

Merhaba Arkadaşlar,

Kendinize ait belirlediğiniz bir ürün üretilecektir. Bu ürünün 3 alt parçadan (1.parça, 2.parça, 3.parça) oluştuğu varsayılacaktır. Ürünler oyun ekranında rastgele noktalardan rastgele bir şekilde üretilerek aşağıya doğru düşecektir. En altta ise düşen ürünleri toplayabileceğiniz bir ürün toplama karakteri bulunmaktadır. Bir adet ürün üretebilmek için en az 1 adet 1.parça, 2 adet 2.parça ve 3 adet 3. Parça toplanmış olmalıdır. Giriş ekranından müşteri bilgileri, istenilen ürün adedi ve zaman kısıtı girildikten sonra oyun başlatılacaktır. Örnek ekran çıktısı şekilde verilmiştir. 1 adet filtre kahve üretimi için 1 adet fincan, 2 adet kahve ve 3 adet su toplandığına lütfen dikkat ediniz. Dolayısıyla 2 adet üretim için 2 adet fincan 4 adet kahve ve 6 adet su toplanmış olmalıdır.

Dönem sonu proje ödeviniz için aşağıdaki bağlantıda bulunan mevcut projeyi incelemeniz faydanıza olacaktır. Videolar 12 bölümden oluşmaktadır.

https://www.youtube.com/watch?v=QE7cc1X3AKs&t=170s&ab_channel=SinanHoca

Projenizde olması beklenenler:

1-Oyun başlarken Menü ekranı gösterilmelidir.

Menü ekranında bulunması gerekenler:

- 1- Oyunu başlatmak için ENTER tuşuna basınız.
- 2- Oyun tuş takımı bilgisi:
Ürün toplama çubuğunu hareket ettirmek için yön tuşların kullanınız.
Oyunu durdurmak için P tuşuna basınız.
- 3- En iyi skorları görüntüle
Seçildiği zaman ayrı bir form ekranında en iyi 5 skor listelenmelidir.
(Bir text dosyasından okuyabilirsiniz.)

2- Nesneye Yönelik Programlama kavramlarına bağlı kalınmalıdır.

3- Kodlamaya başlarken her sınıfın üst kısmında öğrenci bilgilerinizi içeren yorum satırları bulunmalıdır.

3- Oyun ekranında her bir parçadan kaç adet toplandığı ve mevcut üretilen ürün sayısı gösterilmelidir. Ayrıca skor bilgisi bulunmalıdır. Skor için istenilen ürün adedi başarılı bir şekilde tamamlandıktan sonra kalan süreyi kullanabilirsiniz. Veya toplanan alt parçalara göre belirleyebilirsiniz. Skor hesaplama yöntemi size bırakılmıştır.

4- Belirli bir süreden sonra ürünlerin geliş hızı arttırılmalıdır. (Örn. Her 20 saniyede bir hız arttırılabilir.)

5- Oyunda her 10 saniyede bir gelen gizli bir kutu da bulunmalıdır. Gizli kutudan %50 ihtimalle fayda veya zarar çıkabilir. (Örn %10 ürün ekle veya ürünlerin %10 u arızalı olduğu için at)

6- En iyi skor yapan 5 kişi kaydedilmeli ve yeni skorlara göre sürekli güncellenmelidir.

7- Oyunda "PAUSE" işlevi gören ve basıldığında oyunu donduran(sonlandıran değil!) bir tuş bulundurulmalıdır.

8- Puanlama sistemi aşağıdaki tabloya göre yapılacaktır.

9- Kopya ödevler 0(Sıfır) olarak değerlendirilecektir.

10- Vaktinde gönderilmeyen ödevler 0(Sıfır) olarak değerlendirilecektir.

Puanlama Sistemi:

Ödev Gönderim	Öğrenci bilgisi ve yorum satırları	Menü ekranında istenilenler	NDP uygunluk (Sınıflar, Interface, get set metotları, kalıtım vb.)	Oyun ekranındaki anlık bilgiler	Hızın arttırılması	En iyi 5 skoru tutma ve güncelleme	Ürün doğru hesaplanıyor	Pause	Gizli Kutu	Sorunsuz oynanıyor
5	5	10	30	10	5	10	10	5	10	10

Toplam 110 puan üzerinden değerlendirilmektedir. 100 puan üzeri notlar 100 sayılır.

Ödev 13. Hafta teslim edilecektir. İstenenleri sırasıyla gösterdiğiniz en fazla 5 dakikalık bir video istenecektir. Ayrıca proje dosyalarınız sisteme yüklenecektir.

Lütfen verilen ödevlerin sizler için olduğunun bilincinde olarak ve kavramları anlayarak projelerinizi geliştiriniz. Başarılar dilerim.

Son Ödev Yükleme Tarihi: 15.05.2022 Pazar saat: 23:59



Oyuna başlamak için bilgilerinizi giriniz ve ENTER tuşuna basınız (buton da koyabilirsiniz).



Oyun tuş takımı bilgisi için tıklayınız.



En iyi skorları görüntülemek için tıklayınız

Masa No	:	5
Müşteri Adı	:	Muhammed
Müşteri Soyadı	:	Kotan
Talep Edilen Ürün:	:	Filtre Kahve
Ürün Miktarı	:	10
Süre	:	120 (sn)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Kalan Süre (sn)

75

Toplam Yapılan: 1

Kalan : 9



1



2



3

Muhammed Kotan
Filtre Kahve