

Bolu Abant İzzet Baysal
Üniversitesi

ADAM ASMACA

Hazırlayan & Sunan:
Kadir Can Karataş
223405044

ADAM ASMACA OYUNU JAVA

- 1.Oyun için farklı kategoriler (Hayvanlar, Meyveler, Sporlar vb.).
- 2.Her doğru tahminde gizli kelimenin ortaya çıkması.
- 3.Yanlış tahminlerde hangman resminin adım adım tamamlanması.
- 4.Oyunun sıfırlanabilmesi ve yeni bir kelimeyle tekrar oynanabilmesi.
- 5.Basit ama şık bir arayüz ve oyun mantığı.

ADAM ASMACA JAVA

Bu projede, Java Swing kullanarak basit ama şık bir grafiksel kullanıcı arayüzü (GUI) tasarladım. Kategoriler (Hayvanlar, Meyveler, Sporlar gibi) belirleyerek, oyuncunun farklı konularda kelimeleri tahmin etmesini sağladım. Ayrıca, oyun sıfırlanabilir ve her yeni kelimeyle tekrar oynanabilir, bu da oyunun sürekli eğlenceli kalmasını sağlıyor. Bu proje, hem programlama becerilerimi geliştirmek hem de çocukluk anılarıma nostaljik bir dokunuş yapmak amacıyla oluşturduğum bir oyun.

Teşekkürler!

Projemi dinlediğiniz için teşekkür ederim. Umarım sizler de bu süreçteki gelişimlerimi keyifle izlemiştinizdir. Bu proje, benim için hem öğrenme hem de geliştirme açısından çok değerli bir deneyim oldu. İlginiz için tekrar teşekkür ederim