

EŞLEŞTİRME OYUNU

BİLDİRİ RAPORU

PROJE ADI : EŞLEŞTİRME OYUNU

DERS ADI : EĞİTİM YAZILIMI VE TASARIMI

DERS SORUMLUSU : ÖZCAN ÖZYURT

HAZIRLAYANLAR : ŞEYMA ÖÇAL - 334312

HİLAL KAYNARCA - 334327

MAYIS 2018

EŞLEŞTİRME OYUNU

Özet

Okul öncesi ve ilkököl eğitimi sırasında verilen derslerde geometrik şekiller ve sayıların anlaşılması tam olarak sağlanamayabilir. Bu nedenle geometrik şekillerin ve sayıların öğrenilebilmesi için çocukların/öğrencilerin ilgisini çekebilecek teknolojilerle eğitime destek vermek gerekir. Günümüzde eğitici mobil uygulamalar, çocuklar/öğrenciler tarafından kolay bir şekilde ulaşılabilir ve daha ilgi çekici olduğu için bu teknoloji de eğitim teknolojileri arasında yer almıştır. Bu proje, çocukların/öğrencilerin geometrik şekilleri ve sayıları kolay ve eğlenceli bir şekilde öğrenebilmeleri için yapılmıştır. IOS işletim sisteminde x-Code uygulaması kullanılarak geliştirilen Eşleştirme Oyunu projesi için Swift dili kullanılmıştır.

1. Giriş

Mobil uygulama; akıllı telefon ve tabletler gibi cihazlara özel olarak kodlanmış ve tasarlanmış teknolojidir.

Teknolojideki gelişmeler ile birlikte eğitim, spor, sağlık, eğlence, finans, fotoğraf-video, müzik, oyun vb. alanlarda mobil uygulamalar kullanılmaya başlanmıştır. Mobil uygulamalar, hayatımız kolaylaştırmaya yarar. Mobil uygulama geliştirme yolları ile uygulamalar sürekli kendini günceller ya da yeni versiyonunu çıkartarak hataları en aza indirmeyi sağlar, herkes tarafından anlaşılabilir düzeyde olup genellikle kolay arayüz tasarımına sahiptir.

1.1 Mobil Uygulama Öğrenme Ortamlarının Öğretme ve Öğrenme Sürecindeki Faydaları

Mobil uygulama öğrenme ve öğretme ortamlarının birçok faydası vardır. Bunlardan bazıları şunlardır;

- Mobil uygulama öğretim uygulamaları, çocukların/öğrencilerin ilgisini çekerek geometrik şekil ve sayıların öğrenilmesine katkı sağlar.
- Çocukların/öğrencilerin sorgulayan, üreten ve fikir geliştiren bireyler olmasına katkı sağlar.
- Çocukların/öğrencilerin bireyselleştirilmiş öğrenimine destek olur.
- Öğrencilerin kendi öğrenme stillerine uygun bir öğrenim ortamı sağlamaktadır.

1.2 Mobil Uygulama Araçları ve Özellikleri

x-Code uygulaması ve Swift kodlama dili kullanılarak geliştirilmiştir. x-Code, IOS işletim sistemine uygun mobil uygulama geliştirme platformudur.

Swift, IOS, Mac, Apple TV ve Apple Watch uygulamaları geliştirmek için Apple tarafından oluşturulmuş güçlü ve kullanıcı dostu bir programlama dilidir. Kullanımı kolay ve açık kaynaklı bir dildir. Gerçek zamanlı geri bildirim sağlayan ve mevcut Objective-C koduna sorunsuz bir şekilde entegre edilebilen hızlı ve verimli bir dildir.

2. Bulgular



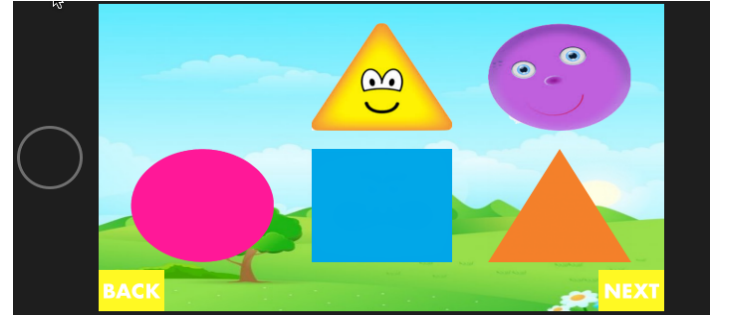
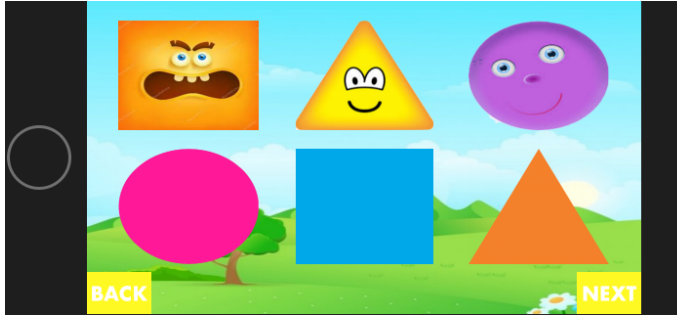
Şekil 1. Giriş Sayfası

Şekil 1, uygulamanın başlangıç sayfasıdır. Bu sayfadaki ayarlar butonu ile oyun müziğinin açılıp-kapatılması sağlanmaktadır. Play butonu ile oyun seçiminin yapıldığı sayfaya gidilmektedir.



Şekil 2. Oyun Seçimi

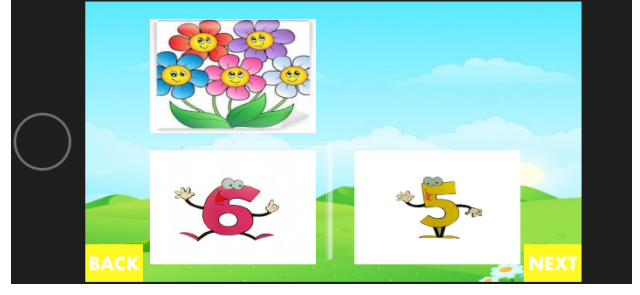
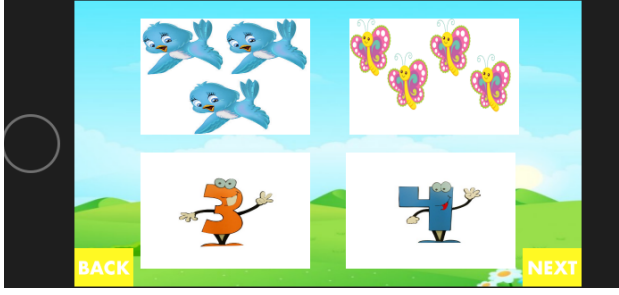
Şekil 2’de şekiller ve sayılar butonu ile oynanmak istenen oyun seçilmektedir. Back geri butonu ile ilk sayfaya geri dönülmektedir.



Şekil 3. Şekiller bölümünde ki eşleştirmenin yapılması

Yukardaki şekillerde görüldüğü gibi sürükle-bırak yöntemiyle eşleştirme yapılmaktadır. Eşleştirme sonucunda ise sürüklenen resim kaybolmaktadır.

Şekil 4. Sayılar bölümündeki eşleştirmenin yapılması



Yukardaki şekillerde görüldüğü gibi sürükle-bırak yöntemiyle eşleştirme yapılmaktadır. Eşleştirme sonucunda ise sürüklenen resim kaybolmaktadır.



Şekil 5. Bölüm Sonu
Sonu



Şekil 6. Oyun

Şekil 5, bölümlerde yapılan doğru eşleştirmeler sonucunda yeni bölüme geçerken giflerden oluşan bölüm sonu sayfasıdır. Back butonu ile bir önceki bölüme, next buton ile bir sonraki bölüme geçilmektedir.

Şekil 6'da ise tüm bölümlerin tamamlanması sonucunda ekrana gelen oyun sonu sayfasıdır. Restart butonu ile oyun seçiminin yapıldığı sayfaya dönmektedir.