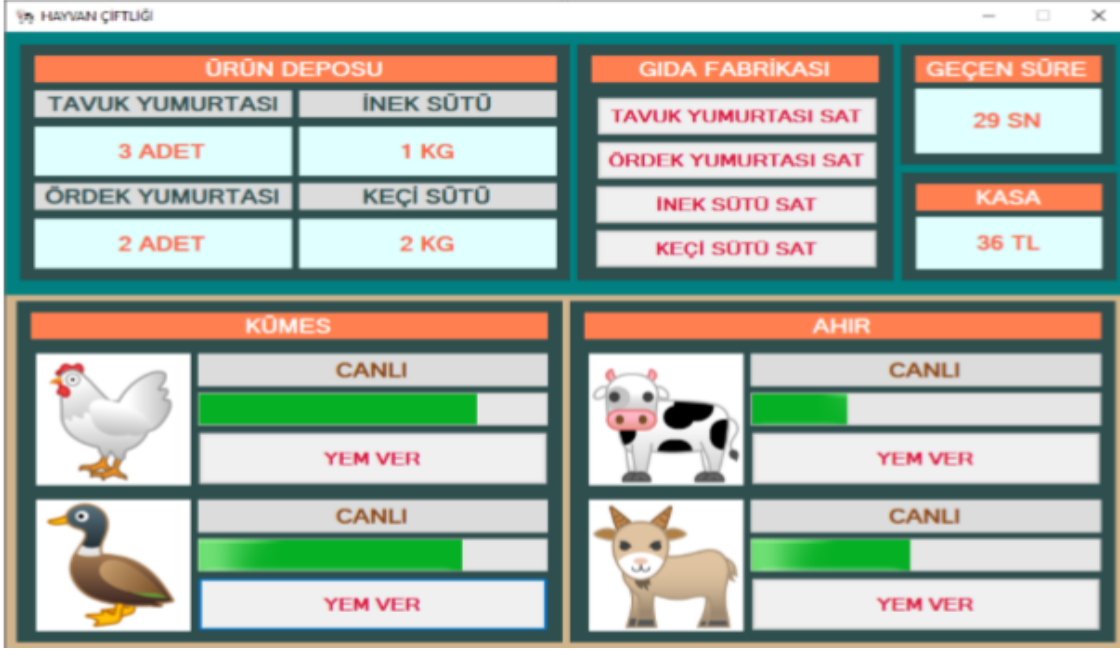


PROJE KONUSU

Aşağıda detayları verilen hayvan çiftliği oyunu nesneye dayalı programlama prensipleri kullanılarak C# dilinde Windows Forms uygulaması şeklinde yazılacak ve programda kullanılan sınıfların UML sınıf diyagramının olduğu bir rapor dosyası hazırlanacaktır.

PROJE DETAYLARI

Yazılması istenen oyunun ekran görüntüsü aşağıdaki gibidir.



- Program açılır açılmaz oyun başlayacak ve geçen süre saymaya başlayacaktır.
- Oyun başladığında her hayvanın enerjisi tam dolu (100 birim) olacaktır.
- Her saniyede bir tavuğun enerjisi 2 birim, ördeğin enerjisi 3 birim, ineğin enerjisi 8 birim, keçinin enerjisi 6 birim azalacaktır.
- “YEM VER” düğmesine basılarak bir hayvana yem verildiğinde o hayvanın enerjisi tekrar 100 birim olacaktır.
- Yem sınırsızdır.
- Her hayvan belirli zaman aralıklarıyla ürün verecektir.

- Tavuk 3 saniyede bir yumurta, ördek 5 saniyede bir yumurta, inek 8 saniyede bir kg süt, keçi 7 saniyede bir kg süt verecektir.
- Bir hayvanın enerjisi sıfıra düşerse o hayvan ölecektir.
- Hayvanlar ölürken ses çıkarıp öyle öleceklerdir.
- Ölen hayvanlara yem verilse bile artık canlanamayacakları için enerjileri artmayacaktır.
- Ölen hayvanlar ürün vermeyecektir.
- Ürün deposundaki ürünler satılarak para kazanılacaktır.
- Tavuk yumurtası 1 liradan, ördek yumurtası 3 liradan, inek sütü 5 liradan, keçi sütü 8 liradan satılacaktır.