



MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
2018/2019 Öğretim Yılı Bahar Yarıyılı Yapısal Programlama Dersi
Uygulama Dersi Lab. Föyü Hafta – 4

Öğretim Elemanı Ünvanı / Adı Soyadı: Dr. Öğr. Üyesi Sait Can YÜCEBAŞ
Ders Yardımcısı Ünvanı / Adı Soyadı: Ar. Gör. Müberra Nur Akçaman

Bir sayı tahmin oyunu tasarlayın. Tasarımınızda kullanıcıya oyun menüsünü sunan menu isimli bir fonksiyon ve oyunun oynandığı oyun adlı bir fonksiyon olsun.

Menu fonksiyonu kullanıcıya aşağıdaki seçenekleri sunulmalıdır.

```
1-Oyuna Basla <1>
2-Oyunu Bitir <-1>
Secim Gir:
```

Kullanıcı seçimi -1 ise program sonlanır. Kullanıcı bu değerlerden (1, -1) farklı bir giriş yaptıysa uyarı verilir, ve kullanıcı doğru değeri girene kadar menü işlemleri devam eder.

```
1-Oyuna Basla <1>
2-Oyunu Bitir <-1>
Secim Gir:
12

Lutfen Dogru Secimi Giriniz:
1-Oyuna Basla <1>
2-Oyunu Bitir <-1>
Secim Gir:
```

Kullanıcı seçim olarak 1 girmiş ise oyun fonksiyonu çağrılır. Oyunda kullanıcı önceden tanımlı bir sayıyı tahmin etmeye çalışır. Kullanıcı tahmin değerini klavyeden girer. Kullanıcı tahmini küçük ise “Daha Büyük Tahmin Yap”, kullanıcı tahmini büyükse “Daha Kucuk Tahmin Yap” uyarısı verilir. Kullanıcı sayıyı tutturana kadar tahmin yapmaya devam eder. Kullanıcı doğru tahmin yaptığında, “Tebrikler Bildiniz” mesajı yazdırılsın ve menü adımına geri dönlün.

Örnek çalışma Şekli Aşağıda Verilmiştir.

```
1-Oyuna Basla <1>
2-Oyunu Bitir <-1>
Secim Gir:
12

Lutfen Dogru Secimi Giriniz:
1-Oyuna Basla <1>
2-Oyunu Bitir <-1>
Secim Gir:
1

Tahmin?
1

Buyuk gir:
67

Kucuk Gir:
10

TEBRIK
1-Oyuna Basla <1>
2-Oyunu Bitir <-1>
Secim Gir:
1

Tahmin?
23

Kucuk Gir:
3

Buyuk gir:
10

TEBRIK
1-Oyuna Basla <1>
2-Oyunu Bitir <-1>
Secim Gir:
-1
```