

KOCAELİ SAĞLIK VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ

2023-2024 BAHAR DÖNEMİ

MAZARET PROJESİ

Mazeret Projesi Bilgilendirmesi

- Proje dosyalarının **son teslim tarihi 19.06.2024 saat 23.55'tir**. Bu tarihten sonra Google Classroom'daki proje teslimi kapanacaktır ve geç gönderilen projeler teslim edilemeyecektir.
- Sunumun yapılacağı tarih ve sınıf proje teslim tarihi yaklaştığında duyurulacaktır.
- Proje ile ilgili soruları eray.dursun@kocaelisaglik.edu.tr mail üzerinden sorabilirsiniz.
- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Pc6JW-KdnnlsEijUiv8Y4WrvCmNALVKz/edit#gid=8245028>

Mazeret Projesi Değerlendirme Kriterleri

Mazeret projesi değerlendirilirken aşağıdaki kriterler göz önünde bulundurulacaktır.

KRİTER	NOT (puan)
Arayüz Tasarımı	15
Metotların Tanımlanması	15
Encapsulation, Inheritance, Polymorphism, Abstraction yapılarının kullanımı	40
Rapor	15
Yazılan kodlara hakimiyet	15
Kopya çektiği tespit edilen gruplar	-100

- Raporla UML sınıf diyagramı mutlaka bulunmalı. (Bulunmazsa -15)

POKEMON KART OYUNU



Bir oyuncunun (kendiniz olacak) otomatik oyuncuyla (bilgisayar) savaşabileceği basit bir kart oyunu yaratacaksınız. Aynı zamanda bilgisayar, bilgisayar ile de oynayabilecek. Tasarlayacağınız oyunda, toplamda 10 pokemon kartı olacaktır ve her bir kullanıcıya ilk başta random olarak 3 er pokemon kartı dağıtılacaktır. Dağıtımdan sonra ortada 4 tane pokemon kartı kalacaktır. Kullanıcı ve bilgisayar kendilerine dağıtılan 3 pokemon karttan birini seçerek ortaya koyacaktır. İki taraf kartları ortaya kapalı bir şekilde koyacak ve kartlar aynı anda çevrilerek yüksek hasar puanına sahip olan pokemon kartına sahip olan kişi ya da bilgisayar 5 puan kazanacaktır. Daha sonra kullanıcı ve bilgisayar ortada kalan kartlardan birer tane (kartların ne olduğunu bilmeden) alacaklardır. Ortadaki ve eldeki kartlar bitene kadar oyun devam edecektir. En yüksek puana sahip oyuncu, oyunu kazanacaktır. Bu oyunu nesneye yönelik programlama yöntemini kullanarak yapmanız beklenmektedir.

1. İsterler

Oyunu ve oyuncuların ellerinde bulunan kartlar görünebilecek ve takip edilebilecek bir arayüz tasarlamanız beklenmektedir.

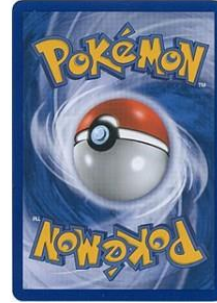
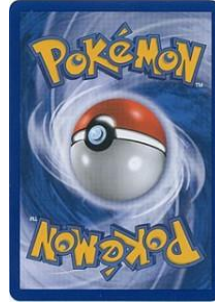
- Destede 10 adet Pokemon kartı bulunmalıdır.



- Oyuncu desteden üç rastgele kart alır.
- Bilgisayar desteden üç rastgele kart alır.
- Oyuncu ve bilgisayar elinde bulunan üç karttan birini seçerek kapalı bir şekilde ortaya koyar. Bilgisayar seçimi random olarak gerçekleştirir. Burada kullanıcı bilgisayarın hangi kartı seçtiğini bilmeyecek (Fakat sunum sırasında, oyunun doğru çalıştığının kontrolü yapılabilmesi için kartlar gösterilmeli).

Oyuncu 1

Bilgisayar



- Daha sonra kartlar çevrilir. (Görseller örnek olarak verilmiştir.)

Oyuncu 1

Bilgisayar



- Yukarıda bulunan şekilde gösterildiği üzere, hasar puanı daha büyük olan Charmander kazanacaktır.

Oyuncu 1

Bilgisayar

Skor : 0

Skor : 5



- Oyuna sürülen kartlar bir daha kullanılamayacak. Her hamleden sonra desteden kullanıcı ve bilgisayar tarafından birer adet kâğıt alınır ve yukarıdaki işlemler ortada ve elde, pokemon kart kalmayıncaya kadar devam eder.
- Skoru yüksek olan oyuncu, oyunu kazanır.
- Oyunu kullanıcı bilgisayara karşı oynayabildiği gibi bilgisayar bilgisayara karşı da oynayabilmelidir.

Her sınıf için ortak olan özellikler:

- Projede Encapsulation, Inheritance, Polymorphism, Abstraction yapılarının (hepsinin) kullanılması gerekmektedir.
- Yapıcı (constuctor) metotları (parametrelili ve parametresiz olarak en az iki) yazılacak.
- Tüm özellikler için get, set metotları tanımlanacak.
- Kullanılan yapıların her biri nerede kullanıldı, neden kullanıldı sunumda açıklanacak.