



BİLGİSAYAR AĞLARI

Proje 1 : Dokuz Taş

Öğrencinin ;

Adı, soyadı: Feyza Nur SAKA

Numarası: 1521221051

Eğitmenlerin Adı,Soyadı :

Prof. Dr. A. Yılmaz ÇAMURCU Ar. Gör. Samet KAYA Ar. Gör.

İçindekiler

- 1- Özet
- 2- Proje Konusu
- 5- Proje Çıktıları ve Başarı Ölçütleri
- 6- Proje Süresince Yapılanlar
- 7- Ek Açıklamalar
- 8- Kaynakça

1- Özet

Bu projede 9 Taş Oyunu, Client ve Server kullanarak tasarlanmıştır. 2 Client'ın haberleşmesi için Server ile aralarında bağlantı kurularak oyunun akışı sağlanır. Aynı zamanda 2 Client'ın mesajlaşması da mümkündür.

2- Proje Konusu

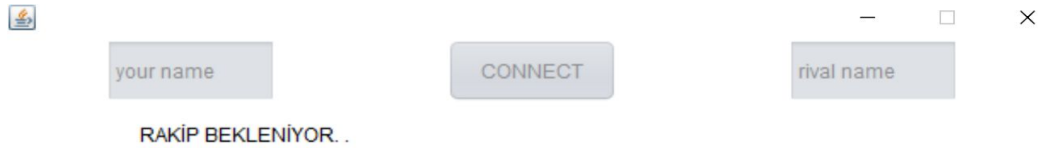
Dokuz taş: server iki clienta hizmet verir ve iletişimlerini sağlar.

3- Proje Çıktıları ve Başarı Ölçütleri

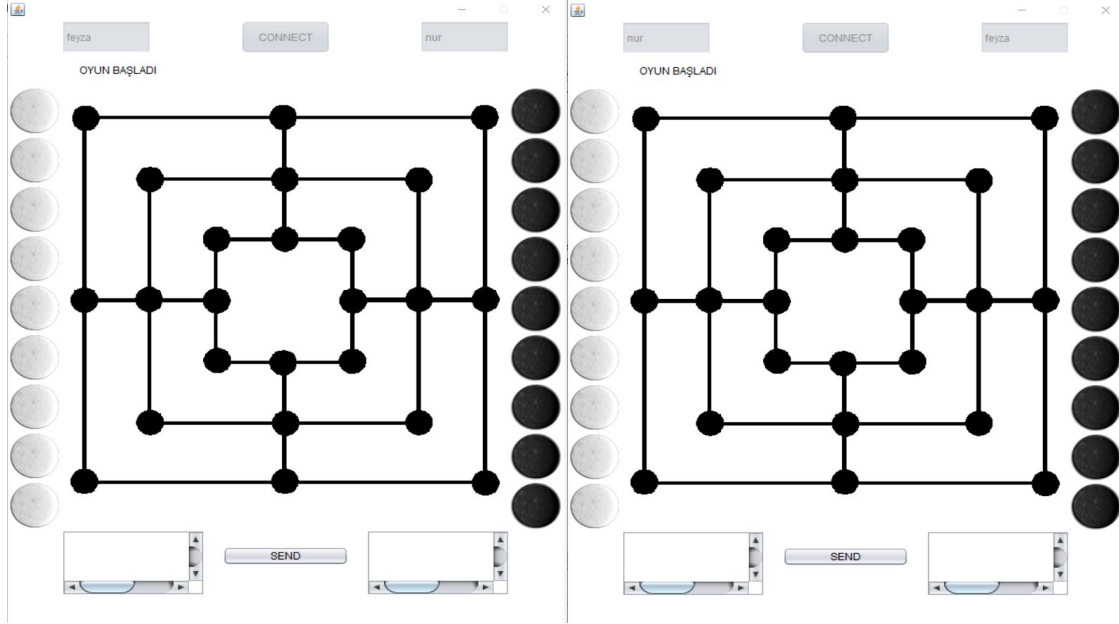
9 MEN'S MORRIS TITLE :



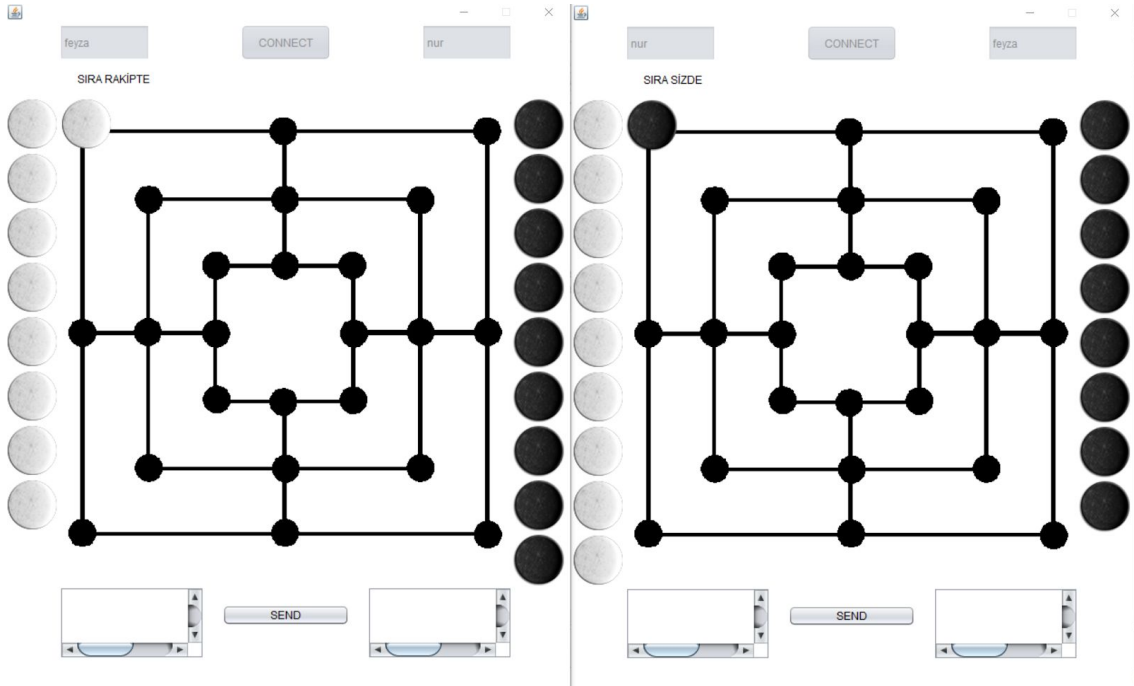
Rakip Bekleniyor :



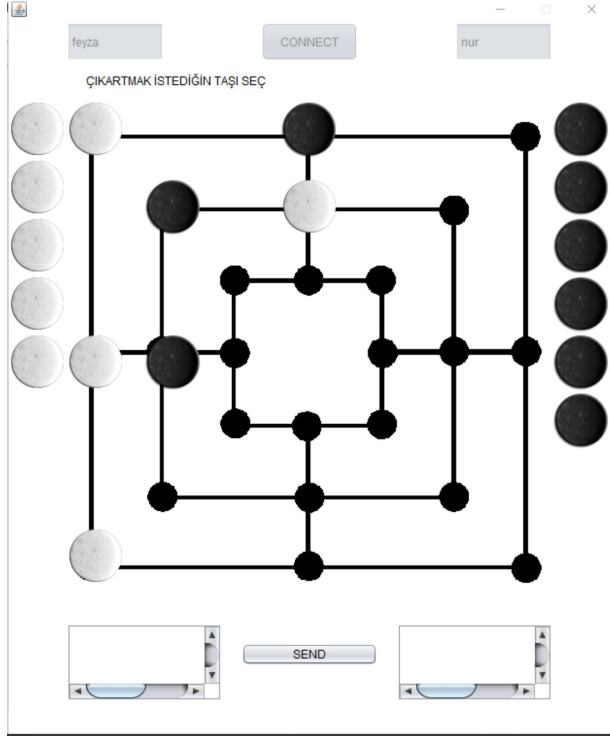
Oyun Bařladı :



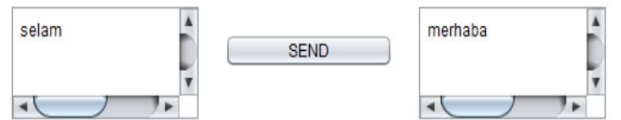
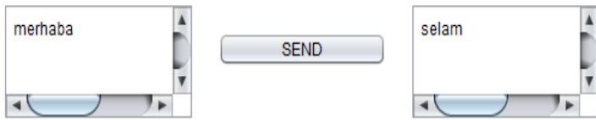
Sıra Rakipte vs Sıra Sizde



Çıkartmak İstedığınız Taşı Seçin



Mesajlaşma



4- Proje Süresince Yapılanlar

NineMensMorrisClient ve NineMensMorrisServer olmak üzere 2 project vardır. NineMensMorrisClient içerisinde game, game.images ve ninemensmorrisclient isimli 3 paket yer alır. NineMensMorrisServer içerisinde game ve ninemorrisserver paketleri yer alır.

Game oyun ekranında Client'lar isimlerini yazdıktan sonra Connect butonu ile Start metodunu çağırarak ip ve port numaralarını gönderirler ve iki client arası bağlantı sağlanır. Bu bağlantı sağlanana kadar information label da rakip bekleniyor oyun başladı gibi bilgiler gösterilir. Bağlantı sağlandıktan sonra her 2 Client'ta txt_rival_name label'ı rakibin ismini gösterir. Oyun başladıktan sonra Client'lardan biri taşı koyar. Bu taşı koyduğu yerde seticon ile beyaz taş (white) iconu gösterilir. Bu bilgi karşı tarafa mesaj olarak atılır ve aynı taş diğer Client'ta siyah taş (black) iconu olarak gösterilir. Her taş eklendiğinde ekranın solundaki beyaz taşlar ve sağındaki siyah taşlar eksilir. Bu sayede kalan taş sayısı gözükebilir.

Sıra hangi oyunculaysa rakibin taşlarını koyacağı labellar setEnabled(false) olur ve taş koyması bu sayede engellenir. Aynı şey diğer oyuncunun ekranında da olabilmesi için isEnabled ile karşı tarafa bilgi gönderilir.

3 Taş bir set oluşturduğunda rakip taşlardan birini seçerek seçilen taşı oyundan çıkartmak için if kontrolleri kullanıldı. 3 Taş set oluşturunca information label da çıkartmak istediğiniz taşı seçin yazar ve istenilen taş seçilerek çıkartılır. Çıkartılan taş diğer oyuncunun ekranından da çıkartılabilmesi için Server'a mesaj gönderilir ve ordan da diğer Client'ın ekranına ulaşarak taş çıkartılır.

Aynı zamanda Client'ların birbiriyle mesajlaşması da mümkündür. JFrame'in alt kısmında 2 tane text area yer almaktadır. sol taraftaki oynayan kişinin sağ taraftaki rakibin yazdıklarını gösterir. Send butonu ile yazı karşı Client'a Server üzerinden gönderilir.

5- Ek Açıklamalar

Oyunun Kuralları :

Dokuztaş oyunu 2 kişi ile oynanır.Oyuna başlayan oyuncu taş koyar. Sonra rakibi bir taş koyar. Her iki oyuncunun elindeki 9 taş bitinceye kadar sırası ile taşları oyun tahtası üzerine koyarlar. Bu esnada oyunculardan biri yatay ya da dikey olarak taşlarını üçlü yapmışsa (per) rakibinin bir taşını alır. Rakibin üçlü peri varsa üçlü bozulmaz. Üçlü olmayanlardan birini alır. Ancak üçlü perlerin dışında başka taş yoksa üçlüyü bozarak bir taş alır. Çapraz olarak yapılan üçlemeler taş yemek için geçerli değildir.Oyuncular ellerindeki 9 taşı da oyun alanına bırakmadan oyun alanındaki hiçbir taşı oynatamazlar. Yani hamle yapamazlar. Oyuncular dokundukları taşı oynamak zorundadırlar. Oyuncular yaptıkları üçlüleri ileri – geri yaparak rakibin taşını yiyebilirler.

Oyundaki eksiklikler :

Taşlar bittikten sonra taşları hareket ettirme kısmı eksik.

Bazı kontrollerde eksiklikler var. (Enabled ve kurallar)

6- Kaynakça

<https://www.oyundedem.com/oyna/dokuz-tas.html>

<http://www.kesanzeka.com/9-tas-oyun-kurallari/>

<https://www.youtube.com/watch?v=7w6FOxVfYGI>

<https://stackoverflow.com/questions/3775373/java-how-to-add-image-to-jlabel>