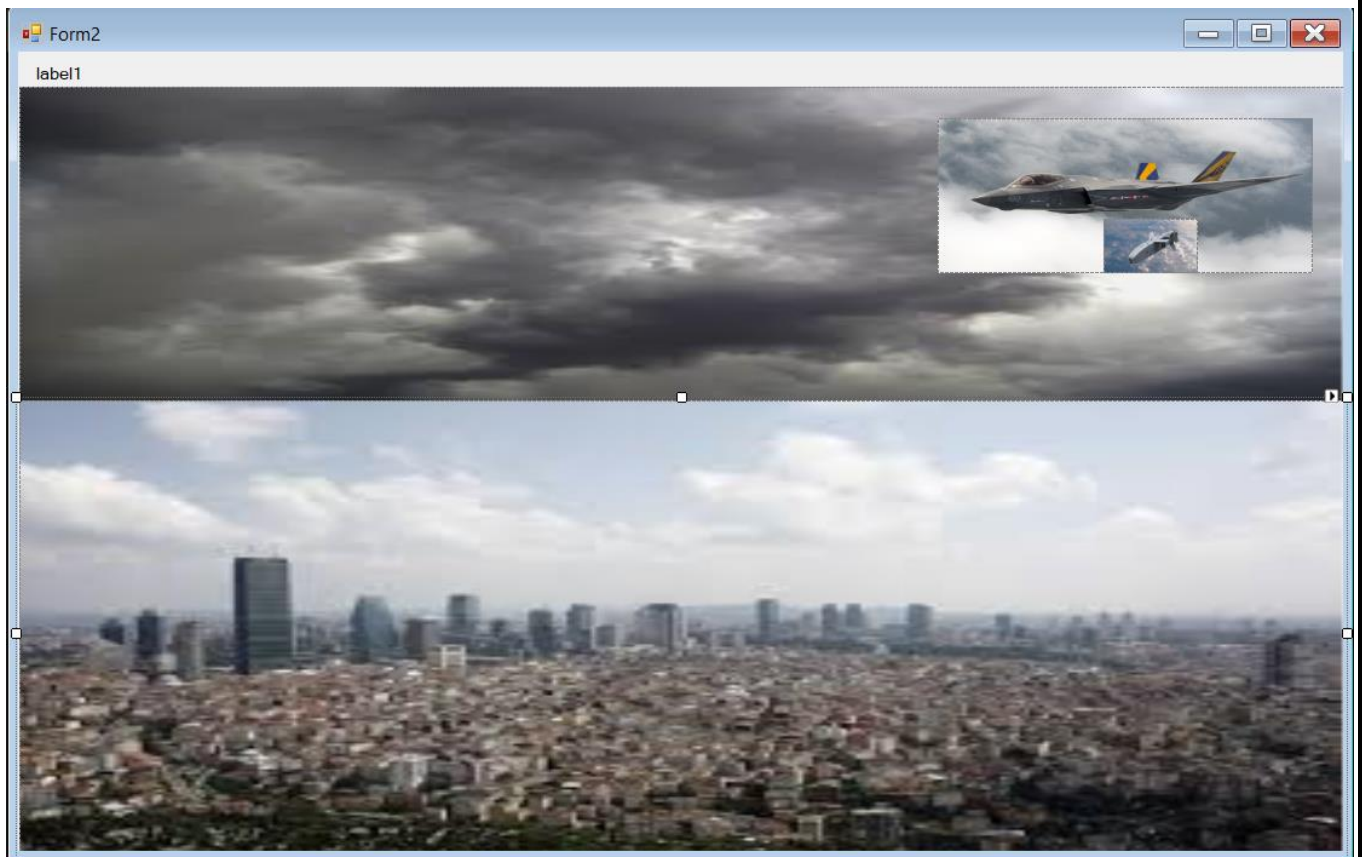
        Form2 YeniForm2 = new Form2();

        YeniForm2.GelenBilgi = nickname;

        YeniForm2.Show();

        this.Hide();
    }
}

```



```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ödev_3
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()

```

```

{
    InitializeComponent();
}
int birinciresim, ikinciresim, üçüncüresim;

Random rastgele = new Random();

private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
{
    birinciresim = pictureBox1.Left;
    ikinciresim = pictureBox2.Left;
    üçüncüresim = pictureBox3.Left;
}

private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    int derece = Convert.ToInt32(label7.Text);
    derece++;
    label7.Text = derece.ToString();

    int birinciresimgenisiği = pictureBox1.Width;
    int ikinciresimgenisligi = pictureBox2.Width;
    int üçüncüresimgenisligi = pictureBox3.Width;

    int bitisuzakligi = label5.Left;

    pictureBox1.Left = pictureBox1.Left + rastgele.Next(1, 10);
    pictureBox2.Left = pictureBox2.Left + rastgele.Next(1, 10);
    pictureBox3.Left = pictureBox3.Left + rastgele.Next(1, 10);
}

private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
{
}

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    timer1.Enabled = true;
}

private void label1_Click(object sender, EventArgs e)
{
}
}

```


F-35

Müşterek Taarruz Uçağı, tek pilot ve tek motorlu, beşinci nesil, hava-yer taarruz, keşif, taktik savunma gibi çok maksatlı görevleri, düşük görünürlük özelliğiyle gerçekleştirebiliyor. Sahip olduğu DAS sistemiyle 360 derece görüş sağlayabilen, özel tasarlanmış geometrisi ve kaplaması sayesinde sahip olduğu düşük görünürlük özelliği, düşman radarları tarafından tespitini güçleştiriyor. Sahip olduğu Link-16 ve MADL haberleşme sistemleriyle tespit ettiği tehditleri etrafında bulunan diğer F-35 ve silah sistemleriyle paylaşabiliyor, bu sayede harp ortamındaki farkındalık seviyesi artırılıyor. Sensör füzyon teknolojisiyle EOTS, DAS, radar gibi kaynaklardan aldığı bilgileri birleştirerek, harp ortamının resmini pilota sunan uçak, bu sayede dost ve düşmana yönelik tanımlamaların çok daha doğru şekilde yapılmasını sağlıyor. 3 ayrı konfigürasyonu bulunuyor. Geleneksel kalkış ve iniş (CTOL) yeteneğine sahip F-35A, iniş ve kalkış yapabilmek için piste ihtiyaç duyuyor. Kısa kalkış ve dikey iniş (STOVL) yapabilen F-35B, kısa pistlerden kalkış yapabiliyor ve helikopter gibi iniş gerçekleştirebiliyor. Uçak gemileri için tasarlanmış versiyon (CV) F-35C ise helikopterler gibi olduğu yerden yükselerek kalkış yapıp ve aynı şekilde inebiliyor.

SOM-J

Müşterek Taarruz Uçağı F-35'lerin gizli uçuşu esnasında kritik görünmezlik kabiliyetini korumak suretiyle pilotların uzun menzil mesafesinden hedefi vurabilmeleri amacıyla geliştirilen Seyir Füzesi SOM-J füzelerinden F-35 uçağı gövde içinde 4 adet taşıyabilmektedir. Özellikle yoğun bir şekilde korunan kara ve deniz hedeflerine karşı kullanılması planlanan füzeler 185 kilometre menzile sahiptir. Bu menzil içerisinde çok alçaktan radara yakalanmadan uçan SOM-J, yeryüzü şekillerini izleyerek kendini saklayabilen bir seyrüsefer sistemi ile hedefine yüksek bir isabet oranıyla ulaşmaktadır. SOM-J, taşıdığı yüksek çözünürlükteki görüntüleyici kızılötesi arayıcı başlığı ile hassas hedefleme sağlayarak atışın ardından havadan ihbar kontrol uçaklarının koordinesi ile hedef değişikliği yapılmasına izin vermektedir. Aynı şekilde uçuş sırasında hedefe vuruş açısı ve yaklaşma irtifası gibi değişiklikler de gerçekleştirilebilmektedir. Elektronik karıştırma tedbirlerine dayanıklı olarak geliştirilen SOM-J füzeleri, Türkiye'nin de proje ortağı olduğu birçok müttefik ülke tarafından kullanılacak F-35 savaş uçaklarının en önemli vurucu güçlerinden birisidir.

