

İSİM : FATİH UÇAR

DERS : NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA

HOCA : CEMİL ÖZ

GRUP : İKİNCİ ÖĞRETİM 2C

KONU : CİSİMLERİN ÇARPIŞMASI

LİNK : <https://youtu.be/gEzIFQ4JdgA>

Ödevi yaparken ilk basta bir form sınıfı oluşturdum. Form sınıfına çizim yapmak için bir tane panel, iki tane groupbox ,iki tane combobox ve çarpışma denetimini kontrol etmek için bir tane buton ekledim. Bir tane liste türünden bir değişken oluşturup listeye cisimleri atadım sonrasında o listeyide iki combobox'a atadım böylelikle seçim yapabileceğiz.

Hangi Şeklin çizilmesi gerektiğini anlamamız için ise Sekil türünden iki değişken yaptım Sekil1 ve Sekil 2 . Bu şekilleri bir stringe atayarak hangi şeklin çizilmesi gerektiğine karar verdim.Switch case yapısı oluşturarak hangi nesnelerin döndürülmesi gerektiğine karar verdim.

Sekiller diye bir sınıf açarak oraya gerekli cisimleri ekledim.Cisimlere Sekil sınıfından bir kalıtım verdim çünkü cisimlerin ortak özellikleri çoktu mesela x , y koordinatları , çizilmesi ve çarpışma denetimi yapılması.Classlara gerekli özellikleri ekledim.Çarpışma denetimini yaparken fonksiyona Sekil cinsinden bir nesne verdim ve bu nesnenin özellikleri sayesinde çarpışma denetimini yapabildim.

Eklediğim butona tıklama eventi ekledim sonra o evente classlarda kullandığım çarpışma metodunu ekledim Sekil türünden oluşturduğum nesneler sayesinde sonra çarpışma denetimini doğru bir şekilde yaptım.