

# NESNE TABANLI PROGRAMLAMA DÖNEM ÖDEVİ

**DERS ADI: NESNE TABANLI PROGRAMLAMA**

**ÖĞRETİM ELEMANI: SELMAN HIZAL**

**ÖDEVİN KONUSU: OYUN GELİŞTİRME**

**ÖĞRENCİ,**

**AD-SOYAD: FEYZA ÖZDEN**

**NUMARA: 22010903065**

**ŞUBE: B ŞUBESİ**

## -----Project Overview-----

### CAMPUS LIFE

Elements: Students

#### Types of Game:

-RPG(role-playing game): Rol yapma video oyunlarında oyuncular, farklı zorlukların üstesinden gelerek veya canavarları yenerek, karakterin seçilen bir meslekte veya sınıftaki ilerlemesini temsil eden deneyim puanları kazanır (yakın dövüş veya menzilli büyüler gibi) ve oyuncunun belirli bir miktar elde edildiğinde yeni yetenekler kazanmasına izin verir.

#### Senaryo:

Oyuncu, bir üniversite öğrencisinin hayatını yönetir. Derslere katılmak, sınavlara hazırlanmak, sosyal etkinliklere katılmak ve günlük ihtiyaçları karşılamak gibi görevler üstlenir. Amaç, başarılı bir akademik dönem geçirmek ve mutlu bir hayat sürdürmektir.

#### Temel Oynanış:

##### Karakter Gelişimi:

Oyuncu, karakterinin akademik başarılarını, sosyal becerilerini ve sağlık durumunu dengede tutmaya çalışır.

#### Seçimler ve Sonuçlar:

Oyuncunun verdiği kararlar, karakterin genel durumunu etkiler (örneğin, fazla ders çalışmak enerji düşüşüne, çok eğlenmek notların düşmesine neden olabilir).

#### Döngü:

Oyun zamanı sabah, öğle ve akşam olmak üzere üç ana döngüye ayrılır. Her döngüde farklı aktiviteler yapılabilir.

### Özellikler:

#### Karakter Durumu:

Sağlık, enerji, mutluluk ve akademik başarı gibi göstergeler.

#### Etkinlikler:

Derslere katılma (Not artar, enerji azalır).

Sosyal etkinlik (Mutluluk artar, enerji azalır).

Spor yapma (Sağlık artar, enerji azalır).

Dinlenme (Enerji ve sağlık artar).

#### Harita:

Basit ASCII tabanlı bir kampüs haritası.

Lokasyonlar: Sınıf, Yurt, Kütüphane, Kantin, Spor Salonu ve Dinlenme Alanı.

#### Temel Özellikler:

Sağlık: Fiziksel durumu temsil eder. Düşerse oyun sona erer.

Enerji: Günlük aktivitelerde harcanır. Düşerse oyun sona erer.

Mutluluk: Karakterin ruh halini etkiler. Çok düşükse performansı azalır.

Akademik Başarı: Oyunun ana hedeflerinden biri.

#### Dil ve Çerçeve:

Programlama Dili: C#.

Kütüphaneler: Temel sistem sınıfları, ASCII grafik için özel kütüphaneler.

## 1. Karakter Sınıfı (Character):

Karakterin temel özelliklerini (sağlık, enerji, mutluluk, akademik başarı) ve davranışlarını yönetir.

Özellikler:

Isim

Saglik

Enerji

Mutluluk

AkademikBasari

## Metotlar:

Durum Güncelle (DurumuYazdir, Guncelle).

Karakter Eylemleri (DersCalis, SosyalEtkinlik, SporYap, Dinlen).

## 2. Lokasyon Sınıfı (Location):

Kampüs haritasındaki alanları temsil eder.

Özellikler:

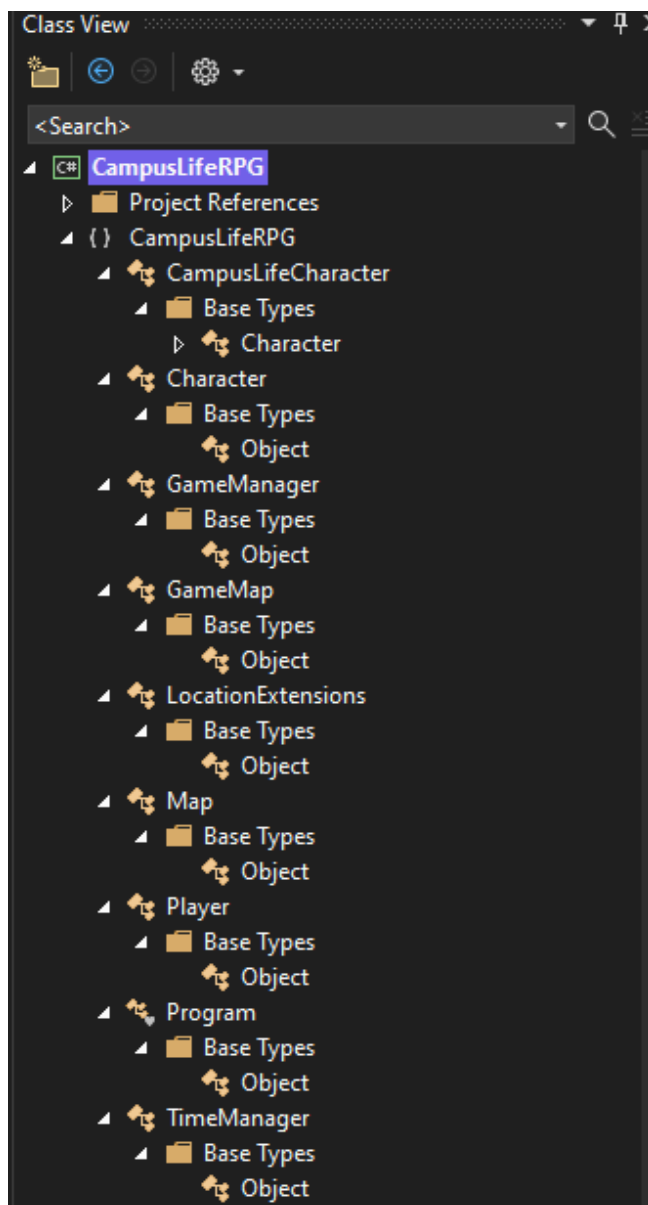
Ad (Örn: Sınıf, Yurt, Kütüphane).

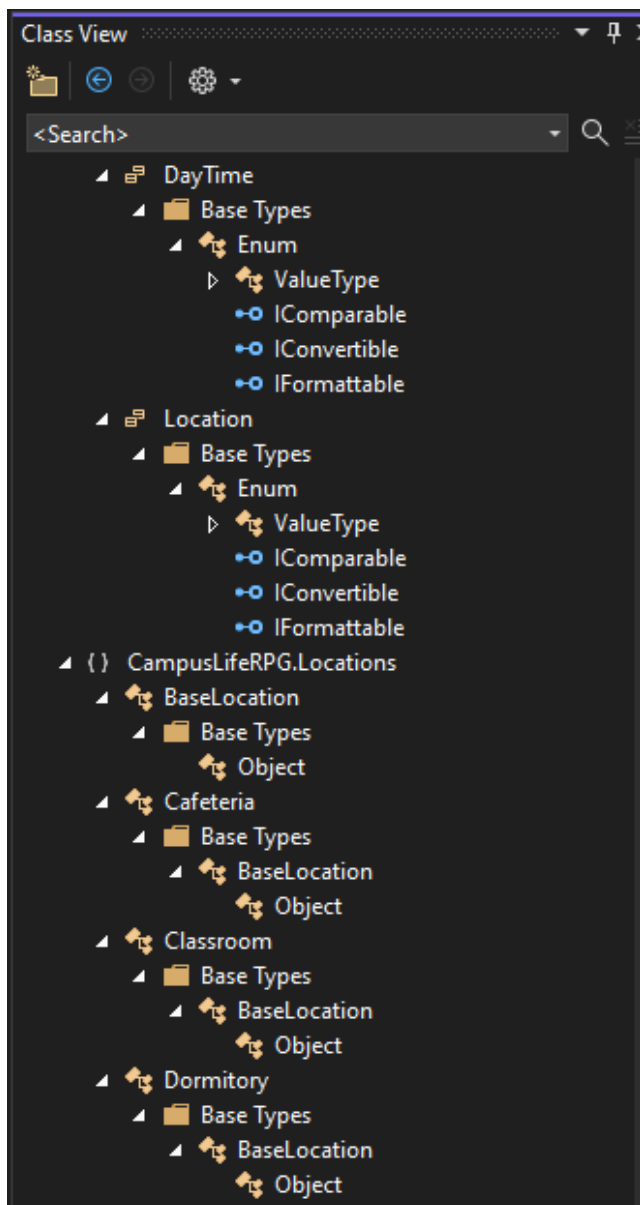
Etkinlikler (Her lokasyon için yapılabilecek aktiviteler).

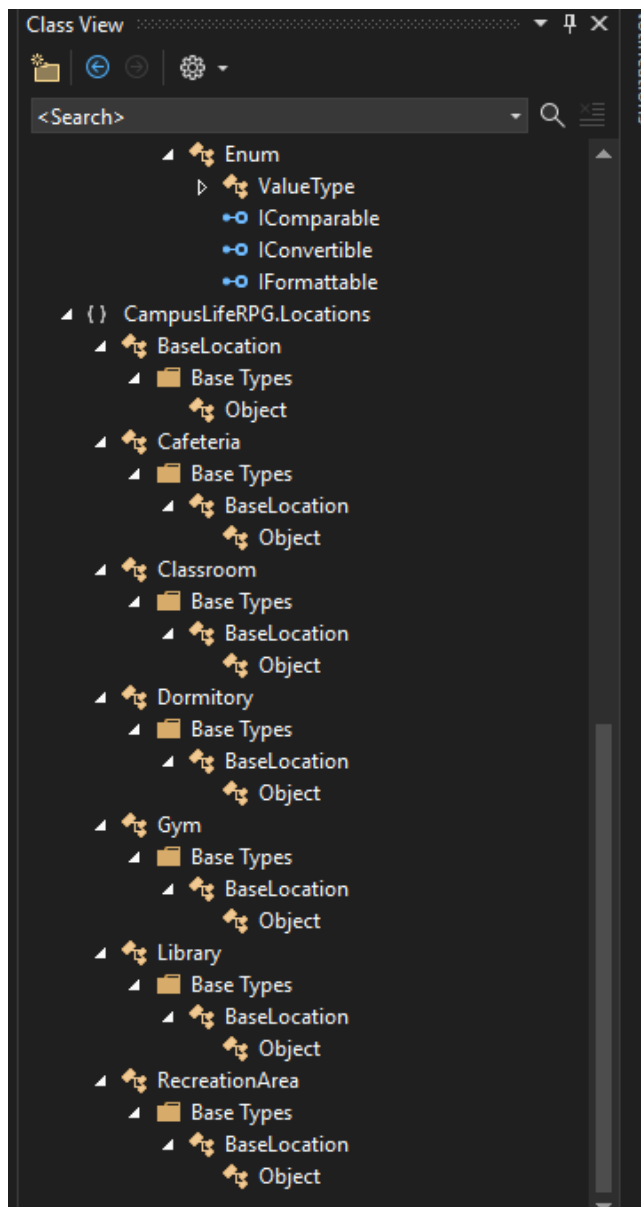
Metotlar:

Lokasyonda Aktivite Yap (AktiviteYap).

**CLASS YAPILARI:**

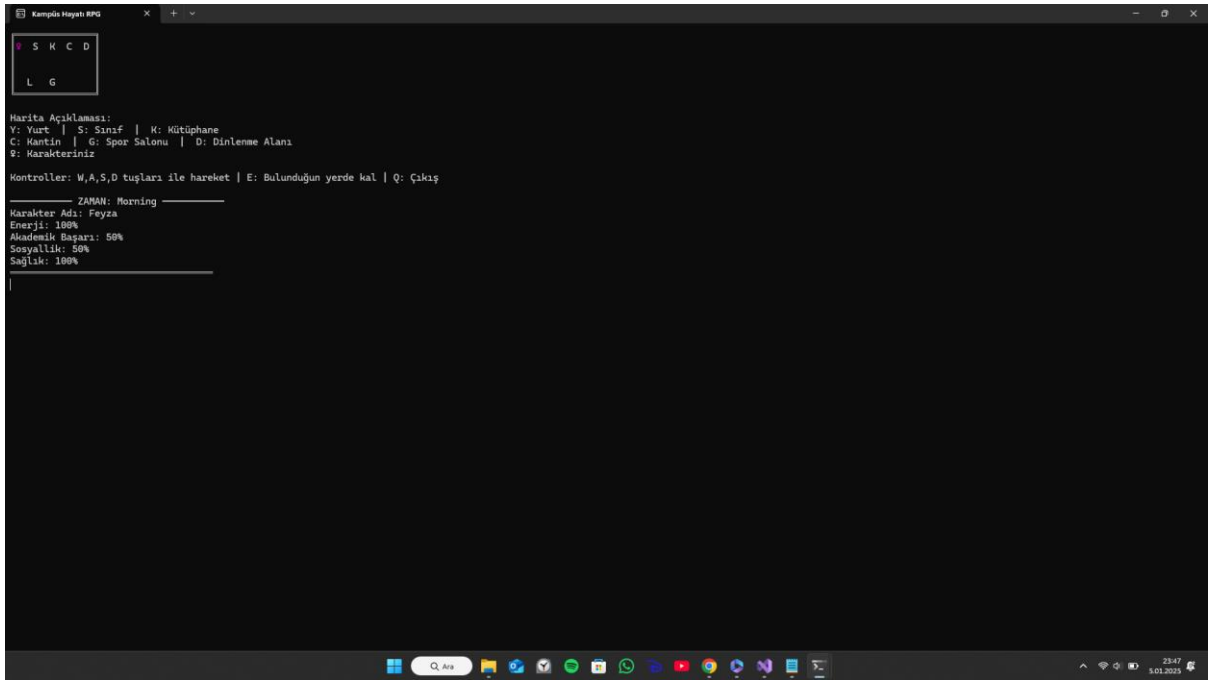
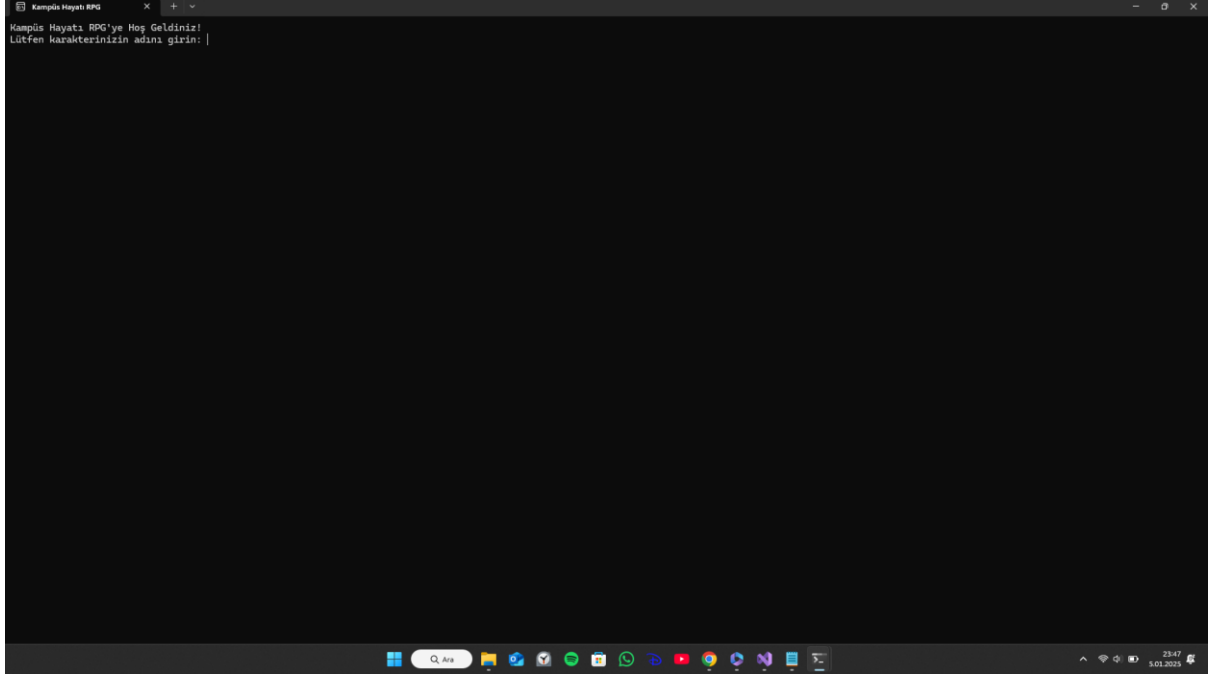


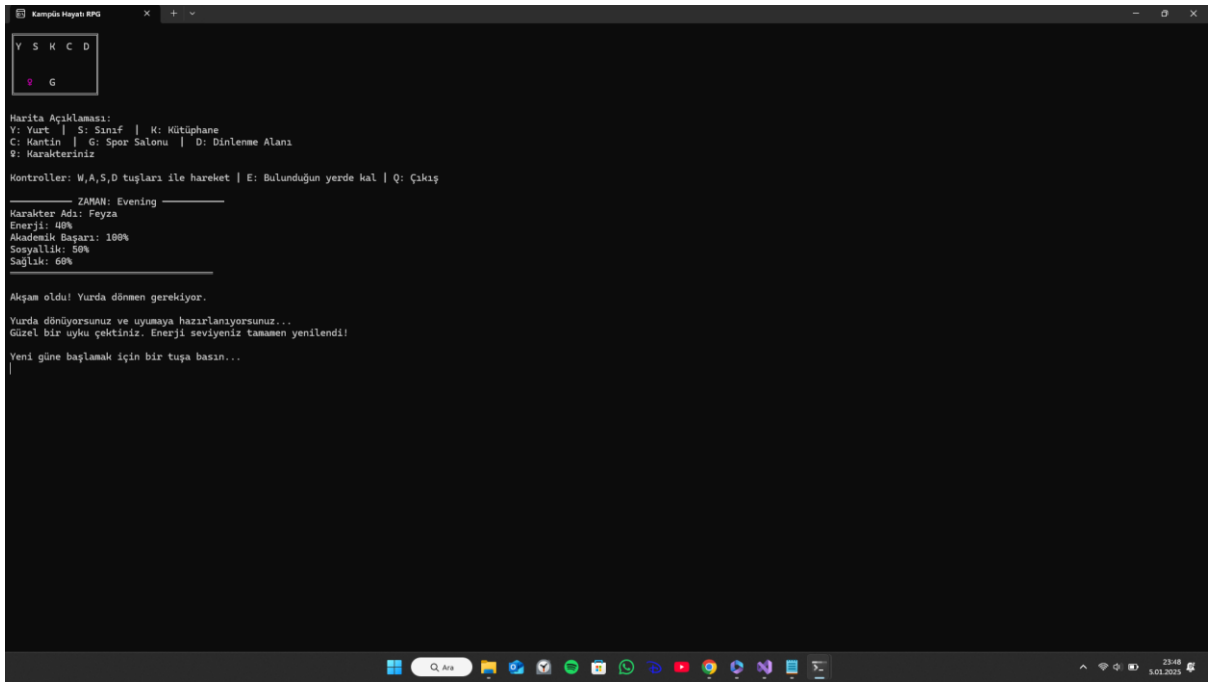
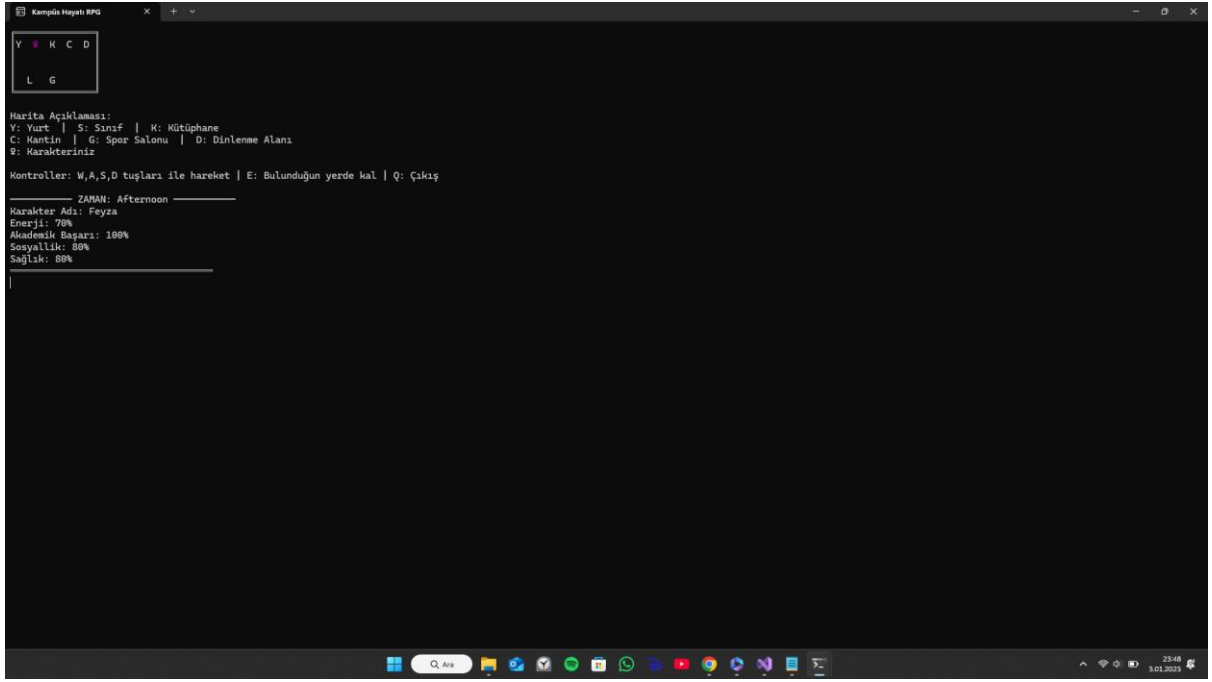


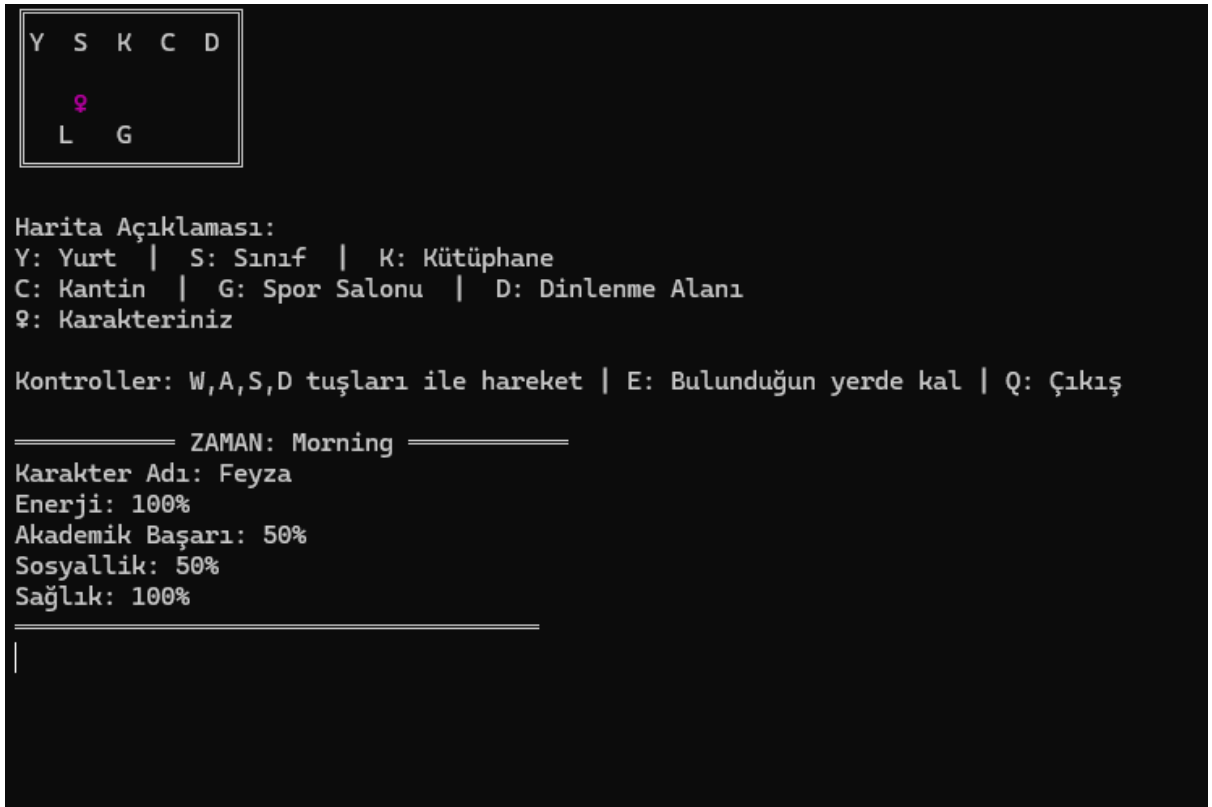
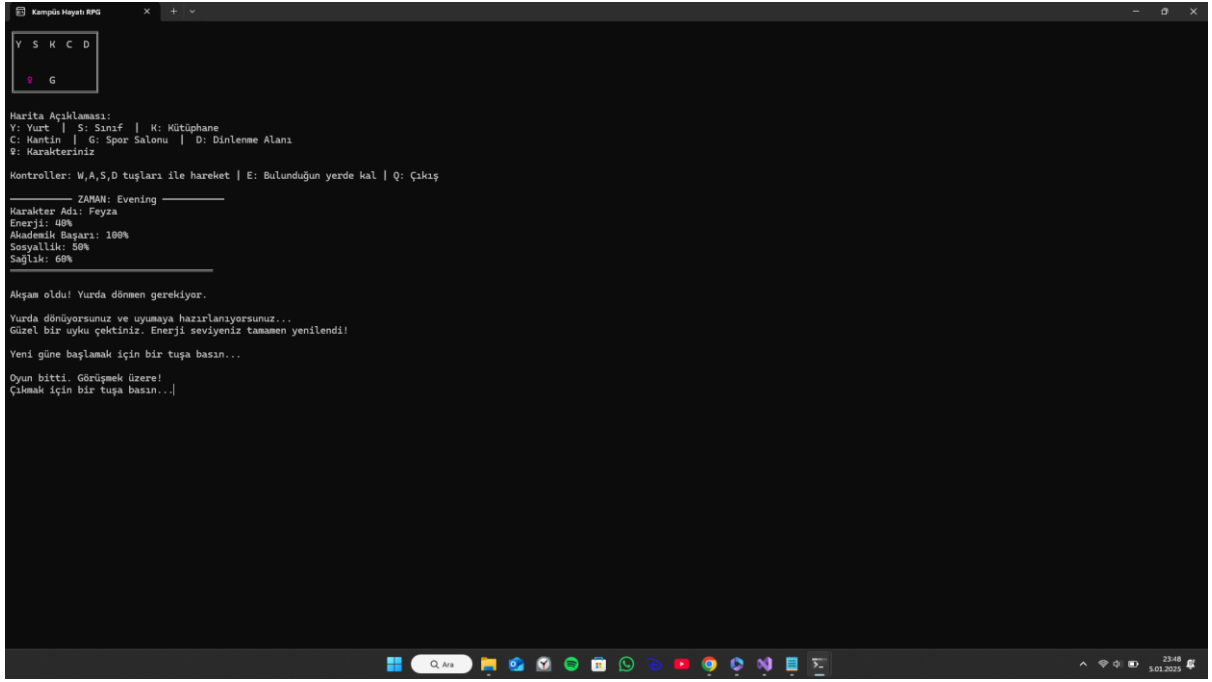




## Oyun Görselleri:







Y S K C D  
L ♀

Harita Açıklaması:

Y: Yurt | S: Sınıf | K: Kütüphane  
C: Kantin | G: Spor Salonu | D: Dinlenme Alanı  
♀: Karakteriniz

Kontroller: W,A,S,D tuşları ile hareket | E: Bulunduğun yerde kal | Q: Çıkış

===== ZAMAN: Afternoon =====

Karakter Adı: Feyza

Enerji: 40%

Akademik Başarı: 0%

Sosyallik: 70%

Sağlık: 100%

|

Y S ♀ C D  
L G

Harita Açıklaması:

Y: Yurt | S: Sınıf | K: Kütüphane  
C: Kantin | G: Spor Salonu | D: Dinlenme Alanı  
♀: Karakteriniz

Kontroller: W,A,S,D tuşları ile hareket | E: Bulunduğun yerde kal | Q: Çıkış

===== ZAMAN: Evening =====

Karakter Adı: Feyza

Enerji: 10%

Akademik Başarı: 40%

Sosyallik: 40%

Sağlık: 80%

Akşam oldu! Yurda dönmen gerekiyor.

Yurda dönüyorsunuz ve uyumaya hazırlanıyorsunuz...

Güzel bir uyku çektiniz. Enerji seviyeniz tamamen yenilendi!

Yeni güne başlamak için bir tuşa basın...

|