

Programlama Dillerinin Prensipleri - 3

SAU 2022-23 Bahar donemi Programlama Dillerinin Prensipleri dersi 3. Odevi

Istenenler

- Program baslangicinda kullanicidan bir girdi alip bu girdiye gore Koloni objeleri olusturmak.
- Koloni icinde sembol, populasyon, yemek, kazanma , kaybetme sayilari ve turu rasgele belirlenen ve ana bir classdan inherit alan Uretim ve Taktik objeleri tutmak.
- Her tur tum kolonileri savastirip gerekli degerleri guncellemek ve ekrana bastirmak.
- Son bir koloni kaldiginda kazanani ekrana bastirip programdan cikmak.

Programin isleyisi

- Kullanicidan bir girdi alinir ve bu kod ile bir Game objesi olusturulur.
- Girdiye gore Game objesi icinde tutulacak olan Colony objeleri olusturulur.
- Game objesinin loop fonksiyonu calistirilarak oyun dongusu baslatilir.
- Birden fazla Colony hayatta oldugu surece Game objesinin turn fonksiyonu calistirilir.
- Her turn fonksiyonu cagrildiginda sirasiyla produce , multiply , eat , fightAll ve print fonksiyonlari cagrilir.
- produce fonksiyonunda Colony objelerinin sahip olduklari Production objelerine gore uretim yapmalari saglanir.
- multiply fonksiyonunda Colony objelerinin nufuslari belirlenen oranda arttirilir.
- eat fonksiyonunda Colony objeleri gereken miktarda yemek tuketir.
- fightAll fonksiyonunda Colony objeleri birbirleriyle savasir verilen hasarlar sahip olunan Tactic turune gore belirlenir, savaslar ve sonuclari eger kullanci basta istediye ekrana bastirilir.
- print fonksiyonunda kolonilerin son durumu ekrana bastirilir.
- Geriye bir adet Colony kalana kadar dongu devam eder ve bir tane kalinca kazanan ekrana bastirilir ve programdan cikis yapilir.

Hazirlayan

- Mustafa Karadeniz G211210066 / 2-B