

BURSA TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK VE DOĞA BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

Bilgisayar Mühendisliği



ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA DERSİ

PROJE ÖDEVİ RAPORU

MEHMET ÖZAY

22360859062

MUSTAFA YUSUF DAŞDEMİR

22360859083

1. ŞUBE

ARALIK- 2023

1. GİRİŞ

Karakterimiz 23 yaşında Boğaziçi'nde Bilgisayar Mühendisliği okuyan bir gencimiz. Bu karakteri seçmemizin sebebi, 23 yaşında 4. Sınıfta olması sektöre atılmak için can atan birisi. Oyun sektörüyle ilgileniyor ve o yöne yönelik projeler tasarlıyor. Karakterimiz Bill Gates' den ilham alarak tasarlanmıştır. Bill Gates' de 20 yaşında Microsoft' u kurdu ve bizim karakterimiz de kendi oyun şirketini kurmak istediği için bu yaşlarda şirket kuran Bill Gates' i örnek aldık. Uygulamaya başladığımızda bizi giriş ekranı karşılayacak ve kullanıcıdan karakterimizin ismini kendi belirlemesi istenecektir. Karakterimizin ismini girdiğimizde karakterimize ait kısa bir bilgilendirici metin ve görsel bir tasarım bizi karşılayacaktır. Metnin altında ise karakterimize ait ihtiyaçlar ve o ihtiyaçlara ait düzeyler tablo halinde görünecektir. Kullanıcıdan istediği fonksiyon girerek uygulamamız başlayacaktır. Uygulamamız da karakterimizin temel ihtiyaç fonksiyonlarını girerek karakterimizin gününü yönetiyoruz.

İhtiyaçlarımız: Uyku, Tokluk, Sevgi, Sosyal, Sağlık, Eğitim, Hijyen, Tuvalet, Eğlence, İbadet, Spor, Mental ve Çalış 'tır. Çalış fonksiyonumuz main fonksiyonumuzda para olarak gösterilmiştir. Karakterimiz parasına göre bir işte çalışacaktır veya satış yapacaktır. Her bir ihtiyacımıza yönelik o ihtiyacımıza karşılık gelen düzeyler vardır. Her bir fonksiyonu çağırdığımızda o fonksiyonun içinde alt fonksiyonlar olmakta ve o fonksiyonlar sonucunda da düzeyler belli değerde azalır belli değerler de artmaktadır.

1.1 Mehmet Özyay'ın (22360859062) Yaptıkları:

Sevgi (), Sosyal (), Eğitim (), İbadet (), Hijyen (), Spor (), Main () fonksiyonlarını yapmıştır. Ayrıca projenin raporunu yazma kısmından ve hata ayıklama kısmından sorumlu olmuştur.

1.2 Mustafa Yusuf Daşdemir' in (22360859083) Yaptıkları:

Uyku (), Tokluk (), Sağlık (), Tuvalet (), Eğlence (), Mental (), Çalış () ve printProgressingBar () fonksiyonlarını yapmıştır ve ayrıca projedeki görsel tasarımlardan ve düzenlemelerden sorumlu olmuştur.

2. İHTİYAÇLAR

Karakterimizin ihtiyaçları: Uyku, Tokluk, Sevgi, Sosyal, Sağlık, Eğitim, Hijyen, Tuvalet, Eğlence, İbadet, Spor, Mental ve Çalış 'tır. Çalış fonksiyonumuz main fonksiyonumuzda para olarak gösterilmiştir. Karakterimiz parasına göre bir işte çalışacaktır veya satış yapacaktır. Karakterimize yapmak istediğimiz fonksiyonları girerek ihtiyaç düzeylerini o fonksiyondaki değerlere göre değiştirecektir ve karakterimizin hayatta kalması sağlanacaktır. Uygulamamıza görsel bir tasarım ile başlanmıştır. Eğer karakterimiz temel yaşam fonksiyonlarının (sağlık vb.) düzeyleri 0 olduğunda karakterimiz hayatını kaybedecek ve uygulamamız sonlanacaktır. Aynı şekilde belli değerler de sınırın (10) üzerine çıkınca (tuvalet vb.) karakterimiz yine hayatını

kaybedecek ve yine uygulamadan çıkılacaktır. Kullanıcı hiçbir fonksiyon çağırmak istemese bile kendi istemediği sürece uygulamadan çıkılmayacaktır.

2.1 Uyku:

Uyku fonksiyonumuz özyinelemeli (recursive) bir fonksiyondur. Uyku fonksiyonumuz main () fonksiyonunda uyu () olarak çağırılmıştır. Uyku fonksiyonumuzun düzeyi 10 ise ekrana “Uykusu yok” yazacak ve menü ekranına geri dönülecektir. Eğer uyku düzeyimiz 10 değilse kullanıcıya seçmesi için ekranda 3 şıklı bir soru soracaktır. Bu şıklarda (4 saat uyu, 7 saat uyu, 10 saat uyu) karakterimizin kaç saat uyuması gerektiğini kullanıcıdan seçmesi beklenmektedir. Kullanıcı seçtiği uyku saatine göre uyku fonksiyonu o kadar özyinelemeli bir şekilde çalışacaktır. Mesela kullanıcı karakterimizin 4 saat uyumasını istediğinde uyku fonksiyonu 4 kez özyinelemeli bir şekilde çalışacaktır. Uyku düzeyimiz 0 olduğunda karakterimiz hayatını kaybedecek ve ekranda görsel bir tasarımla öldüğü gösterilecektir ve uygulamadan çıkılacaktır.

2.2 Tokluk:

Tokluk fonksiyonu main de yemekYe() fonksiyonu olarak çağırılmıştır. Tokluk düzeyi eğer 10 ise ekrana “Aç değil” yazacak ve menüye geri dönülecektir. Eğer düzeyimiz 10 değilse bize 3 seçenek sunacaktır ve her bir seçeneğimiz çağrılırken bizden adet miktarı girilmesi istenecektir. Kullanıcı girdiği adet miktarına göre düzeyleri o oranda değişecektir. Kullanıcı istediği seçeneği atoi fonksiyonu ile çağıracaktır. Seçeneklerimiz: Kola, çorba ve yoğurt.

2.2.1 Kola:

Kola içmek istediğimizi söylediğimizde kaç adet içmek istediğimiz sorulacaktır. Kolayı içtiğimizde sağlık düzeyimiz kaç adet içersek o oranda azalacaktır. Aynı zamanda tokluk düzeyimiz ve tuvalet düzeyimiz adet miktarınca artacaktır.

2.2.2 Çorba:

Çorba içmek istediğimizi söylediğimizde kaç adet içmek istediğimiz sorulacaktır. Çorbayı içtiğimizde sağlık düzeyimiz, tokluk düzeyimiz ve tuvalet düzeyimiz adet miktarınca artacaktır.

2.2.3 Yoğurt:

Yoğurdu yemek istediğimizi söylediğimizde kaç adet yemek istediğimiz sorulacaktır. Yoğurdu yemek istediğimizde sağlık düzeyimiz, tokluk düzeyimiz ve tuvalet düzeyimiz adet miktarınca artacaktır.

2.3 Sevgi:

Sevgi fonksiyonu main fonksiyonunda sev () olarak çağırılmıştır. Sevgi fonksiyonunu seçtiğimizde bizi bilgilendirici bir metin karşılayacaktır. Daha sonrasında bize 3 tane seçenek sunacaktır. Bu seçenekler sonucunda bazı sevgi aksiyonları çıkacaktır karşımıza. Bu seçenekler Aile Sevgisi, Sevdigine Duyulan Sevgi ve Arkadaşa Duyulan Sevgidir.

2.3.1 Aileye Duyulan Sevgi:

Karakterimiz sevgi () fonksiyonunda aileye duyulan sevgiyi seçtiğinde karşısına ailenin insan için ne kadar önemli olduğuna dair bir metin karşılayacaktır. Daha sonrasında ihtiyaç düzeylerimizde değişimler olmuştur ve menü ekranı yeni düzeylerle ile ekrana yazdırılacaktır.

2.3.2 Sevdigine Duyulan Sevgi:

Karakterimiz sevgi () fonksiyonunda sevdigine duyulan sevgiyi seçtiğinde karşısına insanın sevdiğinin olmasının ne kadar güzel bir şey olduğunu, hayatını onunla devam ettirmenin ne kadar iyi bir duygu olduğuna dair bir metin olacaktır. İhtiyaç düzeylerimizde değişimler olacak ve menü ekranı yeni düzey değerleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.3.3 Arkadaşlara Duyulan Sevgi:

Karakterimiz sevgi () fonksiyonunda arkadaşlara duyulan sevgiyi seçtiğinde karşısına bir insanın arkadaşının olmasının güzel bir artı olduğuna dair bir metin gelecektir. Daha sonrasında ihtiyaç düzeylerimizdeki değerler belli oranlarda değişip menü ekranına döndüğünde yeni düzeylerle birlikte menü ekranı görünecektir.

2.4 Sosyal:

Sosyal fonksiyonunu main () fonksiyonunda sosyal () şeklinde çağırılmıştır. Sosyal fonksiyonunu çalıştırdığımızda bize iki seçenek sunacaktır ve birini seçmemiz istenecektir. Eğer seçmemiz gereken değerlerden farklı bir değer girersek bizi tekrar seçim yapmamız gerektiğini söyleyecektir. Bu seçenekler Dışarıda Yapılan Aktiviteler ve Evde Yapılan Aktiviteleridir. Kullanıcı Dışarıda Yapılan Aktiviteleri seçtiğinde bu aktivitenin içindeki aksiyonlar çağırılacak ve düzeylerimiz ona göre değişecektir, Evde Yapılan Aktiviteleri seçtiğinde ise bu aktivitenin içindeki aksiyonlar çağırılacaktır ve düzeylerimiz ona göre değişecektir. Farklı bir seçim yaptığında tekrar seçim yapması istenecektir.

2.4.1 Dışarıda Yapılan Aktiviteler:

Bu aksiyonun dışarıda yapılacak aktiviteleri içermektedir ve ayrıca bu aktiviteleri karakterimizin kimlerle yapacağını içermektedir. Tüm bu aksiyonlar kullanıcıdan seçmesi istenecektir. Kullanıcı seçtiği aksiyona göre aksiyon çağırılacak ve uygulamamız devam edecektir Dışarıda Yapılan Aktivitelerimiz şunlardır: Top Oynamak, Seyahat Etmek ve Sinemaya Gitmek. Kullanıcı bu aktivitelerden farklı bir değer girerse aktivite seçme ekranına geri dönecek ve tekrar aktivite seçmesi istenecektir.

2.4.1.1 Top Oynamak:

Top oynama aktivitesini çağırdığımızda karakterimizin kiminle oynamak istediği sorulacaktır ve verdiği cevaba göre düzeylerimizdeki değerler ona göre değişiklik gösterecektir. Seçim yapmamız istenen aksiyonlar: Arkadaşlarıyla oynamak ve yalnız oynamaktır. Kullanıcı arkadaşlarıyla oynamayı seçerse bu aksiyonu seçtiği için bir mesaj çıkacaktır. Daha sonrasında ise arkadaşlarıyla oynamayı seçtiği için yalnız oynamaktan daha fazla katkı sağlayacağı için düzeylerimiz ona göre değişiklik gösterecektir. Eğer yalnız oynamayı seçerse arkadaşlarıyla oynamaktan daha az katkı sağlayacağı için düzeyler arkadaşlarıyla oynamaktan daha az değişecektir. Her iki aksiyon bittiğinde de menü ekranına düzeyler değişmiş bir vaziyette yazdırılacaktır.

2.4.1.2 Seyahat Etmek:

Seyahat etmek aksiyonunu çağırdığımızda bize 3 tane soru soracaktır. Bu sorular bizim nereye seyahat etmek istediğimize yöneliktir. Yurt içi seyahati mi yurt dışı seyahati mi yoksa mahalleyi mi ziyaret etmek istediğimize yöneliktir.

2.4.1.2.1 Yurt İçi Seyahati:

Yurt içi seyahatimiz için her bir bölge ve o bölgeyi gezmemiz için gerekli olan para miktarı ekranda yazdırılmıştır. Eğer karakterimizin parası yoksa tatilinde hiçbir etkinlik yapamayacaktır. İlk önce karakterimizin parasını arttırması gerekecektir ve bunun içinde çalış fonksiyonunu çalıştırması gerekecektir. Menüye dönmesi için karakterimizin 8 'e basması yeterli olacaktır. Farklı bir sayı girerse veya farklı bir tuşa basarsa kabul edilmeyecektir. Parası olduğunda parasının yettiği bölgelere gidebilecek ve oradaki etkinlikleri yapabilecektir. Her bir bölge için farklı para değerleri belirlenmiştir. Örneğin Marmara Bölgesi için 50000 TL para gerekecektir. Eğer karakterimizin daha az parası var ise Marmara Bölgesine gidemeyecek ama diğer bölgelere gidebilecektir. Her bölgeye gittiğinde onu 3 tane etkinlikten birini yapması istenecektir. Bu etkinlikler: Şehir Gezintisi, Sahilde Güneşlenmek ve Otelde Oturma ve Dinlenmedir. Her bir etkinliği seçtiğinde o etkinliğe seçtiği için giriş mesajı karakterimizi karşılayacaktır. Daha sonrasında ise o etkinliğe göre düzeyler değişkenlik gösterecektir.

2.4.1.2.1.1 Şehir Gezintisi:

Kullanıcı karakterimizden şehir gezintisi yapmasını istediğinde bizi karşılama metni bekleyecektir. O metinde şehir gezintisinin, yeni yerler keşfetmenin karakterimizi her yönden geliştireceği yazacaktır. Daha sonrasında düzeylerimiz değişecektir ve menüye geri döndüğünde düzeylerimiz yeni değerleriyle birlikte gözükecektir. Ama bu değerlerin değişimi sahilde güneşlenme etkinliğindekiyle ve otelde oturma ve dinlenme etkinliğimizdeki düzey değişimlerinden farklı olacaktır.

2.4.1.2.1.2 Sahilde Güneşlenme:

Kullanıcı karakterimizden sahilde güneşlenmesini istediğinde sahilde güneşlenmenin karakterimize faydalı olacağına dair bir karşılama metni bekleyecektir. Daha sonrasında düzeylerimiz değişecektir ve menüye geri döndüğünde düzeylerimiz yeni değerleriyle birlikte

gözükecektir. Ama bu değerlerin değişimi şehir gezintisi etkinliğindekiyle ve otelde oturma ve dinlenme etkinliğimizdeki düzey değişimlerinden farklı olacaktır.

2.4.1.2.1.3 Otelde Oturma ve Dinlenme:

Kullanıcı karakterimizden otelde oturma ve dinlenme etkinliğini seçtiğinde otelde oturma karakterimize faydalı olacağına dair bir metin bizi karşılayacaktır. Daha sonrasında düzeylerimiz değişecektir ama bu değişim şehir gezintisindeki ve sahilde güneşlenme etkinliklerindeki düzey değişimlerinden farklı olacaktır ve menüye tekrar geri dönecektir. Menüye tekrar geri döndüğünde menü ekranında düzeylerimiz yeni değerleriyle ekranda yazıyor olacaktır.

2.4.1.2.2 Yurt Dışı Seyahati:

Karakterimiz yurt dışına seyahat etmek istediğinde bize bazı ülkeler ve o ülkelere gitmek için gerekli olan para değerleri ekranda veriliyor olacaktır. Eğer karakterimizin yeterli parası yoksa ilk olarak çalış () fonksiyonu çalıştırılıp karakterimizin para kazanması sağlanacaktır. Karakterimizin parası yettiğinde parasının yettiği ülkelere gidebilecektir ve o ülkelerdeki etkinlikleri yapabilecektir. Kullanıcı eğer bu fonksiyondan çıkmak isterse 8 'e basması yeterli olacaktır. Eğer kullanıcı farklı bir sayı girerse ya da başka bir karaktere basarsa seçim ekranı tekrar geri çıkacaktır ve yurt seyahatinde olduğu gibi gezdiği ülkelerde yapması için 3 tane aksiyon seçeneği karşısına çıkacaktır. Karakterimize yapmasını istediğimiz etkinliği girdiğimizde karakterimiz gittiği ülkede o etkinliği yapacak ve düzeyleri de o etkinliğe göre değişkenlik gösterecektir.

2.4.1.2.2.1 Şehir Gezintisi:

Kullanıcı karakterimizden şehir gezintisi yapmasını istediğinde bizi karşılama metni bekleyecektir. O metinde şehir gezintisinin, yeni yerler keşfetmenin karakterimizi her yönden geliştireceği yazacaktır. Daha sonrasında düzeylerimiz değişecektir ve menüye geri döndüğünde düzeylerimiz yeni değerleriyle birlikte gözükecektir. Ama bu değerlerin değişimi sahilde güneşlenme etkinliğindekiyle ve otelde oturma ve dinlenme etkinliğimizdeki düzey değişimlerinden farklı olacaktır.

2.4.1.2.2.2 Sahilde Güneşlenme:

Kullanıcı karakterimizden sahilde güneşlenmesini istediğinde sahilde güneşlenmenin karakterimize faydalı olacağına dair bir karşılama metni bekleyecektir. Daha sonrasında düzeylerimiz değişecektir ve menüye geri döndüğünde düzeylerimiz yeni değerleriyle birlikte gözükecektir. Ama bu değerlerin değişimi şehir gezintisi etkinliğindekiyle ve otelde oturma ve dinlenme etkinliğimizdeki düzey değişimlerinden farklı olacaktır.

2.4.1.2.2.3 Otelde Oturma ve Dinlenme:

Kullanıcı karakterimizden otelde oturma ve dinlenme etkinliğini seçtiğinde otelde oturma karakterimize faydalı olacağına dair bir metin bizi karşılayacaktır. Daha sonrasında düzeylerimiz değişecektir ama bu değişim şehir gezintisindeki ve sahilde güneşlenme

etkinliklerindeki düzey değişimlerinden farklı olacaktır ve menüye tekrar geri dönelecektir. Menüye tekrar geri döndüğünde menü ekranında düzeylerimiz yeni değerleriyle ekranda yazıyor olacaktır.

2.4.1.2.3 Mahalle Seyahati:

Karakterimize mahalleyi seyahat etmesini istediğimizde mahalleyi seyahat etmenin ne kadar güzel bir aktivite olduğuna dair bir metin karşımıza çıkacaktır ve komşuluk ilişkilerinin değerli olduğundan bahsedilecektir. Daha sonrasında ise bazı düzeylerimiz belli oranda değişerek menü düzeylerin yeni değerleriyle birlikte ekrana yazdırılacaktır.

2.4.1.3 Sinemaya Gitmek:

Kullanıcı karakterimize sinemaya gitmesini istediğinde kullanıcın karşısına 3 tane seçenek gelecektir. Bu seçenekler karakterimizin kiminle sinemaya gitmek isteyeceğini belirleyecektir. Kullanıcı 3 seçenekten birini seçtiğinde o seçtiği kişi / kişilerle sinemaya gidecektir ve düzeyleri de o kişi / kişilere göre değişkenlik gösterecektir. Bu seçenekler: Arkadaşlarla sinemaya gitmek, Aileyle sinemaya gitmek ve Sevdığımızla sinemaya gitmektir. Eğer kullanıcı 4 değerini girerse yabancı biriyle gittiği anlaşılabacaktır. Kullanıcı bu 4 değerden başka bir değer girerse seçenek ekranı tekrar karşısına çıkacak ve tekrardan bir seçim yapması istenecektir.

2.4.1.3.1 Arkadaşlarla Sinemaya Gitmek:

Karakterimiz arkadaşlarıyla sinemaya gitmek istediğinde karşısına arkadaşlarla sinemaya gitmenin ne kadar eğlenceli olduğuna dair bir metin bizi karşılayacaktır. Daha sonrasında düzeylerimizde değişiklikler olacaktır ama bu değişiklikler aileyle sinemaya gittiğimizde veya sevdiğimizle sinemaya gittiğimizdeki değişikliklerden farklı olacaktır. Sonrasında ise menü ekranı yeni düzey değerleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.4.1.3.2 Aileyle Sinemaya Gitmek:

Karakterimiz ailesiyle sinemaya gitmek istediğinde aileyle sinemaya gitmenin ne kadar duygusal ve güzel bir etkinlik olduğuna dair bir metin bizi karşılayacaktır. Daha sonrasında düzeylerimizde değişiklikler olacaktır ama bu değişiklikler arkadaşlarla sinemaya gitmekten veya sevdiğimizle sinemaya gittiğimizdeki değişikliklerden farklı olacaktır ve menüye geri dönelecektir. Yeni düzey değerlerimiz ile menü ekranımız yazdırılacaktır.

2.4.1.3.3 Sevdığımızla Sinemaya Gitmek:

Karakterimiz sevdiği ile sinemaya gitmek istediğinde romantik bir mesaj bizi karşılayacaktır. Bu mesajdan sonra düzeylerimiz belli değerlerde değişecektir ama bu değişme aileyle sinemaya gittiğimizdeki veya arkadaşlarımızla sinemaya gittiğimizdeki değişikliklerden farklı olacaktır. Daha sonrasında menü ekranına geri dönelecek ve menü ekranındaki düzeyler yeni değişikliklerle birlikte ekrana yazdırılacaktır.

Eğer karakterimiz seçenek seçerken 4 değerini seçerse bu sefer karakterimizin yabancı biriyle sinemaya gittiği anlaşılabacak ve yabancı biriyle sinemaya gitmenin tehlikeli olacağına dair bir mesaj yazdırılacaktır. Bunun sonucunda da bazı düzeylerimizde negatif yönde değişimler

olacaktır. Daha sonrasında menü ekranına dönülerek yeni düzey değerlerimiz ile ekrana yazdırılacaktır.

2.4.2 Evde Yapılan Aktiviteler:

Karakterimiz sosyalleşmesini evde yapmak istiyorsa dışarda yapılan aktiviteler kadar evde sosyal düzeyi aynı oranda artmayacaktır. Aynı şekilde evde de dışarıya kadar sosyalleşeceği bir etkinlik yoktur. Karakterimizin evde yapabileceği etkinlikler sınırlı olup bunlar Sosyal Medyada zaman geçirmek ve Arkadaşıyla görüşmektir. Bu etkinlikleri karakterimiz yaptığında ihtiyaç düzeylerindeki bazı değişimler olacak ve menüye o değişikliklerle birlikte yazdırılacaktır.

2.4.2.1 Sosyal Medyada Gezinmek:

Karakterimiz sosyal medyada zaman geçirmek istediğinde ona kaç saat sosyal medyada zaman geçirmek istediği sorulacaktır. Kullanıcının karar vermesinde kolaylık sağlamak adına 3 tane saat seçeneği kullanıcıya sorulacaktır. Bu saat seçeneklerine göre ekranda uyarı niteliğinde bir mesaj görünecektir ve seçilen saate göre farklı değişimler söz konusu olacaktır. Eğer kullanıcı 0-2 saat aralığını seçerse ekrana sosyal medyada az zaman geçirdiği için karakterimize bir tebrik mesajı yazılacaktır ve ihtiyaç düzeylerimiz diğer saat aralıklarına göre maksimum oranda değişiklik gösterecektir. Kullanıcımız 2-5 saat aralığını geçerse karakterimize sosyal medyada daha az zaman harcaması gerektiği söylenecektir ve düzeylerimiz de normal oranlarda değişiklik gösterecektir. Kullanıcımız 5 saat ve fazlasını seçerse karakterimizin sosyal medyada çok zaman harcadığı söylenecek ve bazı ihtiyaç düzeylerinde negatif oranda değişiklikler olacaktır. Daha sonrasında ise menü ekranımız yeni ihtiyaç düzeyleriyle birlikte ekrana yazdırılacaktır.

2.4.2.2 Arkadaşıyla Görüşmek:

Karakterimiz arkadaşını aramak istediğinde bir insanın arkadaşının olmasının ne kadar güzel bir katkı sağladığına dair bir metin yazacaktır ve burada arkadaşıyla kaç saat konuşmak istediği sorulmamakta olup sadece arkadaşının olmasını iyi bir katkı sağladığından bahsedilmiştir. Bunun sonucunda da düzeylerimizde değişiklikler olup menümüz yeni değişikliklerle ekrana yazdırılacaktır.

2.5 Sağlık:

Karakterimiz sağlık fonksiyonunu seçtiğinde eğer sağlık düzeyi 10 ise ekrana “Gayet sağlıklıyım.” Yazısı yazdırılacaktır. Ama sağlık düzeyi 10 değerinden düşükse ekrana kullanıcıdan seçmesi için 3 tane seçenek sunacaktır. Bu seçenekler: Aşı ol, Hap Al ve C vitamini Aldır. Kullanıcı karakterimizden herhangi bir seçeneği seçtiğinde kaç adet o sağlık malzemesinden aldığını soracaktır ve verdiği adet miktarına göre sağlık düzeyi o oranda değişecektir. Daha sonrasında menü ekranımız yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.6 Eğitim:

Karakterimiz kendini eğitmek istediğinde karşısına eğitimin önemi ve karakterimizin kendini eğitmesinin ne kadar güzel bir şey olduğu ile ilgili bir yazı çıkacaktır. Daha sonrasında karakterimize nerede kendini eğitmek istediği sorulacaktır ve 2 önüne 2 tane seçenek sunulacaktır. Kendi kendine evde öğrenme ve kursa veya okula giderek öğrenme. Karakterimiz kendi kendine evde öğrenmeyi seçtiğinde kaç saatini kendini öğrenmeye ayırdığı sorulacaktır ve girdiği saate göre düzeylerinde değişiklik olacaktır. Eğer girdiği saat 0-3 arası bir saatse karakterimize biraz daha çalışması gerektiği söylenecek ve düzeyler minimize oranda değişiklik gösterecektir. Eğer girdiği saat aralığı 3-8 arası ise karakterimize günde yeterli bir şekilde çalıştığını daha fazla çalışırsa sağlığının zarara uğrayacağı söylenip ihtiyaç düzeylerimiz maksimum oranda artacaktır. Eğer girilen saat aralığı 8 saat ve fazlasıyla bu sefer çok çalıştığını, bu kadar çalışmanın bünyesine zarar vereceği yazacaktır ve sonrasında da karakterimizin ihtiyaç düzeylerinde negatif oranda değişimler gözükülecektir. Menü ekranı yeni ihtiyaç düzeylerimiz ile ekrana yazdırılacaktır.

2.7 Bakım:

Karakterimiz bakım fonksiyonunu çalıştırdığında insanın kendisine bakmanın ne kadar güzel bir şey olduğuna dair bir metin bizi karşılayacaktır. Karakterimize 3 tane aksiyon sunulacaktır. Bu aksiyonlar: Diş Fırçala, Duş Al ve Tırnak Kesme aksiyonlarıdır. Karakterimiz farklı bir aksiyonu seçtiğinde tekrar seçim ekranına geri dönecek ve tekrardan bir seçim yapması istenecektir. Her bir aksiyondan sonra ihtiyaç düzeylerimizde değişimler olacaktır ve menü ekranımız yeni ihtiyaç düzeyleriyle birlikte ekrana yazdırılacaktır.

2.7.1 Diş Fırçala:

Karakterimiz diş fırçalamak istediğinde diş fırçalamanın ne kadar sağlıklı bir şey olduğuna dair bir metin gelecektir. Düzeylerimizde değişimler gözükülecek ve menü ekranı tekrar yazdırıldığında menü ekranı yeni düzeyler ile ekranda çıkacaktır.

2.7.2 Duş Al:

Karakterimiz duş almak istediğinde duş almanın cilde ne kadar iyi geldiğine dair bir metin bizi karşılayacaktır ve ihtiyaç düzeylerimiz değişecektir. Menü ekranına tekrar döndüğünde menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.7.3 Tırnak Kes:

Karakterimiz tırnak kesmek istediğinde tırnak kesmenin bir sorumluluk olduğuna dair bir metin bizi karşılayacaktır. Daha sonrasında düzeylerimiz belli oranlarda değişecek ve menü ekranımız yeni ihtiyaç düzeyleriyle birlikte ekrana yazdırılacaktır.

2.8 Tuvalet:

Karakterimiz tuvaletini yapmak istediğinde eğer tuvalet düzeyi 10 ise karakterimizin tuvaletinin olmadığı söylenecektir. Eğer tuvalet düzeyi 10 'dan küçükse nerede tuvalet ihtiyacını gidereceği sorulacaktır ve karakterimize 3 seçenek sunulacaktır. Alafranga, alaturka

ve pisuvar. Karakterimiz seçtiği tuvalet yerine göre ihtiyaç düzeylerinde farklı değişimler olacaktır. Daha sonrasında ise menü ekranımız yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.9 Eğlence:

Karakterimiz eğlence fonksiyonunu çağırdığında eğlence düzeyimiz 10 ise “Eğlenmeye gerek yok” yazısı çıkacaktır. Eğer eğlence düzeyimiz 10 değilse eğlenmenin de yaşamın bir parçası olduğuna dair bir metin bizi karşılayacaktır ve eğlenmesi için 3 tane seçenek çıkacaktır. Bilgisayar Oyunu Oynamak, Tahta Oyunları Oynamak ve Kardeşinle Saklambaç Oynamak.

2.9.1 Bilgisayar Oyunu Oynamak:

Karakterimiz eğlenmek için bilgisayar oyunu oynamak istediğinde karakterimize çok oynamaması gerektiği söylenecektir. Düzeylerimizde değişimler olacak ve menü ekranı yeni düzey değerlerimiz ile ekrana yazdırılacaktır.

2.9.2 Tahta Oyunları Oynamak:

Karakterimiz eğlenmek için tahta oyunları oynamak istediğinde ona stratejik bir oyun olan satranç oyunu önerilmiştir. Düzeylerimizde bilgisayar oyunu oynamaktan farklı değişiklikler olacak ve menü ekranı yeni düzey değerlerimiz ile ekrana yazdırılacaktır.

2.9.3 Kardeşinle Saklambaç Oynamak:

Karakterimiz eğlenmek için kardeşiyle oynamayı seçtiğinde kardeşe sahip olmanın ne kadar değerli bir şey olduğuna dair bir yazı çıkacaktır ve düzeylerimizde değişimler diğerlerine göre farklılık gösterecektir. Menü ekranına döndüğünde menü ekranı yeni düzey değerlerimiz ile ekrana yazdırılacaktır.

2.10 İbadet:

Karakterimiz ibadet etmek istediğinde ona hangi dine mensup olduğu sorulacaktır ve karşısına 4 tane din seçeneği çıkacaktır. Eğer karakterimiz bu 4 seçenekten birini seçmez, farklı bir seçeneği seçmek ister ise tekrar seçim yapması istenecektir. Seçim yapmasını istediğimiz dinler: İslam, Hristiyanlık, Yahudilik, Budizm.

2.10.1 İslam:

Karakterimiz İslam dinini seçtiğinde İslam dininin çok güzel bir din olduğu söylenmiştir ve ihtiyaç düzeylerimizde pozitif oranda değişimler gözükcektir. Geri dönülüp menü ekranımız yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.10.2 Hristiyanlık:

Karakterimiz Hristiyanlık dinine mensup olduğunu seçtiğinde Hristiyanlık dininde önemli bir gün olan Pazar günündeki ayine katılması gerektiği söylenecektir ve daha sonrasında ise ihtiyaç

düzeylerimizde İslam dininden farklı olarak değişimler yaşanacaktır. Menü ekranına geri döndüğünde yeni ihtiyaç düzeylerimiz ile menü ekranımız yazdırılacaktır.

2.10.3 Yahudilik:

Karakterimiz Yahudi olduğunu söylediğinde Yahudilerin yaptığı ibadetlerden biri olan dua ibadetini yapması gerektiği karakterimize söylenecek ve menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.10.4 Budizm:

Karakterimiz Budist olduğunu söylediğinde Budistlerin yaptığı bir ibadet olan meditasyonu karakterimizden yapması istenecek ve ihtiyaç düzeylerimizde değişimler yaşanacaktır. Menü ekranımız yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.11 Spor:

Karakterimiz spor yapmak istediğinde karakterimize spor yapmanın faydalarından bahsedilecektir. Sonrasında karakterimize nerede spor yapmak istediği sorulacaktır ve önüne 2 seçenek sunulacaktır. Evde spor yapmak ve Gym 'de spor yapmak. Karakterimiz bu 2 seçenekten farklı bir seçeneği seçerse farklı bir yerde spor yapmaması gerektiği söylenecektir.

2.11.1 Evde Spor Yapmak:

Karakterimiz evde spor yapmak istediğini söylediğinde evde spor yapmanın gelişim açısından Gym 'de spor yapmaktan daha az faydalı olacağı söylenecektir ve karakterimize evde kaç saat spor yapmak istediği seçeneklerle beraber sorulacaktır. Belirttiği saate göre karakterimizin ihtiyaç düzeylerinde farklı oranlarda değişimler yaşanacaktır. Saat seçeneklerimiz 0-2, 2-5, ve 5 'ten fazlasıdır. Eğer kullanıcı karakterimizden negatif bir sayı girdiğinde ekrana "Zaman negatif olamaz" diye bir uyarı çıkacaktır ve tekrar bir seçim yapması istenecektir. Karakterimiz 0-2 saat aralığında sporunu yapmak istediğinde bu saat aralığında spor yapmanın gayet yeterli olduğu söylenecektir. Karakterimiz 2-5 saat aralığını seçtiğinde ise bu kadar saat spor yapmanın zararlı olabileceği, biraz daha az saat spor yapması gerektiği söylenecektir. Karakterimiz 5 saatten fazla spor yapmak istediğinde o kadar spor yapmanın çok zararlı olduğu söylenecektir. Her bir saat girişinden sonra ihtiyaç düzeylerimiz o saat aralığına göre farklı düzeyde değişiklikler gösterecektir. Menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.11.2 Gym 'de Spor Yapmak:

Karakterimiz Gym 'de spor yapmak istediğinde Gym 'de spor yapmak evde spor yapmaktan daha faydalı olacağı söylenecektir. Gym 'de profesyonel hocalar olacağı için karakterimizin gelişimi açısından daha yararlı olacağı belirtilecektir ve karakterimize kaç saat Gym 'de spor yapacağı sorulacaktır. Karakterimizin seçtiği saate göre karakterimizin ihtiyaç düzeylerinde farklı oranlarda değişimler yaşanacaktır. Eğer kullanıcı negatif bir sayı girdiğinde ekrana uyarı mesajı verecektir. "Zaman negatif olmaz". Bundan sonra da tekrar seçim yapması istenecektir. Karakterimiz 0-2 saat aralığında sporunu yapmak istediğinde bu saat aralığında spor yapmanın

gayet yeterli olduđu söylenecektir. Karakterimiz 2-5 saat aralığını seçtiğinde ise bu kadar saat spor yapmanın zararlı olabileceği, biraz daha az saat spor yapması gerektiği söylenecektir. Karakterimiz 5 saatten fazla spor yapmak istediğinde o kadar spor yapmanın çok zararlı olduđu söylenecektir. Her bir saat girişinden sonra ihtiyaç düzeylerimiz o saat aralığına göre farklı düzeyde değişiklikler gösterecektir. Menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.12 Mental:

Karakterimiz mental aksiyonunu seçtiğinde eğer mental düzeyi 10 ise ekrana mental olarak çok iyi olduđu yazacaktır. Eğer mental düzeyi 10 değilse karakterimize mentalini arttırması için 3 tane seçenek sunulacaktır. Bu seçenekler: Müzik dinlemek, Kitap okumak ve Evcil hayvan beslemektir. Bu seçeneklerden birini seçmesi istenecektir. Eğer bu seçeneklerden farklı bir seçenek seçerse seçim ekranı tekrar karşısına gelecektir. Karakterimiz her bir aksiyonu seçtiğinde ekrana o aksiyonla ilgili bilgilendirici bir metin karşısına çıkacaktır ve düzeylerimiz de o aksiyona göre değişiklik gösterecektir. Daha sonrasında menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.13 Çalışma:

Karakterimiz çalışmayı seçtiğinde bu aksiyon karakterimize para kazanmasını sağlayacaktır. Aynı zamanda kaza gibi olumsuz sonuçlar sonucunda karakterimin düzeylerinde değişimler yaşanacak ve parasında azalmalar olacaktır. Karakterimize 3 tane çalışma seçeneği sunulacaktır. Kod yazıp para kazanma, Part-time işte çalışma ve ailesinden para istemedir. Her bir aksiyonda para kazanma ve para kaybetme değerleri random bir şekilde atanacaktır. Aynı şekilde diğer ihtiyaç düzeylerindeki değerler de random bir şekilde değişecektir. Karakterimiz kazandığı para sonucunda sosyal () fonksiyonundaki seyahat aksiyonunu yapabilecektir.

2.13.1 Kod Yazıp Para Kazanma:

Karakterimiz kod yazıp o kodunu satıp para kazanmak isterse satıştan para kazanma ve o satıştan başarılı olma ihtimali 20% 'dir. Eğer satış başarılıysa bir miktar para kazanacaktır ve ihtiyaç düzeylerimiz ona göre değişiklik gösterecektir. Eğer satıştan başarısız olunursa şirkete bir miktar borçlanacaktır. Daha sonrasında ihtiyaç düzeylerimiz yine bir miktar değişiklik gösterecektir. Her iki aksiyondan sonra menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

2.13.2 Part- Time İşte Çalışma:

Karakterimiz part-time bir işte çalışıp para kazanmak isterse bu işten para kazanma olasılığı yaklaşık olarak 33% 'dür. Karakterimiz işe giderken kaza geçirebilir ve bunun sonucunda da bazı ihtiyaç düzeylerinde negatif oranda değişimler yaşanabilir. Böylece karakterimiz para kaybedebilir. Bir diğer ihtimal ise karakterimiz işte başarılı olur ve para kazanır. Bunun sonucunda da ihtiyaç düzeylerinde olumlu yönde değişimler gerçekleşebilir.

2.13.3 Aileden Para İsteme:

Karakterimiz bir işte çalışmak yerine ailesinden para isteyip de para kazanabilir. Ama bu her zaman mümkün olmayabilir. Karakterimiz ailesinden para da alabilir ya da ailesinden para da alamayabilir. Karakterimiz ailesinden para alırsa ihtiyaç düzeylerinde pozitif oranda değişimler yaşanacaktır ancak karakterimiz ailesinden para alamazsa ihtiyaç düzeylerinde negatif oranda değişimler yaşanacaktır ve her iki aksiyon sonucunda da menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

3. ÇALIŞMA DETAYLARI

Uygulamamız main () fonksiyonuyla birlikte toplamda 15 fonksiyondan ve 2724 satır koddan oluşmaktadır. Uygulamamızı ilk çalıştırdığımızda ASCII Art Archive web sitesinden eklediğimiz bir bilgisayar görseli yer almaktadır. Bilgisayar monitöründe de uygulamamızın ismi yer almaktadır. Bunu koymamızın sebebi tasarım açısından güzel durmasıdır.



Şekil 3.1: Giriş Bilgisayar Görseli

Şekil 3.1 'de bilgisayarın donanım parçaları görülmektedir. Bilgisayarın monitörü, kasası, klavyesi ve faresi bulunmaktadır. Monitör ekranında uygulamamızın ismi yer almaktadır.

Karakterimize istediğimiz ismi girerek uygulamamıza başlayabiliriz. Karakterimize kendimiz isim vermememizin sebebi kullanıcının hayal gücüne kalmasını sağlamaktır. Karakterimizin ismini girdiğimizde karakterimizin kim olduğuna dair kısa bir bilgilendirici metin yazacaktır.

Bu metin sanki bir slayt gösterisi edasıyla yazacaktır. Slayt gösterisi aşağıda verilen YouTube adresinde yer almaktadır.

(<https://youtu.be/2OJ6d1N3G50>)

Bu videoda karakterimizin ismi, yaşı, nerede okuduğu, hangi sektöre ilgili olduğu ve ileride ne yapmak istediği anlatılmıştır.

Bu metin bittikten sonra karakterimize ait ihtiyaçlar ve o ihtiyaçlara ait belli düzey değerleri belirtilmiştir.

==> Yusuf'un Hayati <==	

Ihtiyaclar	Duzeyler
Uyku	5
Tokluk	5
Sevgi	5
Sosyal	5
Saglik	5
Egitim	0
Hijyen	5
Tuvalet	5
Eglence	5
İbadet	5
Spor	5
Mental	5
Para	5000

Şekil 3.2: İhtiyaçlar ve Düzeyler Menüsü

Şekil 3.2 'de Yusuf karakterimizin toplamda 13 tane ihtiyacı ve her bir ihtiyacın da düzeyi görülmektedir. Ek olan ihtiyaçlar: İbadet, Spor, Mental ve Para (Çalış) ihtiyaçlarıdır. Eğitim ihtiyacının 0 'dan başlamasının sebebi daha öncesinde karakterimizin herhangi bir eğitim almamış olmasıdır. Paranın 5000 'den başlamasının sebebi karakterimiz seyahat etmek istediğinde bir miktar parasının olması gerektiği için para ihtiyacı 5000 'den başlatılmıştır. Diğer ihtiyaçların 5 'ten başlatılmasının sebebi karakterimizin her bir ihtiyaçtan belli bir miktar olması sağlanması içindir. Menüden sonra bize hangi ihtiyacın değeri 0 ise onun arttırılmaya ihtiyacı olduğu söylenecektir.

```
** Arttırılmaya İhtiyacı olan İhtiyaçlar **  
Egitim
```

Şekil 3.3: Arttırılmaya İhtiyaç Olan İhtiyaçlar

Şekil 3.3 ‘de düzeyi 0 olan ihtiyaçlar görünecektir.

Arttırılmaya ihtiyacı olan ihtiyaçlar göründükten sonra bize hangi ihtiyaç düzeyini arttırmak istediğimize dair bir menü çıkacaktır ve menünün altında bize menüdeki ihtiyaçlardan farklı bir değer girdiğimizde uygulamadan çıkılacağı bilgisi gelecektir. Altında da hangi ihtiyacı arttırmak istediğimizi soracaktır.

```
Arttırmak istediginiz ihtiyac hangisi ?  
1. Uyku  
2. Tokluk  
3. Sevgi  
4. Sosyal  
5. Saglik  
6. Egitim  
7. Hijyen  
8. Tuvalet  
9. Eglence  
10. Ibadet  
11. Spor  
12. Mental  
13. Para  
  
13 den buyuk bir degere veya 1 den kucuk bir degere basarsaniz uygulamadan cikilacaktır.  
Lutfen arttırmak istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : |
```

Şekil 3.4: Arttırmak İstenen İhtiyaçlar

Şekil 3.4 ‘de menüdeki ihtiyaçlar listesi ve hangi ihtiyacı arttırmak istediğimize dair bir soru görülmektedir.

Karakterimiz örneğin uyku ihtiyacını arttırmak istediğinde uyku ihtiyacının yanındaki sayı değerini girmelidir.

```
Lutfen arttırmak istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 1|
```

Şekil 3.5 Uyku İhtiyacının Girilmesi.

Şekil 3.5 ‘de karakterimizin uyku ihtiyacını gidermek için uyku () fonksiyonu çağırılmıştır.

Uyku () fonksiyonu çağırıldıktan sonra önümüze 3 tane seçenek ile bir soru çıkmaktadır. Soruda kaç saat uyumak istediğimiz, seçeneklerde ise saat aralıkları yazmaktadır.

```
Kac saat uyuyacaksın ?  
1) 4 saat uyu    2) 7 saat uyu    3) 10 saat uyu  
Sec : |
```

Şekil 3.6: Uyku Seçenekleri

Şekil 3.6 ‘da karakterimize kaç saat uyumak istediği sorulmaktadır. Ayrıca 3 tane seçenek konulmuştur. Kullanıcıdan saat değerlerinin yanındaki değerlerden birisini girmesi istenecektir. Eğer farklı bir değer girersek tekrar seçenek seçmemiz istenecektir.

```
Kac saat uyuyacaksın ?  
1) 4 saat uyu    2) 7 saat uyu    3) 10 saat uyu  
Sec : 4  
Sec : |
```

Şekil 3.7: Yanlış Değer Girme Durumu

Şekil 3.7 ‘de yanlış değer girdiğimizde oluşan durumdan bahsedilmiştir.

Karakterimiz örneğin 4 saat uyumak isterse 1 değerini girecektir. Bunun sonucunda da 4 kez uyku () fonksiyonumuz özyinelemeli bir şekilde çalışacaktır.

```
Kac saat uyuyacaksın ?  
1) 4 saat uyu    2) 7 saat uyu    3) 10 saat uyu  
Sec : 1|
```

Şekil 3.8: 4 Saat Uyku

Şekil 3.8 ‘de 4 saat uyku seçilmiştir.

Karakterimiz 4 saat uyuduğunda uyuduğuna ve işlemin tamamlandığına dair bir loading yazısı gözükecektir.

```
[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.9: İşlem Tamamlanma Görüntüsü

Şekil 3.9 ‘da her bir aksiyon tamamlandığında o aksiyonun bittiğine dair bir bilgi mesajı görüntüsüdür. Bu mesaj printProgressingBar () fonksiyonuyla oluşturulmuştur.

Karakterimiz 4 saat uyuduğu için uyku () fonksiyonu 4 kez özyinelemeli bir şekilde çalışacaktır. Daha sonrasında menü ekranı yeni değerleri ile uyku fonksiyonun 4 kez özyinelemeli bir şekilde çalışmış haliyle ekranda gözükecektir. Bu gözükmeden önce 3 saniyelik bir bekleme süresi vardır. Bu bekleme süresi her bir aksiyon bittiğinde olacaktır. Bu süre de time.h kütüphanesi sayesinde yapılmıştır.


```

====>Yusuf'un Hayati<====
*****
Ihtiyaclar          Duzeyler
Uyku                9
Tokluk              5
Sevgi               5
Sosyal              5
Saglik              5
Egitim              0
Hijyen              5
Tuvalet             5
Eglence             5
Ibadet              5
Spor                5
Mental              5
Para                5000

```

Şekil 3.10: Yeni Menü Ekranı

Şekil 3.10, menü ekranı uyku () fonksiyonun özyinelemeli bir şekilde çalışması sonucunda yeni uyku değerini göstermektedir.

Karakterimiz tekrardan uyumak istediğini varsayarsak tekrardan uyku fonksiyonunu çağırması istenecektir. Daha sonrasında

```

Kac saat uyuyacaksın ?
1) 4 saat uyu    2) 7 saat uyu    3) 10 saat uyu
Sec : 2

```

Şekil 3.11: Tekrar Uyumak

Şekil 3.11 'de tekrardan uyku () fonksiyonu çağırılmış ve uyku () fonksiyonun 7 kez özyinelemeli bir şekilde çalışması sağlanmıştır. Karakterimiz 7 saat uyuduktan sonra ekranda bu uyuma işleminin bittiğine dair tekrardan işlem tamamlanma menüsü gösterilecektir.

```

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|

```

Şekil 3.12: İşlem Tamamlanma Menüsü

Şekil 3.12 'de her aksiyonun sonunda o aksiyonun bittiğine dair işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Uyku () fonksiyonun 7 kez özyinelemeli bir şekilde çalışması sonucunda uyku düzeyimiz 16 olması gerekirken 10 olmuştur. Bunun sebebi uyku düzeyimizin en fazla 10 olması gerektiğidir.

===>Yusuf'un Hayati<===	

Ihtiyaclar	Duzeyler
Uyku	10
Tokluk	5
Sevgi	5
Sosyal	5
Saglik	5
Egitim	0
Hijyen	5
Tuvalet	5
Eglence	5
Ibadet	5
Spor	5
Mental	5
Para	5000

Şekil 3.13: Uyku () Fonksiyonunun Tamamlanması

Şekil 3.13 'de uyku () fonksiyonun tamamlandığı gösterilmiştir. Bu tamamlanma da uyku () fonksiyonunu bir daha arttıramayacağımız anlamına gelmektedir.

Karakterimiz tekrar uyumak istediğinde karakterimizin uykusunun olmadığı söylenecektir.

```
Lutfen arttirmak istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 1
Yusuf un uykusu yok

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|
```

Şekil 3.14: Uyku Fonksiyonun Düzeyinin Maksimum Olması

Şekil 3.14 'de karakterimizin uyku düzeyinin maksimum olduğu ve karakterimizin uykusunun olmadığı gösterilmiştir.

Uyku () fonksiyonumuz toplamda 58 satır koddan oluşmaktadır. Herhangi bir değer döndürmeyen (void) fonksiyondur ve içerisinde 4 parametre almıştır. Parametrelerimiz sırasıyla: Karakterimizin ismi, uyku () fonksiyonun düzeyi, hangi uyku saatini seçtiği ilk seçim ve uyku saatidir. Karakterimizin ismi ve fonksiyonun düzeyi parametreleri pointer şeklinde atanmıştır. Bu atama bize o parametrelerin içindeki değerlere erişmemizi sağlamaktadır. Uyku () fonksiyonunun kodunu incelediğimizde ilk olarak seçenek ve kontrol değişkenleri tanımlanmıştır ve kontrol değişkeni 1 'e atanmıştır. Bu atama işleminin yapılmasının sebebi fonksiyonumuzun bu değişken üzerinden kontrol ediliyor olmasıdır. Daha sonrasında kodumuzda koşul (if- else) açılmıştır. Bu koşulun if bloğuna ilk seçim değişkeni 1 'e eşitlenmiştir. Bunun anlamı ilk seçimimiz 1 olduğu sürece bu if bloğu çalışacaktır anlamına

gelmektedir. Bu if bloğunun altına bir tane daha koşul (if- else) açılmıştır. Bu koşulun açılma sebebi ise karakterimizin kaç saat uyumasını isteyebilmemizi sağlamaktır. Bu koşulun if bloğunda uyku düzeyimiz 10 ve 10 ‘dan fazla olduğunda ekrana “Uykusu yok” yazmasını sağlamaktır. Bu koşulun aksi (ters) durumunda (else) ise karakterimizin kaç saat uyuyacağı sorulacaktır ve seçenek menüsü ekrana çıkacaktır. Döngü kurularak (while) kontrol değişkeni ile uyku saatinin seçmesi ve uyku () fonksiyonun özyinelemeli bir şekilde çalışması sağlanmıştır. İlk seçimin 0 olduğu durumda ise (else) bu bloğun içine koşul (if- else) açılmıştır. Bu ilk seçimin 0 olma (else) bloğunun if bloğunda ise uyku saati 0 ‘a eşit olduğunda çalışacaktır. O bloğunun çalışmasının sebebi işlem tamamlandı menüsünün gösterilmesinin sağlanmasıdır. Bu koşulun aksi (ters) durumunda ise uyku () fonksiyonumuzun düzeyi 1 arttırılacaktır ve uyku fonksiyonun özyinelemeli bir şekilde çalışması sağlanacaktır.

Karakterimiz bir şeyler yemek istediğinde yemek ye fonksiyonun (2) çağırılmalıdır.

```
Lutfen arttirmek istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 2|
```

Şekil 3.15: Yemek Yeme Fonksiyonun Çağırılması

Şekil 3.15 ‘de yemek yeme fonksiyonun çağırılması sağlanmıştır.

Yemek yeme fonksiyonun çağırılmasıyla beraber karakterimizin önüne 4 tane yiyecek/içecek adı ve o yiyecek/içeceklerin hangi düzey değerlerini ne kadar değiştireceği yazmaktadır.

```
1 - kola          +3 tokluk          -2 saglik          -4 tuvalet
2 - corba         +3 tokluk          +1 saglik          -2 tuvalet
3 - yogurt        +2 tokluk          +2 saglik          -1 tuvalet
4 - kofte         +2 tokluk          -1 saglik          -1 tuvalet
Sec : |
```

Şekil 3.16: Yiyecek-İçecek Menüsü

Şekil 3.16 ‘da karakterimize yemesi veya içmesi için bazı yiyecek/içecekler gösterilmiştir.

Karakterimiz yemek-içmek istediği besinin yanındaki sayıyı girdiğinde bize o besinden ne kadar yemek-içmek istediği sorulacaktır. Örneğin karakterimiz kola içmek istediğinde kaç adet miktarı istediği sorulacaktır.

```
Sec : 1
Yenilecek adet miktari, 1-3 arasindan seciniz :
```

Şekil 3.17: Adet Miktarının Gösterilmesi

Şekil 3.17 ‘de karakterimize girdiği besinden kaç adet istediği sorulmuştur.

Karakterimiz 2 adet girmek istediğinde 2 adet kola içecektir ve işlem tamamlanacaktır.

```
Yenilecek adet miktarı, 1-3 arasından seçiniz : 2

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...

**Tuvaleti altına yapmak (HAHAHA!) hijyen değerini düşürür : -1 hijyen -3 mental
```

Şekil 3.18: Yeme işlemi

Şekil 3.18 'de karakterimizin 2 adet kola içmesi sağlanmış ve bu içme sonucunda tuvalet düzeyimiz 0 olduğu için karakterimizin hijyen ve mental düzeylerinde azalmalar olmuştur.

Bunun sonucunda menü ekranımız tekrar geldiğinde yeni ihtiyaç düzeyleri ile gelecektir.

```
====>Yusuf'un Hayati<====
*****
İhtiyaçlar          Düzeyler

Uyku                10
Tokluk              10
Sevgi               5
Sosyal              5
Sağlık              1
Eğitim              0
Hijyen              4
Tuvalet             0
Eğlence             5
İbadet              5
Spor                5
Mental              2
Para                5000

** Arttırılmaya İhtiyacı olan İhtiyaçlar **

Eğitim
Tuvalet
```

Şekil 3.19: Yeni Menü Ekranı

Şekil 3.19 'da menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleriyle birlikte gösterilmiştir. Ayrıca tuvalet ihtiyacımız da 0 olduğu için arttırılmaya ihtiyaçlar menüsünde eğitim ihtiyacının yanında gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan bir şeyler yemek istediğinde tokluk düzeyi 10 olacağı için karakterimizin karnının tok olduğu ekranda yazacaktır.

bloğunda ise karakterimizin neleri yemesi veya içmesi gerektiği tablo halinde printf () fonksiyonu içerisinde gösterilmiştir. Daha sonrasında kontrol değişkenimizi döngüyle (while) birlikte kullanarak karakterimizin yiyecek veya içeceklerden kaç adet yemesi veya içmesi gerektiği gösterilmiştir. Bu döngünün içinde tekrardan bir koşul açılmıştır. Bu koşulun kullanılma sebebi adet miktarının kontrol edilmesidir. Koşulun if bloğunda adet miktarının 1-3 arası olduğu durumda kontrol değişkenin 1 'e atanması sağlanarak döngünün devamlılığı sağlanmıştır. Koşulun else bloğunda ise switch- case koşulu açılmıştır. Bu koşulla birlikte yiyecek ve içeceklerimizin düzeylerindeki adet miktarı ile değişimi gösterilmiştir.

Karakterimiz sevgi () fonksiyonunu çağırmak istediğinde sevgi () fonksiyonunun yanındaki değeri girilecektir. Fonksiyonumuz çalıştığında sevginin ne kadar önemli bir değer olduğuna dair bir yazı çıkacaktır ve sonrasında karakterimize kime sevgi duymak istediği sorulacaktır.

```
Sevmek ve sevilmeK dunyadaki en degerli duygulardan biridir.  
1 - Aile Sevgisi      2 - Sevdigine Duyulan Sevgi      3 - Arkadaslara Duyulan Sevgi  
Sec: |
```

Şekil 3.22: Sevgi () Fonksiyonu

Şekil 3.22 'de sevgi () fonksiyonun çalıştırılması sonucunda bize 3 tane seçim yapmamız istenmektedir. Bu seçim ekranındaki sayılardan farklı bir sayı girdiğimizde tekrardan bizim seçim yapmamız istenmektedir. Karakterimiz örneğin aile sevgisini (1) seçtiğinde ailenin önemiyle ilgili bir yazı gelecektir ve bazı ihtiyaç düzeylerimizde değişimler olacaktır.

```
Sec: 1  
  
Aile dunyada hep yanimizda olan kisilerdir.  
Aile her seydur.  
  
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...  
|
```

Şekil 3.23: Aile Sevgisinin Seçilmesi.

Şekil 3.23 'de aile sevgisi aksiyonun seçilmesi durumunda ortaya çıkan ailenin önemi ile alakalı yazı gösterilmiştir ve bu aksiyon bittiğindeki işlem tamamlanma görseli gösterilmiştir.

İşlem bittiğinde menü ekranımız yeni düzeyleriyle birlikte gösterilmiştir.

==> Yusuf'un Hayati <==	

İhtiyaclar	Duzeyler
Uyku	5
Tokluk	5
Sevgi	9
Sosyal	5
Saglik	5
Egitim	0
Hijyen	5
Tuvalet	5
Eglence	5
İbadet	5
Spor	5
Mental	9
Para	5000

Şekil 3.24: Menü Ekranının Yeni Değerleri

Şekil 3.24 'de aile sevgisi aksiyonu seçildikten sonraki menüdeki yeni düzey değerleri gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan sevgi fonksiyonunu çalıştırmak istese ve bu sefer sevdiğine duyulan sevgi aksiyonunu çalıştırdığında karşısına sevdiğinin olmasının ne kadar güzel bir şey olduğuna dair bir yazı çıkacaktır.

```

1 - Aile Sevgisi          2 - Sevdiğine Duyulan Sevgi      3 - Arkadaşlara Duyulan Sevgi
Sec: 2

Bu dünyada insanın hayat arkadasinin olmasi kadar guzel bir sey yok.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...

```

Şekil 3.25: Sevdiğine Duyulan Sevgi

Şekil 3.25 'de sevdiğine duyulan sevgiyi gösterilmektedir ve insanın sevdiğinin olmasının ne kadar güzel bir şey olduğuna dair bir yazı gösterilmiştir.

Menü ekranına tekrar döndüğümüzde ihtiyaç düzeylerimiz yeni değerleriyle birlikte yazdırılacaktır.

```

====> Yusuf'un Hayati <====
*****
Ihtiyaclar          Duzeyler
Uyku                5
Tokluk              5
Sevgi              10
Sosyal             5
Saglik             5
Egitim             0
Hijyen             5
Tuvalet            5
Eglence            5
Ibadet             5
Spor               5
Mental            10
Para              5000

```

Şekil 3.26: Yeni Düzeyler ile Menü Ekranı

Şekil 3.26 ‘da sevdiğine duyulan sevgi aksiyonu çalıştırıldıktan sonraki menü ekranındaki yeni düzeyler gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan sevgi () fonksiyonunu çalıştırmak istediğinde sevgi () fonksiyonumuzun düzeyi 10 olduğu için bize sevgi () fonksiyonunun 10 olmasından dolayı bir yazı gösterecektir ve menü ekranı tekrar karşımıza çıkacaktır.

```

Herkes seni seviyor. Ne mutlu sana.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...

```

Şekil 3.27: Sevgi Fonksiyonunun Düzeyinin 10 Olması

Şekil 3.27 ‘de sevgi () fonksiyonunun 10 olması durumunda ortaya çıkan bir yazı gösterilmiştir.

Sevgi () fonksiyonu toplamda 47 satır koddan ve 2 parametreden oluşmaktadır. Fonksiyonumuz void (değer döndürmeyen) fonksiyonu olarak çağırılmıştır. Parametrelerimiz sırasıyla: Karakterimizin ismi ve İhtiyaç düzey parametreleridir. Bu 2 parametre de pointer (*) şeklinde kullanılmıştır. Bu kullanımının sebebi parametrelerinin içindeki değerlere erişmemizi sağlamak içindir. Fonksiyonumuzun başlangıcında seçenek ve kontrol adında 2 tane tam sayı (int) değişkeni tanımlanmıştır ve kontrol değişkeni 1 ‘e atanmıştır. Bunun sebebi aksiyonlardaki değişkenleri kontrol etmek içindir. Fonksiyonumuzda ilk olarak koşul (if- else) bloğu açılmıştır. Bu koşulun açılmasının sebebi düzey değerlerini kontrol etmektir. Koşulun if bloğunda düzey değerinin 10 ve 10 ‘dan büyük olması durumunda yazılacak yazı gösterilmiştir. Koşulun else bloğunda ise kontrol değişkeni 1 ‘e eşitlenip döngü (while) kullanılarak işlenmiştir ve hangi sevgi seçeneği

sorulmuştur. Bundan sonra tekrardan bir koşul açılmış ve bu koşulda sevgi aksiyonları yazdırılmış ve düzey değerleri değiştirilmiştir.

Karakterimiz sosyal fonksiyonunu çalıştırmak istediğinde önüne 2 tane seçenek çıkacaktır. Bu seçenekler dışarı aktivitelerini mi yoksa ev aktivitelerini yapmak istediğidir.

```
Lutfen arttirmek istediginiz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 4
1 - Disari Aktiviteleri          2 - Evde Aktiviteler
Sosyallesmek icin hangi tur aktiviteler yapmak istersin : |
```

Şekil 3.28: Sosyal () Fonksiyonu

Şekil 3.28 ‘de sosyal () fonksiyonunu çalıştırdığımızda önümüze çıkan 2 aktivite seçeneği gösterilmiştir.

Karakterimiz dışarı aktivitelerini seçmek istediğinde 3 seçenek daha çıkacaktır. Bu seçenekler top oynamak, seyahat etmek ve sinemaya gitmektir.

```
Sosyallesmek icin hangi tur aktiviteler yapmak istersin : 1
1 - Top Oynamak          2 - Seyahat Etmek          3 - Sinemaya Gitmek
Yapmak istediginiz aktiviteyi secin : |
```

Şekil 3.29: Dışarı Aktivite Seçenekleri

Şekil 3.29 ‘da dışarı aktivitelerini seçtiğimizde karşımıza çıkan 3 aktivite seçeneği gösterilmiştir.

Karakterimiz top oynamak istediğinde top oynamak seçeneğinin yanındaki sayıyı (1) girecek ve karakterimize kiminle top oynamak istediği sorulacaktır.

```
Yapmak istediginiz aktiviteyi secin : 1
Arkadaslariyla (1) mi top oynamak istiyorsun yoksa yalniz (2) mi :
Sec : |
```

Şekil 3.30: Top Oynama Seçenekleri

Şekil 3.30 ‘da karakterimizin kiminle top oynamak istediğinin seçenekleri gösterilmiştir.

Karakterimiz arkadaşlarıyla top oynamak isterse arkadaşlarıyla top oynamanın eğlenceli olduğuna dair bir yazı gösterilecek ve menüdeki bazı düzey değerleri değişecektir.

```
Arkadaslariyla (1) mi top oynamak istiyorsun yoksa yalniz (2) mi :
Sec : 1

Arkadaslariyla oynamak sana cok iyi gelecek.
Cok egleneceginden eminim.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.31: Arkadaşla Top Oynamak

Şekil 3.31 'de karakterimizin arkadaşlarıyla top oynamanın güzel olduğuna dair bir yazı gösterilmiştir.

Daha sonrasında menü ekranı yeni düzey değerleri ile ekrana yazdırılacaktır ve tekrardan bir seçim yapması istenecektir.



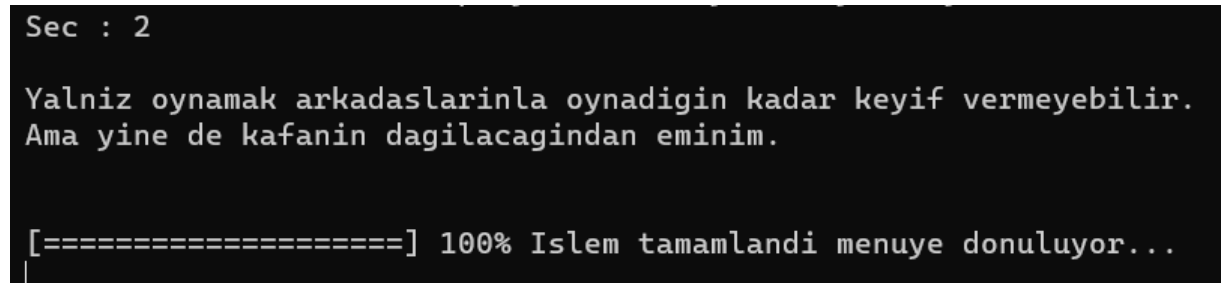
===> Yusuf'un Hayati <===	

Ihtiyaclar	Duzeyler
Uyku	2
Tokluk	1
Sevgi	8
Sosyal	8
Saglik	8
Egitim	0
Hijyen	4
Tuvalet	2
Eglence	8
ibadet	5
Spor	8
Mental	8
Para	13000

Şekil 3.32: Yeni Düzey Değerleri ile Menü Ekranı

Şekil 3.32 'de top oynama aksiyonunun arkadaşla oynama aksiyonu çalıştırıldıktan sonraki yeni düzey değerleri gösterilmiştir. Sosyal fonksiyonun çalışmasına bağlı olarak da uyku gibi bazı fonksiyonlarımızın düzey değerleri düşmüştür.

Karakterimiz bu sefer yine sosyal fonksiyonunu seçip yalnız top oynamak isterse yalnız top oynamanın arkadaş ile oynamaktan daha kötü olduğuna dair bir yazı karşımıza gelecektir ve menüdeki yeni düzeyler arkadaş ile oynamadan farklı oranda değişecektir.



```
Sec : 2

Yalniz oynamak arkadaslariyla oynadigin kadar keyif vermeyebilir.
Ama yine de kafanin dagilacagindan eminim.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.33: Yalnız Top Oynamak

Şekil 3.33 'de yalnız top oynamanın arkadaşlar ile oynamaktan daha az keyif verdiğine dair bir yazı çıkmaktadır.

Menü ekranına geri döndüğünde yeni düzey değerlerimizle birlikte yazılacaktır ve sosyal fonksiyonunun düzeyi 10 olacaktır.

```
====> Yusuf'un Hayati <====  
*****  
Ihtiyaclar          Duzeyler  
  
Uyku                0  
Tokluk              0  
Sevgi               5  
Sosyal              10  
Saglik              10  
Egitim              10  
Hijyen              1  
Tuvalet             0  
Eglence             10  
Ibadet              5  
Spor                10  
Mental              9  
Para                1000
```

Şekil 3.34: Sosyal Düzeyimizin 10 Olması

Şekil 3.34 'de sosyal () fonksiyonunun düzeyinin 10 olduğu ve diğer bazı fonksiyonlarının düzeylerinin azaldığı hatta bazılarının 0 'a indiği gösterilmiştir.

Bunun sonucunda da tekrar sosyal fonksiyonunu çalıştırmak istediğimizde karakterimizin artık sosyalleşmeye ihtiyacı olmadığı yazacaktır.

```
Lutfen arttirmak istediginiz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 4  
Yusuf gezecek havasinda degil.  
  
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.35: Sosyalleşme İhtiyacının Kalmaması

Şekil 3.35 'de karakterimizin artık sosyalleşmeye ihtiyacı olmadığına dair bir metin karşımıza gelmektedir ve artık sosyal düzey değerimizin artmayacağı anlaşılmaktadır.

Uygulamamızı tekrar en baştan çalıştırıp karakterimize sosyal fonksiyonunu tekrar çalıştırmak istediğimizde ve dışarı aktivitelerini seçtiğimizde ve bu sefer seyahat etmek istediğimizde önümüze 3 tane seçenek çıkacaktır. Bu seçenekler yurt içi mi yoksa yurt dışı yoksa mahalle içi mi seyahat etmek istediğimize dair seçeneklerdir.

```
Yapmak istediginiz aktiviteyi secin : 2  
  
Yurt ici seyahati (1) mi, yurt disı seyahat (2) mi yoksa mahalle ici gezi (3) mi ?  
Sec :
```

Şekil 3.36: Seyahat Aksiyonu

Şekil 3.36 ‘da nereye seyahat etmek istediğimize dair sorulan seçenekler gösterilmiştir.

Karakterimizin eğer parası yoksa ilk önce çalış fonksiyonunu çalıştırıp para kazanması gerekecektir. Seyahat etmeye parası yettiğinde ancak seyahat edebilecektir aksi durumda seyahat edemeyecektir. Belli bir miktar parası olduğunda yurt içi seyahatini seçmek istediğinde bölgeler ve o bölgeleri gezebilmesi için belli para değerleri gözükecektir.

```
Yurt ici seyahati (1) mi, yurt disi seyahat (2) mi yoksa mahalle ici gezi (3) mi ?
Sec : 1
1 - Marmara 50000
2 - Ege Bolgesi 30000
3 - Akdeniz Bolgesi 30000
4 - Dogu Anadolu 10000
5 - Guneydogu Anadolu 10000
6 - Karadeniz 20000
7 - Ic Anadolu 25000

5000 kadar paran var. Paran yetmeyen etkinlikler secilemeyecektir.
Menuye donmek icin 8 e bas
Sec : |
```

Şekil 3.37: Yurt İçi Bölgeler ve Para Değerleri

Şekil 3.37 ‘de yurt içindeki bölgeler ve o bölgeleri gezebilmemiz için para değerleri gösterilmiştir. Ayrıca paramız yetmediği takdirde gezemeyeceğimiz ve menüye dönmek için 8 ‘e basmamız gerektiği gösterilmiştir.

Karakterimizin parası 10000 TL civarı olduğu düşünülürse gidebileceği bölgeler Doğu Anadolu ve Güneydoğu Anadolu Bölgeleridir. Karakterimiz herhangi bir bölgeyi seçtiğinde o bölgede ne yapmak istediğine dair 3 tane seçenek sunulacaktır ve o seçeneklerden birini seçmesi istenecektir. Eğer farklı bir seçenek değeri girerse seçim ekranı tekrar karşısına gelecektir.

```
Sec : 4
** Tatilinizde Yapabileceginiz Aktiviteler **
1 - Sehir Gezintisi 2 - Doga Yuruyusu 3 - Sahilde Guneslenme 4 - Otelde Oturma ve Dinlenme
Yapmak istediginiz aktiviteyi seciniz: |
```

Şekil 3.38: Tatilde Yapılan Aktiviteler

Şekil 3.38 ‘de herhangi bir bölgeye gittiğimizde yapmak istediğimiz aktiviteler gösterilmiştir. Eğer farklı bir aktivite seçersek tekrar seçim ekranı karşımıza gelecektir. Karakterimiz şehir gezintisi yapmak istediğinde şehir gezintisinin karakterimizin bilgilenmesini, genel kültür düzeyinin arttığını gösteren cümle yer almaktadır ve menü ekranında yeni düzeylerimiz ile yazılacaktır.

```
Yapmak istediginiz aktiviteyi seciniz: 1

Yeni yerler kesfetmek, sehirleri tanimak seni her yonden cok gelistirecektir.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...

**Yetersiz uyku saglik degerini dusurur : -1 saglik
**Ac durmak saglik degerini dusurur : -1 saglik
**Tuvatetini altina yapmak (HAHAHA!) hijyen degerini dusurur : -1 hijyen -3 mental|
```

Şekil 3.39: Şehir Gezintisi Yapmak

Şekil 3.39 ‘da şehir gezintisi yapmanın iyi geleceğine dair cümle yer almaktadır. Ayrıca bazı ihtiyaç düzeylerimiz düştüğü için onlara bağlı olan bazı ihtiyaç değerlerinin düştüğüne dair bilgilendirici metinler yer almaktadır.

Karakterimiz gittiği şehirde şehir gezintisi yapmak değil de sahilde güneşlenmek istese sahilde güneşlenmenin karakterimizin vücuduna iyi geleceğine dair metin yer alacaktır.

```
Yapmak istediginiz aktiviteyi seciniz: 3

Sahilde guneslenmek cildine ve bedenine cok iyi gelecektir.
Van Golu sahilini tercih etmen cok iyiydi.
Sahilde dolastiktan sonra Akdamar Adasini ziyaret edebilirsin.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.40: Sahilde Güneşlenmek

Şekil 3.40 ‘da Doğu Anadolu Bölgesini seçtiğimiz için Doğu Anadolu ‘da bulunan Van Gölü’nün sahilini tercih etmenin iyi bir tercih olduğundan, sahilde güneşlenmenin cilde iyi geldiğine ve sahilin etrafındaki gezilecek mekanlardan bahseden bir yazı gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan sosyal fonksiyonunu çalıştırıp dışarı aktivitelerini seçip yurt içi seyahati yapmak istediğinde ve seyahatinde yapmak istediği seçenek doğa yürüyüşü yapmak olduğunda doğa yürüyüşünün önemiyle alakalı bir metin gelecektir. Sonrasında menüdeki düzey değerleri değişecektir.

```
Yapmak istediginiz aktiviteyi seciniz: 2

Doga huzurdur.
Doga yuruyusu yapmak senin cigarlerini acacak ve sana cok iyi gelecek.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.41: Doğa Yürüyüşü

Şekil 3.41 ‘de doğanın insan için önemini ve doğa yürüyüşünün insan sağlığına olan katkısını gösteren bir metin gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz tatilinde bir yere gitmek istemeyip otelde oturmak istediğinde otelde oturmanın faydalarının bahsedildiği bir metin karşılayacaktır. Ayrıca karakterimiz yurt içi seyahati değil de yurt dışı seyahati yapmak istediğinde yurt dışına gitmek yurt içinden daha pahalı olacağı için yeterli miktarda para biriktirinceye kadar çalış fonksiyonunu çalıştırıp para kazanması gerekecektir. Ancak daha sonra yurt dışı seyahati yapıp yurt dışındaki aksiyonları yapabilecektir. Yurt dışındaki aksiyonlar ile yurt içindeki seyahat edilen bölgelerdeki aksiyonlar

aynıdır. Yurt dışı seyahatinin yurt içi seyahatinden farkı sadece gidebilmek için fazla paraya ihtiyaç olunmasıdır.

```
Yapmak istediginiz aktiviteyi seciniz: 4

Tatilde otelde kalmak senin icin iyi olabilir.
Bu kadar calismanin uzerine dinlenmeyi hak ettin.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.42: Otelde Oturma ve Dinlenme

Şekil 3.42 ‘de otelde kalmanın yoğun tempo ile çalışmaktan çıktığımızda iyi geldiğine dair bir metin gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir. Daha sonrasında menü ekranımıza döndüğünde ihtiyaç düzeyleri yeni değerleri ile ekranda gösterilecektir.

Karakterimiz yurt içine de yurt dışına da çıkmak istemez ise mahalleyi seyahat etmek isterse komşuluk ilişkilerinin önemine dair bir metin gösterilecektir.

```
Sec : 3

Uzak bir yerlere gitmek istemiyorsun herhalde.
Mahalledeki yerleri ziyaret etmeyi deneyebilirsin.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.43: Mahalle Seyahati

Şekil 3.43 ‘de mahallede gezmenin de yararlı olacağına dair metin gösterilmiştir ve ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz seyahat etmek yerine sosyalleşmek adına sinemaya gitmek isterse kiminle gitmek istediğine dair 4 tane seçenek karşısına çıkacaktır. Eğer bu 4 seçenekten farklı bir seçenek seçerse seçim ekranı tekrar karşısına çıkacak ve yeniden seçim yapması istenecektir.

```
1 - Top Oynamak      2 - Seyahat Etmek      3 - Sinemaya Gitmek
Yapmak istediginiz aktiviteyi secin : 3

Sinemaya arkadaslarinla (1) mi sevdiginle (2) mi ailenle (3) mi yoksa tanimadigin biriyle (4) mi gideceksin ? :
Sec : |
```

Şekil 3.44: Sinemaya Gitmek

Şekil 3.44 ‘de sinemaya gitmek istediğimizde kimin ile gitmek istediğimizin sorulduğu soru gösterilmiştir.

Karakterimiz sinemaya arkadaşlarıyla gitmek istediğinde arkadaşlarla sinemaya gitmenin eğlenceli olduğuna dair metin karşımıza gelecektir ve menü ekranına tekrar döndüğünde ihtiyaç düzeylerinin yeni değerleri ile menü ekranı gösterilecektir.

```
Sec : 1

Arkadaslariyla sinemaya gitmekten cok keyif alacaksin.
    **Egleneceginizden suphem yok.**

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...

**Ac durmak saglik degerini dusurur : -1 saglik
```

Şekil 3.45: Arkadaşlarla Sinemaya Gitmek

Şekil 3.45 ‘de arkadaşlarla sinemaya gitmenin eğlenceli olduğuna dair metin gösterilmiştir ve bazı değerlerimiz düştüğü için o değerlere bağlı olan bazı düzeylerimizin de düştüğü bilgisi uyarı olarak gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz sevdiğiyle sinemaya gitmek istediğinde karakterimizin ne kadar romantik bir karaktere sahip olduğuna dair metin gözükecektir. Daha sonrasında menü ekranına geri döndüğünde ihtiyaç düzeyleri yeni değerleri ile ekranda gözükecektir.

```
Sec : 2

VAAAAOOOWWW NE ROMANTIK :))
Seninle birlikte olan cok sansli. Kiskanilacak bir iliskiniz var.
    **Size iyi eglenceler.**

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.46: Sevdığı ile Sinemaya Gitmek

Şekil 3.46 ‘da karakterimizin sevdiği ile sinemaya gittiği için ne kadar romantik bir insan olduğu gösterilmiştir. Karakterimizin ilişkisinin güzel olduğuna dair metin gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Eğer karakterimiz ailesiyle sinemaya gitmek isterse aile ile sinemaya gitmenin ne kadar özel ve duygusal olduğuna dair bir metin gösterilecektir. İhtiyaç düzeylerinde değişimler yaşanarak menü ekranı yeni düzey değerleri ile ekrana yazdırılacaktır.

```
Sec : 3

Ailenle sinemaya gitmek cok keyiflidir.
Asiri duygusal ve eglenceli anlar seni bekliyor.
    ** Iyi eglenceler. **

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.47: Aile ile Sinemaya Gitmek

Şekil 3.47 ‘de aile ile sinemaya gitmenin ne kadar duygusal olduğuna dair metin gösterilmiştir. Sinemanın güzel geçmesine dair “İyi eğlenceler” metni gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz eğer sinemaya farklı biriyle gitmek isterse beraber gitmek istediği kişi yabancı kişi statüsüne geçmektedir ve karakterimizin karşısına sinemaya tanımadığı biriyle gitmenin zararlı olacağına dair uyarı niteliğinde bir yazı gelecektir. Daha sonrasında menü ekranına döndüğünde ihtiyaç düzeylerimiz negatif oranda değişecek ve menü ekranı yeni düzey değerleri ile ekrana yazdırılacaktır.

```
Sec : 4

Sinemaya tanimadigin insanlarla gitmemelisin. Senin icin kotu seyler olabilir.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...

**Sevgi yoksullugu mental degerini dusurur : -1 mental|
```

Şekil 3.48: Yabancı ile Sinemaya Gitmek

Şekil 3.48 ‘de karakterimiz sinemaya tanımadığı insan ile gittiğinde yabancı biriyle sinemaya gitmenin tehlikeli olduğuna dair uyarı niteliğinde bir mesaj gösterilmiştir. Ayrıca bazı ihtiyaç düzeylerinde azalmalar görüldüğü için ona bağlı düzeylerde de negatif yönde değişimler olduğu gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz sosyalleşmesini dışarıda değil de evde yapmak istese karakterimize evde nasıl sosyalleşebileceği ile ilgili seçenekler çıkacaktır.

```
Sosyallesmek icin hangi tur aktiviteler yapmak istersin : 2

Evde yapilabilecek cok da aktivite yok aslinda ama senin icin birkac tane aktivite buldum.
1 - Sosyal medya      2 - Arkadasi aramak
Hangisini yapmak istersin : |
```

Şekil 3.49: Ev Aktiviteleri

Şekil 3.49 ‘da evde sosyalleşmek adına dışarı da olduğu kadar aktivite olmadığı, ama evde de sosyalleşmek için bazı aktivitelerin olduğu gösterilmiştir. Sosyal medyada takılmak ve arkadaşla sohbet etmek gibi.

Karakterimiz sosyal medyada takılmak istediğinde karakterimize kaç saat sosyal medyada takılmak istediği sorulacak ve verdiği saat cevabına göre de karakterimize o saat aralığında çalışmanın zararlı veya faydalı olduğu söylenecektir.

```
Sosyal medya      Arkadasi aramak
Hangisini yapmak istersin : 1

Sosyal medyada kac saat zaman harcicaksin ?
1) 0-2 saat arasi      2) 2-5 saat arasi      3) 5 saatten fazla
Sec : |
```

Şekil 3.50: Saat Aralıkları

Şekil 3.50 ‘de sosyal medyada takılmak istediğimizde karakterimize kaç saat sosyal medyada takılacağına dair bir saat aralığı seçeneği gösterilmiştir.

Karakterimiz saat aralıklarının yanındaki sayıları girdiğinde o saat kadar sosyal medyada takılmış olacaktır. Karakterimiz ilk seçeneği seçtiğinde günde 0-2 saat sosyal medyada takılmanın yeterli olduğuna dair metin gösterilecektir. Daha sonrasında menü ekranına döndüğünde yeterli derecede sosyal medyayı kullandığı için menüdeki ihtiyaç değerleri maksimum oranda değişecek ve ekrana yeni düzey değerleri ile gösterilecektir.

```
Sec : 1

Tebrikler sosyal medyada fazla zaman harcamanın zararlı olduğunu anlamışsin.
0-2 saat sosyallesmen için gerçekten yeterli bir süre.

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.51: Sosyal Medyada 0-2 Saat Geçirmek

Şekil 3.51 ‘de sosyal medyada 0-2 saat zaman geçirmenin yeterli olduğuna dair metin gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz sosyal medyada biraz daha fazla zaman geçirmek istediğinde sosyal medyada geçirdiği zamana dikkat etmesi gerektiğine dair bir metin yer alacaktır ve menü ekranındaki düzeyler ilk seçimden farklı oranda değişip gösterilecektir.

```
Sec : 2

Sosyal medyada biraz daha az zaman harcasan daha iyi olur.

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.52: Sosyal Medyada 2-5 Saat Geçirmek

Şekil 3.52 ‘de sosyal medyada biraz fazla zaman geçirdiğimiz için uyarı niteliğinde bir mesaj gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz sosyal medyayı aşırı derecede kullanmak istediğinde karakterimize bu kadar aşırı derecede sosyal medyayı kullanmanın sağlığını olumsuz etkileyebileceğine dair bir metin karşısına çıkacaktır. Menü ekranındaki düzey değerleri de minimum ve negatif oranda değişerek yeni düzey değerleriyle birlikte ekrana yazdırılacaktır.

```
Sec : 3
```

```
Sosyal medyada cok vakit harciyorsun.  
Gozlerin bozulacak biraz dikkat et kendine :(
```

```
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.53: Sosyal Medyada Fazla Zaman Geçirmek

Şekil 3.53 'de karakterimiz sosyal medyada fazla zaman geçirdiği için göz sağlığının bozulacağını belirten uyarı metni yer almaktadır. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Karakterimiz sosyal medyada zaman geçirmek yerine arkadaşıyla konuşmak istediğinde arkadaşına sahip olmanın ne kadar değerli bir şey olduğuna dair bilgilendirici bir metin gözükecektir. Daha sonrasında belli ihtiyaç düzeyleri değişerek menü ekranı yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekrana yazdırılacaktır.

```
Hangisini yapmak istersin : 2
```

```
Kotu gununde de iyi gununde de arkadasinin olmasi ne mutlu.  
Selam soyle arkadasina :)
```

```
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.54: Arkadaşı Aramak

Şekil 3.54 'de arkadaş edinmenin ne kadar kıymetli bir şey olduğuna dair bir metin yer almaktadır. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma ekranı gösterilmiştir.

Sosyal () fonksiyonumuz toplamda 1542 satır koddan oluşmaktadır. Sosyal () fonksiyonu uygulamamızın en fazla kod satırına sahip fonksiyonudur ve 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyidir. Her 2 parametre de pointer (*) şeklinde gösterilmiştir. Bu şekilde gösterilmesinin değeri bu parametrelerin içindeki değerlere erişmemizin sağlanmasıdır. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Her fonksiyonda olduğu gibi sosyal fonksiyonunda da koşul (if- else) açılmıştır. Bu koşulun if bloğunda sosyal fonksiyonun düzeyi 10 ve 10 'dan büyük olduğunda sosyalleşmeye gerek olmadığı yazısı yazacaktır. Koşulun else bloğunda ise sosyal fonksiyonumuzun içindeki aksiyonların çalıştırıldığı yerdir. Bu koşula girdiğimizde bize sosyalleşmek için nerede sosyalleşmek istediğimize dair soruların sorulduğu printf () fonksiyonu görülmektedir. Bu fonksiyonun ardından döngümüz (while) kontrol değişkeni ile kontrol edilmekte olup bu döngü kırılana kadar döngüden çıkılamayacaktır. Döngüye girdiğimizde sosyalleşmek için hangi aktiviteleri yapmak istediğimize dair soru yöneltip, yöneltile soru sonrasında tekrardan koşul (if- else) açılmıştır. Bu koşulun açılmasının sebebi nerede sosyalleşmek istediğimize dair soruların sorulduğu else bloğundaki seçeneklerden birini seçme durumumuzda gerçekleşecek aksiyonları çalıştırmamız sağlanması içindir. Bu koşulun

içerisinde dışarı aktiviteleri çalıştırılmaktadır. Koşulun içerisine girdiğimizde kontrol değişkeni 2 değerine atarak tekrardan bir döngü (while) kurulmuştur. Bu döngünün kurulmasının sebebi dışarı aktivitelerinin seçimini sağlamaktır. Döngünün içerisine girdiğimizde printf () fonksiyonuyla dışarıda yapılan aktivitelerin yazılması sağlanmıştır. Daha sonrasında koşul (if-else) açılmıştır. Bu koşulun açılmasının sebebi dışarı aktivitelerinin ilki olan top oynama aktivitesinin çalıştırılmasını sağlamak içindir. Koşulun içine girdiğimizde karakterimizin kiminle top oynamak istediği printf () fonksiyonuyla yazdırılmıştır. Daha sonrasında kontrol değişkeni 3 değerine atanarak tekrardan döngü (while) açılmıştır. Bu döngünün açılmasının sebebi ise top oynama aktivitesinin kiminle yapılacağına dair koşul belirtmektir. Bu koşulun if bloğunda top oynama aktivitesinin arkadaşlarla oynandığı gösterilmekte ve ayrıca arkadaşlarla oynamanın verdiği keyiflerden printf () fonksiyonu içinde bahsedilmektedir. Ayrıca if bloğunda belli düzey değerlerinin değişmesi sağlanmıştır. Koşulun else if bloğunda ise top oynama aktivitesinin yalnız oynandığı durum ele alınmıştır. Bu blokta yalnız oynamanın arkadaşlarla oynamaktan daha az keyif verdiği printf () fonksiyonu ile gösterilmektedir. Ayrıca belli düzey değerlerinin değişmesi de bu koşulun içinde sağlanmıştır. Döngümüzün else bloğu yoktur. Bunun sebebi farklı bir durum olmaması durumudur. Kontrol değişkenin 2 değerine atanmasının ardından açılan if bloğuna girmeyen değerler else if bloğuna girmektedir. Bu blok, dışarı aktivitelerden olan seyahat aksiyonunun çalıştırılmasını sağlamaktadır. Bu bloğa girdiğimizde bize nereye seyahat etmemizi istediğimiz printf () fonksiyonu kullanılarak aktarılmıştır. Daha sonrasında kontrol değişkeni 3 değerine atanarak nereye seyahat etmemizi seçmemizin kontrolü döngü (while) vasıtasıyla yapılmaktadır. Bu döngüye girdiğimizde koşul blokları açılmıştır. Bu koşul bloklarının açılmasının sebebi seyahat yerlerimizin kontrolünü ve çalışmasını sağlamaktır. Koşul (if- else) bloklarımızın if bloğunda yurt içi seyahat ile ilgili kodlar yazmakta ve yurt içinde seyahat etmek istediğimizde buradaki kodlar çalışmaktadır. Bu bloğumuza girdiğimizde bölgeler karakter dizisi (char []) şeklinde gösterilmiştir. Bu dizinin altında her bir bölgeye ait gidilebilecek para miktarı tanımlanmıştır. Daha sonrasında for döngüsü açılarak bölgelerin ekrana yazdırılması sağlanmaktadır. For döngüsünün altında kontrol değişkeni 4 değerine atanarak döngü (while) başlatılmıştır. Bu döngünün başlatılmasının sebebi para değerimize göre bölge seçiminin sağlanmasıdır. Döngüye başladığımızda koşul (if- else) açılmıştır. Bu koşulun açılmasının sebebi her bir bölgenin gezilmesi sağlanarak içindeki aksiyonların gerçekleşmesinin sağlanmasıdır. Koşulun if bloğunda ise bizde bulunan para miktarı bölgeyi gezmemize yetecek olan para miktarından büyük veya eşit olduğu durumlarda bu koşulun çalışmasını sağlamaktır. Daha sonrasında tatilde yapılabilecek aktiviteler printf () fonksiyonu yardımıyla yazılmıştır ve kontrol değişkeni 5 'e atanarak döngü (while) kurulmuştur. Bu döngünün kurulmasının sebebi o bölgedeki aktiviteleri yapmamızı sağlamak içindir. Her bir aktivite switch- case yapısı kullanarak yapılmıştır ve o caselerin içinde aktivite sonucunda değişen düzey değerlerinin ataması yapılmaktadır. Her bir bölge bu sistemle ardı ardına yazılmıştır. Yurt dışı tatilinde ise else if bloğu kullanılarak tanımlanmakta olup bu koşulda yurt dışındaki bazı bölgeler karakter dizisi (char []) yardımıyla tanımlanmıştır. Bu karakter dizisinin altında yurt dışındaki o bölgelere gidilebilmek için gerekli olan para miktarı yine bir dizi şeklinde tanımlanmıştır. Daha sonrasında bölge ve her bir bölgeye ait para miktarları for döngüsü yardımıyla ekrana yazdırılmıştır. Daha sonrasında kontrol değişkeni 4 'e eşitlenerek her bir bölgede yapılması gereken aktiviteler tanımlanmıştır. Bu

aktiviteler döngünün altında if else (koşul) bloğu açılarak tanımlanmakta olup her bir aktivite switch – case yapısı kullanılarak tekrardan bir döngü kurularak tanımlanmıştır. Her case ‘in içinde o aktiviteye ait olan mesajlar ve bunun sonucunda da aktivitenin sağlamış olduğu ihtiyaç düzeylerindeki değişiklikler tanımlanmıştır. Koşulun en son ki else if bloğunda her bir aksiyonun bitmesinin ardından görünen işlem tamamlandı menüsü görülmektedir. Mahalle seyahatinde ise else if bloğu kullanılarak tanımlanmıştır. Else if bloğunun içinde mahalle aksiyonu çalıştırıldığındaki metinler ve değişen düzey değerlerinin ataması tanımlanmıştır. Daha sonrasında seyahat aksiyonunun bitmesiyle beraber sinema aksiyonu else if bloğu sayesinde tanımlanmıştır. Bu bloğun içinde printf () fonksiyonu yardımıyla sinemaya kiminle gitmek istediğimiz sorulmuştur. Daha sonrasında kontrol değişkeni döngü (while) kullanılarak sinemaya gitmek istediğimiz kişilerin tanımlanması sağlanmıştır. Bu döngünün içinde if- else (koşul) blokları açarak tek tek gitmek istediğimiz kişilerle ilgili olan kodların çalıştırılması sağlanmaktadır. Bu koşulların içlerinde gitmek istediğimiz kişilerle ilgili metin ve ihtiyaçlarımızın düzeylerinin atamasının yapılması sağlanmıştır. Daha sonrasında dışarıda yapılan aktiviteler bitmiş olup içeride yapılan aktivitelerin olduğu else if bloğuna geçilmektedir. Bu bloğun içinde ilk olarak evde yapılan aktiviteler printf () fonksiyonu yardımıyla yazılmıştır. Daha sonrasında döngünün (while) içinde kontrol değişkeni kullanılarak seçilen ev aktivitelerinin uygulanması sağlanmıştır. Döngünün içinde if- else (koşul) blokları açılmıştır. Bu blokların açılmasının sebebi her bir aktivitenin çalışmasının sağlanmasıdır. Koşulun if bloğunda kontrol değişkeni kullanılarak tekrardan döngü kurulmuş ve bu döngünün içinde de girilen aktivitenin saat aralığının kontrol edilmesi sağlanmaktadır. Ayrıca saat aralığına göre farklı uyarı niteliğinde mesajlar printf () fonksiyonu yardımıyla yazılmıştır ve ihtiyaç düzeylerindeki değerlerin atamasının yapılması sağlanmıştır. Daha sonrasında diğer bir ev aktivitesinin çalışabilmesi için else if bloğu bulunmaktadır ve bu bloğun içinde düzey değerlerinin ataması yapılarak printf () fonksiyonu yardımıyla o aktiviteye ait mesajın yazdırılması sağlanmıştır. Sosyal () fonksiyonunun en sonunda işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz sağlığını yükseltmek istediğinde sağlığın yanındaki sayıyı girmelidir. Girdikten sonra sağlığını yükseltmesi için karakterimize 3 tane seçenek sunulacaktır. Bu seçeneklerin yanında hangi düzeyleri ne oranda arttırdığı da gösterilecektir. Bu seçenekler: Hap al, Aşı ol, C vitamini al seçenekleridir.

```
Lutfen arttirmek istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 5
1 - asi ol                +5 saglik
2 - hap al                +1 saglik
3 - C vitamini al        +2 saglik
Sec : |
```

Şekil 3.55: Sağlık Fonksiyonu

Şekil 3.55 ‘de karakterimiz sağlığını arttırmak istediğinde karşısına gelen seçeneklerden ve o seçeneklerin hangi düzeyi ne oranda değiştireceği gösterilmektedir. Ayrıca karakterimizden bir seçim yapması istendiği ve seçeneklerin dışında seçim yaptığı takdirde tekrardan seçim ekranının çıkacağı gösterilmiştir.

Karakterimiz C vitamini almak istediğinde C vitamini al seçeneğinin yanındaki sayı girilecektir ve daha sonrasında C vitamininden kaç adet almak istediği karakterimize sunulacaktır.

```
Sec : 3
Alinacak C vitamini miktarı, 1-2 arasından seciniz : 2

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.56: C Vitamini Alma

Şekil 3.56 ‘da karakterimiz C vitamini almak istediğinde karşısına kaç adet C vitamini almak istediğine dair soru çıktığı gösterilmiştir. Karakterimiz soruda verilen adet miktarını girdiğinde girdiği adet miktarınca C vitamini alacaktır ve sonrasında işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz C vitamini alarak sağlık değerini yükselttikten sonra tekrardan sağlık değerini yükseltmek isterse tekrardan aynı işlemleri uygulayacak ve seçenek ekranına gelecektir. Karakterimiz herhangi bir seçeneği seçtiğinde karakterimizin sağlık düzeyi 10 olduğu için sağlıklı olduğuna dair mesaj verilecektir.

```
Yusuf gayet saglikli.

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.57: Sağlıklı Olmak

Şekil 3.57 ‘de sağlık düzeyi 10 olduğunda oluşan durum gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Sağlık () fonksiyonumuz toplamda 57 satır koddan oluşmaktadır ve 2 parametre almıştır. Bu parametreler: karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyidir. Bu parametreler pointer (*) şeklinde alınmıştır. Bunun sebebi parametrelerinin içindeki değerlere erişebilmek içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeninin 1 ‘e atanması ile başlanmıştır. Daha sonrasında koşul (if- else) blokları açılmıştır ve koşulun if bloğunda düzey değerinin 10 ve 10 ‘dan fazla olduğu durumlarda karakterimizin sağlıklı olduğuna dair mesajı içeren kodlar yer almaktadır. Koşulumuzun else bloğunda ise sağlık düzeyini arttırmak için karakterimizin seçmesi gereken seçenekler tanımlanmıştır. Bu seçenekler tanımlandıktan sonra kontrol değişkeni ile döngü (while) kurulmuştur. Bu döngünün kurulmasının sebebi seçenek seçiminin devamlılığını kontrol etmek içindir. Döngüye girdiğimizde tekrardan koşul (if- else) blokları açılmış ve koşulun if bloğunda farklı bir seçim değeri girdiğimizde tekrardan bizi seçim ekranına atmasını sağlayacak kod bulunmaktadır. Koşulun else bloğunda seçim işlemi switch – case yapısı kullanılarak yapılmıştır ve her case ‘in içinde aksiyonlara ait do- while döngüsü kurulmuştur. Bu döngünün kurulmasının sebebi kontrol değişkeninin tekrardan çalışmamasını sağlamak içindir. Fonksiyonumuz bittiğinde her fonksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsünün çağırılması sağlanmıştır.

Karakterimiz kendini eğitmek istediğinde eğitmenin ne kadar güzel bir şey olduğuna dair metin çıkacaktır ve nerede kendini eğitmek istediğine dair bir soru çıkacak ve 2 seçenek sunulacaktır. Karakterimizin bu 2 seçenekten farklı bir seçenek seçildiğinde tekrar seçim yapması istenecektir.

```
Lutfen arttirmek istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 6

Bir insanin yasi kac olursa olsun kendini egitmeye ve yeni seyler ogrenmeye devam etmeli.
Kendini egitime istegin ve ogrenme arzun cok guzel.

1 - Evde Ogrenme          2 - Kursu/Okula Giderek Ogrenme
Nerede yeni seyler ogrenmek istersin: |
```

Şekil 3.58: Eğitim Fonksiyonu

Şekil 3.58 ‘de eğitim fonksiyonun çağırılması sonucunda insanın kendini eğitmesinin güzel bir şey olduğuna dair metin gösterilmiştir. Daha sonrasında nerede kendini eğitmek istediği sorulmuştur. Seçtiği seçeneğe göre aksiyonlar çağırılacaktır.

Karakterimiz evde kendi kendine öğrenmek istediğinde kaç saat öğrenmeye harcayacağı sorulacaktır. Seçtiği saat aralığına göre düzeyler belli oranlarda değişecek ve her bir aksiyonun sonunda seçtiği saat aralığına göre uyarı niteliğinde mesajlar çıkacaktır.

```
Nerede yeni seyler ogrenmek istersin: 1

Gunde kac saatini kendine egitmeye harcamayi dusunuyorsun ?

1) 0-2 saat calisma      2) 2-5 saat calisma      3) +5 saat calisma
Sec : |
```

Şekil 3.59: Saat Aralığı

Şekil 3.59 ‘da karakterimizin kaç saat çalışmak istediğinin sorulduğu gösterilmiştir.

Karakterimiz 0-2 saat çalışmak isterse 2 saat çalışmanın yeterli olacağı, daha fazla çalışmasının gerekmediği gösterilecektir. Daha sonrasında işlem tamamlanma menüsü gösterilecek ve menü ekranında yeni ihtiyaç düzeyleri ile ekranda gösterilecektir.

```
Sec : 2

2-5 saat calismak yeterli boyle devam edersen basariya ulasacagindan eminim :)

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.60: 2 Saat Çalışmak

Şekil 3.60 ‘da 2 saat çalışmanın yeterli olduğunu gösteren metin yer almaktadır. Daha sonrasında her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan kendini eğitmek istediğinde ama bu sefer evde değil de okulda veya kursta öğrenmek istediğinde kaç saat okulda öğrenmeye vakit harcayacağı sorulacaktır. Vereceği cevaba göre saat aralıklarının yeterli olup olmayacağı söylenecektir. Daha sonrasında düzey değerleri saat aralıklarına göre belli oranlarda değişecektir.

```

Nerede yeni seyler ogrenmek istersin: 2

Egitimli hocalardan egitim alman kendin calismandan daha faydali olacaktir.
Ogrenmek ve ogretmek cok kutsaldir. Gelecegin icin hocalarin sana cok faydali olacaktir.
Gunde kac saat okulda/kursta egitim goruyorsun ?

1) 0-2 saat calisma      2) 2-5 saat calisma      3) +5 saat calisma
Sec : |

```

Şekil 3.61: Okulda / Kursta Eğitim Almak

Şekil 3.61 ‘de okulda eğitim görmeyen evde kendi kendisine öğrenmesinden daha faydalı olacağını gösteren metin yer almaktadır. Daha sonrasında kaç saat eğitim gördüğü sorulmuştur.

Karakterimiz belli saat aralığını seçtikten sonra o saat aralığında çalışmanın yeterli olup olmayacağına dair mesaj çıkacaktır. Düzey değerlerimiz saat aralıklarına göre farklı oranlarda değişecektir ve menü ekranı yeni düzey değerleri ile ekranda gösterilecektir.

```

Sec : 1

Okula/Kursa gitmenin cok bi faydasi olacagini sanmmiyorum.
Evde kendin calisman senin icin daha faydali olabilir.
Hem boylece yolda zaman gecirmezsın.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|

```

Şekil 3.62: 2 Saat Okulda Eğitim Görmek

Şekil 3.62 ‘de 2 saat okulda veya kursta eğitim görmeyen çok faydası olmayacağı, eğer bu kadar az saat eğitim göreceksa evde kendi kendine çalışmasının söylendiği gösterilmiştir. Daha sonrasında her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz daha sonrasında tekrar eğitim almak istediğinde eğitim düzeyi 10 olduğu için eğitim almasına ihtiyacı olmadığı söylenecektir.

```

Yusuf in egitime ihtiyaci yok.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|

```

Şekil 3.63: Eğitim İhtiyacının Olmaması

Şekil 3.63 ‘de eğitim düzeyi 10 olduğu için karakterimizin eğitime ihtiyacının olmadığını gösteren cümle yer almaktadır. Daha sonrasında her aksiyonunun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Eğitim () fonksiyonu toplamda 155 satır koddan oluşmaktadır ve 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyidir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerinin içindeki değerlere erişmemizin sağlanması içindir. Her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni 1 ‘e atanarak fonksiyonunun devamlılığı sağlanmıştır. Daha sonrasında koşul açılmıştır. Koşulun if bloğunda eğitim düzeyi 10 ve 10 ‘un

üstünde olduğu durumlarda karakterimizin eğitime ihtiyacının olmadığı içeren cümlelerin yer aldığı kod yazılmıştır. Koşulun else bloğunda ise insanın kendini eğitmesinin her yaşta mümkün olduğuna dair kod printf () fonksiyonu yardımıyla gösterilmiştir. Daha sonrasında döngü (while) kullanılarak kontrol değişkeni 1 olduğu durumda döngünün devam edeceği gösterilmiştir. Döngüye girildiğinde nerede eğitim görmek istediğimiz sorulacaktır. Her bir seçeneğe ait koşul (if- else) açılmıştır. O koşulun altında kaç saat çalışmak istediği sorulmuştur ve kontrol değişkeni 2 değerime eşitlenerek döngü (while) kurulmuştur ve döngünün içinde koşul (if- else) bloklarıyla girilen saat aralığına göre o saat aralığındaki kodların çalışması sağlanmıştır. Ana koşulun else if bloğunda ise okulda eğitim görmeyle ilgili kodlar yer almaktadır. Bu koşulun altında kontrol değişkeni 2 değerine eşitlenerek döngü (while) kullanılmıştır. Bu döngünün içinde belirtilen saat aralığına göre çalışan kodlar ve o saat aralığında meydana gelen düzey değişimleri yer almaktadır. Ayrıca her fonksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz hijyen düzeyini yükseltmek istediğinde yani kendisine bakım yapmak istediğinde karakterimize 4 tane seçenek sunulacaktır. Farklı bir seçenek değeri girdiğinde tekrardan seçim ekranı karşısına gelecek ve yeniden seçim yapması istenecektir. Karakterimiz seçtiği bakım aktivitesine göre düzeylerimiz farklı oranlarda değişimler gösterecek ve menü ekranında yeni düzey değerlerimiz görünecektir.

```
Lutfen arttirmak istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 7

Hangisini kullanacaksın ?
1 - Dis fircalamak          +4 hijyen
2 - Tirnak kesmek          +3 hijyen
3 - Banyo yapmak          +8 hijyen
4 - Tiras olmak            +6 hijyen
Sec : |
```

Şekil 3.64: Bakım Fonksiyonu

Şekil 3.64 ‘de karakterimize bakım aktiviteleri ve o aktivitelerin yanında hangi ihtiyaç değerini ne oranda değiştireceği gösterilmektedir.

Karakterimize bu aktivitelerden birini seçmesi istenecektir ve seçtiği aktiviteye göre bazı ihtiyaç düzey değerlerimizde değişimler gözükcektir.

```
Sec : 3

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.65: Banyo Yapmak

Şekil 3.65 ‘de karakterimizin banyo yaptığını göstermektedir. Ayrıca her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü gösterilmektedir.

Karakterimiz tekrardan bakım fonksiyonunu çalıştırmak istediğinde karakterimizin bakım düzeyi 10 olacağı için karakterimizin bakım yapmasına gerek olmadığı gösterilecektir.


```
Yusuf zaten bakimli, bakima ihtiyaci yok  
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.66: Bakımlı Olmak

Şekil 3.66 ‘da karakterimizin bakımlı olduğuna dair mesaj gösterilmektedir. Ayrıca her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü gösterilmektedir.

Bakım () fonksiyonu toplamda 50 satır koddan oluşmaktadır ve 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyleridir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerimizin içindeki değerlere ulaşmamız içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Fonksiyonumuzun başında koşul (if- else) blokları açılmıştır. Bu koşulun if bloğunda bakım () fonksiyonumuzun düzeyi 10 ve 10 ‘dan büyük olduğunda karakterimizin bakıma ihtiyacının olmadığına dair cümlelerin yer aldığı kod bulunmaktadır. Koşulun else bloğunda ise bakım seçenekleri gösterilmektedir. Bu seçeneklerin çalışabilmesi için kontrol değişkenimiz 1 ‘e eşitlenerek döngü (while) vasıtasıyla kontrol edilmektedir ve her bir aksiyon döngünün içinde switch – case yapısı kullanılarak çalıştırılmıştır. Her case ‘in içinde her bir aksiyona ait kodlar bulunmakta ve belli ihtiyaç düzey değerlerinin değiştiğinin gösterilmiştir. Daha sonrasında her fonksiyonunun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsünün çalıştırılması printProgressBar () fonksiyonu kullanılarak gösterilmiştir.

Karakterimizin tuvaleti geldiğinde tuvalet () fonksiyonunu çalıştırması gerekecektir ve karakterimize nerede tuvaletini yapmak istediği sorulacaktır.

```
Lutfen arttirmak istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 8  
  
Hangisini kullanacaksın ?  
1 - Alaturka      -3 hijyen      +10 tuvalet  
2 - Alafranga     -5 hijyen      +9 tuvalet  
3 - Pisuvar       -6 hijyen      +7 tuvalet  
Sec : |
```

Şekil 3.67: Tuvalet Fonksiyonu

Şekil 3.67 ‘de tuvalet () fonksiyonunu çalıştırdığımızda karakterimizin nerede tuvaletini yapmak istediğinin seçenekleri gösterilmiştir. Ayrıca her bir seçeneğin yanında hangi ihtiyaçları ne oranda değiştireceği gösterilmiştir.

Karakterimiz seçeceği farklı bir seçenekte tekrardan seçim ekranına geri döneceği ve yeniden seçim yapması istenecektir. Seçtiği seçeneğe göre düzey değerleri seçtiği değere göre değişecektir.

```
Sec : 3
```

```
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.68: Pisuvarda Yapmak

Şekil 3.68 ‘de karakterimizin pisuvarda tuvaletini yapması sonucunda işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan tuvalet ihtiyacını gidermek istediğinde yine aynı işlemleri tekrarlaması gerekecektir.

```
Sec : 2
```

```
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

```
**Pasakli olmak saglik degerini dusurur : -1 saglik|
```

Şekil 3.69: Alafrangada Tuvalet Yapmak

Şekil 3.69 ‘da tuvalet ihtiyacımızı tekrar yapmak istediğimizde işlemin tamamlandığına dair işlem tamamlanma menüsü ve bazı düzey değerlerimiz düştüğü için düşen düzeylerimiz için uyarı mesajı gösterilmektedir.

Karakterimiz tekrar tuvalet ihtiyacını gidermek istediğinde tuvalet düzeyi 10 olacağı için karakterimizin tuvalet ihtiyacının olmadığına dair metin gösterilecektir.

```
Yusuf' in tuvaleti yok
```

```
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.70: Tuvalet İhtiyacının Olmaması

Şekil 3.70 ‘de karakterimizin tuvalet ihtiyacının olmadığı gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyonun sonunda görülen işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Tuvalet () fonksiyonu toplamda 46 satır koddan oluşmaktadır ve 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyleridir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerimizin içindeki değerlere ulaşmamız içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Fonksiyonumuzun başlangıcında koşul (if- else) açılmıştır. Koşulumuzun if bloğunda düzeyimiz 10 ve 10 ‘un üstünde olduğunda karakterimizin tuvalet ihtiyacının olmadığına dair metni içeren kod gösterilmektedir. Koşulun else bloğunda ise nerede tuvalet ihtiyacımızı gidereceğimiz sorulmuştur. Daha sonrasında kontrol değişkeni 1 ‘e eşitlenerek döngü (while) kurulmuştur. Döngünün içinde switch – case yapısı kullanılarak aksiyonlarımız kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimizin değişimi gösterilmiştir. Her fonksiyonunun sonunda

olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü printProgressingBar () fonksiyonu kullanılarak yapılmıştır.

Karakterimiz eğlenmek istediğinde eğlence () fonksiyonunu çalıştırmalıdır. Eğlence fonksiyonunu çalıştırdığında eğlenmenin de önemli olduğuna dair metin ve nasıl eğlenmek istediğine dair seçenekler gösterilmiştir. Karakterimiz seçeneklerden farklı bir seçenek seçtiğinde seçim ekranı tekrar karşısına gelecek ve yeniden seçim yapması istenecektir.

```
Lutfen arttirmek istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 9
Eglenmek de yasamin onemli bir parcasidir.
1 - Bilgisayar oyunu oyna      2 - Tahta oyunlari oyna 3 - Kardesinle saklambac oyna
Sec: |
```

Şekil 3.71: Eğlence Fonksiyonu

Şekil 3.71 'de eğlence () fonksiyonu çalıştırıldığında eğlenmenin de hayatın bir parçası olduğuna dair metin gösterilmiştir ve eğlenmesi için seçenekler gösterilmiştir.

Karakterimiz seçtiği seçeneğe göre o seçeneğe ait mesajlar ve işlemin tamamlandığını gösteren işlem tamamlandı menüsü gösterilecektir.

```
Sec: 1

Sana iyi oyunlar.Dikkat et fazla zaman gecirip gozlerini bozma.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|
```

Şekil 3.72: Bilgisayar Oynamak

Şekil 3.72 'de bilgisayar oyunu oynadığında çok fazla bilgisayar oyunu oynamaması gerektiği söylendiği gösterilmiştir. Daha sonrasında her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan eğlenmek için eğlence fonksiyonunu çalıştırdığında diğer seçenekleri yapmak istediğinde benzer bir şekilde o seçeneğe ait bilgilendirici bir mesaj ve o aksiyonunun bittiğine dair işlem tamamlandı menüsü gösterilecektir.

```
Sec: 2

Stratejik dusunebiliyorsan ozellikle satranc oynamani tavsiye ederim.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|
```

Şekil 3.73: Tahta Oyunları Oynamak

Şekil 3.73 'de karakterimiz tahta oyunları oynadığında karakterimize tahta oyun örneği gösterilmiştir ve her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü gösterilmiştir.

```
Sec: 3

Kardesin senin diger yarindir onla da vakit gecirmeyi unutma :)

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.74: Kardeşle Oynamak

Şekil 3.74 ‘de karakterimizin kardeşiyle oynamasının sonucunda kardeşe sahip olmanın kıymetinden bahsedildiği metin ve her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrardan eğlence fonksiyonunu çalıştırmak istediğinde eğlence düzeyinin 10 olmasından dolayı karakterimizin eğlenmesine gerek olmadığını gösteren metin yer alacaktır ve menü ekranına tekrar geri dönecektir.

```
Eglenmeye vaktim yok

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.75: Eğlence İhtiyacının Olmaması

Şekil 3.75 ‘de eğlence ihtiyacının olmadığına dair metin ve her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü gösterilmiştir.

Eğlence () fonksiyonu toplamda 54 satır koddan oluşmaktadır ve 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyleridir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerimizin içindeki değerlere ulaşmamız içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Fonksiyonumuzun başlangıcında koşul (if- else) açılmıştır. Koşulumuzun if bloğunda düzeyimiz 10 ve 10 ‘un üstünde olduğunda karakterimizin eğlence ihtiyacının olmadığına dair metni içeren kod gösterilmektedir. Koşulun else bloğunda ise nerede eğlence ihtiyacımızı gidereceğimiz sorulmuştur. Daha sonrasında kontrol değişkeni 1 ‘e eşitlenerek döngü (while) kurulmuştur. Döngünün içinde if – else yapısı kullanılarak aksiyonlarımız kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimizin değişimi gösterilmiştir. Her if ve else if bloğunun içinde kontrol değişkenimiz 2 değerine atanarak kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimiz farklı oranlarda değişimini gösteren kodlar bulunmaktadır. Daha sonrasında her fonksiyonunun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü printProgressingBar () fonksiyonu kullanılarak yapılmıştır.

Karakterimiz ibadet () fonksiyonunu çalıştırmak istediğinde ibadet ihtiyacının yanındaki sayıyı girmelidir. İbadet () fonksiyonu çalıştığında karakterimize hangi dine mensup olduğu sorulacak ve 4 tane seçenek sunulacaktır. Karakterimiz farklı bir seçenek seçtiğinde seçim ekranı tekrar karşısına çıkacaktır.

```
Lutfen arttirmak istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 10

1 - Islam          2 - Hristiyanlik          3 - Yahudilik          4 - Budizm
Hangi dine mensubsun: |
```

Şekil 3.76: İbadet Fonksiyonu

Şekil 3.76 ‘da ibadet fonksiyonunun çalıştırılması sonucunda 4 tane din seçeneği gösterilmiş ve karakterimize hangi dine mensup olduğu sorulmuştur.

Karakterimiz seçtiği dine göre o dine ait bilgiler çıkacaktır ve düzeylerimiz farklı oranlarda değişkenlik gösterecektir.

```
Hangi dine mensubsun: 1

İbadetlerini yerine getirmen manevi yonden sana çok iyi gelecektir.
Kendini çok iyi hissedeceğinden eminim.
Allah senden razı olsun güzel insan :)

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.77: İslam Dini

Şekil 3.77 ‘de karakterimizin İslam dinine mensup olduğunu görülmektedir ve İslam dininde yapması gereken ibadetlere ait bilgilendirme yer almaktadır. Ayrıca her aksiyonunun bitiminde kullanılan işlem tamamlandı menüsü gösterilmektedir.

Karakterimiz farklı bir dine mensup olduğunu söylediğinde o dine ait bilgilendirmeler ve işlem tamamlanma menüsü yer alacaktır.

```
Hangi dine mensubsun: 2

Pazar günü yapılan ayine katılman dine bağlılığını gösterir. O ayine mutlaka katıl.

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.78: Hristiyanlık

Şekil 3.78 ‘de karakterimizin Hristiyan olduğu ve Hristiyanların yapması gereken ibadetlere ilişkin ve işlem tamamlandı menüsü gösterilmektedir.

Karakterimiz tekrardan ibadet ihtiyacını gidermek istediğinde ibadet düzeyi 10 olacağı için karakterimizin ibadet etmesine gerek olmadığı gösterilecektir.

```
Yusuf in suan da ibadet ihtiyacı yok.

[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 3.79: İbadet İhtiyacının Olmaması

Şekil 3.79 ‘da karakterimizin ibadet ihtiyacının olmadığı gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon sonunda olan işlem tamamlandı menüsü gösterilmiştir.

İbadet () fonksiyonu toplamda 89 satır koddan oluşmaktadır ve 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyleridir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerimizin içindeki değerlere ulaşmamız içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Fonksiyonumuzun başlangıcında koşul (if- else) açılmıştır. Koşulumuzun if bloğunda düzeyimiz 10 ve 10 ‘un üstünde olduğunda karakterimizin ibadet ihtiyacının olmadığına dair

metni içeren kod gösterilmektedir. Koşulun else bloğunda ise nerede ibadet ihtiyacımızı gidereceğimiz sorulmuştur. Daha sonrasında kontrol değişkeni 1 'e eşitlenerek döngü (while) kurulmuştur. Döngünün içinde switch – case yapısı kullanılarak aksiyonlarımız kontrol edilmektedir. Her case yapısının içinde her dine ait bilgilendirici metinler ve o dinin sonunda değişen düzey değerleri belirtilmiştir. Her fonksiyonunun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü printProgressingBar () fonksiyonu kullanılarak yapılmıştır.

Karakterimiz spor yapmak istediğinde spor yapmanın sağlıklı olduğuna dair bilgilendirici bir metin ve karakterimize nerede spor yapmak istediği sorulmuştur.

```
Lutfen arttirmek istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 11

Duzenli spor yapmak insan sagligi icin cok onemlidir.
1 - Evde Spor Yapmak      2 - GYM'de Spor Yapmak
Sporunu nerede yapmak istersin: |
```

Şekil 3.80: Spor Fonksiyonu

Şekil 3.80 'de karakterimiz spor yapmak istediğinde nerede spor yapmak istediği sorulduğu gösterilmiştir. Karakterimize 2 tane seçenek sunulmuştur. Eğer karakterimiz seçeneklerden farklı bir seçenek seçtiği takdirde seçim ekranı tekrardan görülecektir ve karakterimize seçim yapması istenecektir.

```
Sporunu nerede yapmak istersin: 1

Evde spor yapmak gym de spor yapmak kadar etkili olmayabilir.
Ama sana faydali olacagindan eminim.
Gunde kac saat spor yapicaksin ?
1) 0-2 saat      2) 2-5 saat      3) +5 saat
Sec :|
```

Şekil 3.81: Evde Spor Yapmak

Şekil 3.81 'de karakterimiz evde spor yapmayı seçtiğinde karakterimize evde spor yapmanın Gym 'de spor yapmak kadar etkili olmayacağına dair bilgilendirici bir metin görülmektedir. Ayrıca karakterimize kaç saat evde spor yapmak istediği sorulduğu görülmektedir. Seçtiği saat aralığına göre düzey değerlerindeki değişim farklı oranlarda olacaktır.

```
Sec :1

0-2 saat evde spor yapmak icin yeterli bir sure fazlasi senin icin zarar teskil edebilir

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.82: 0-2 Arası Spor Yapmak

Şekil 3.82 'de karakterimiz spor saatlerini az tuttuğu için daha fazla çalışması gerektiği söylenmiştir ve her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmektedir.

Karakterimiz tekrardan evde spor yapmak istediğinde aynı işlemleri yapacak ve seçtiği saat aralığına göre o saat spor yapmanın karakterimize yararlı veya faydalı olacağına dair metin çıkacaktır ve sonunda işlem tamamlanma menüsü gösterilecektir.

```
Sec :3

+5 saat spor icin fazla bedenini cok yoruyorsun.
Spor saatlerini azaltmalisin. :)

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|
```

Şekil 3.82: Fazla Saat Spor Yapmak

Şekil 3.82 'de fazla saat spor yapmanın zararı ve işlem tamamlanma menüsü gösterilmektedir. Karakterimiz evde değil de spor salonunda spor yapmak istediğinde tekrardan kaç saat spor yapmak istediği sorulacaktır.

```
1 - Evde Spor Yapmak      2 - Gym de Spor Yapmak
Sporunu nerede yapmak istersin: 2

GYM'de profesyonel bir hoca tarafından spor yapman sana cok fayda saglar
Gunde kac saat spor yapicaksin:
1) 0-2 saat      2) 2-5 saat      3) +5 saat
Sec : |
```

Şekil 3.83: GYM 'de Spor Yapmak

Şekil 3.83 'de Gym 'de spor yapmanın faydaları gösterilmiştir. Ayrıca karakterimize kaç saat spor yapacağı sorulduğu görülmektedir.

Karakterimiz girdiği saat aralığına göre o saat aralığında spor yapmanın karakterimiz açısından faydalı veya zararlı olacağına dair metin gelecektir. Daha sonrasında düzey değerlerimiz belli oranlarda değişecektir.

```
Sec : 2

2-5 saat spor yapmak icin biraz fazla. Set aralarinda dinlenmeyi unutma.

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
|
```

Şekil 3.84: Gym 'de 2-5 Saat Spor Yapmak

Şekil 3.84 'de Gym 'de 2-5 saat arası spor yapmanın zararlı olacağına dair metin gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü gösterilmektedir.

Karakterimiz tekrardan spor yapmak istediğinde spor düzeyi 10 olacağı için karakterimizin spor yapmasına ihtiyacının olmadığı gösterilecektir. Daha sonrasında menü ekranı tekrardan karşısına çıkacaktır.

```
Yusuf' nin spor yapmaya ihtiyaci yok  
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.85: Spor İhtiyacının Olmaması

Şekil 3.85 'de karakterimizin spor ihtiyacının olmadığı gösterilmektedir. Ayrıca her fonksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmektedir.

Spor () fonksiyonu toplamda 149 satır koddan oluşmaktadır. 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyleridir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerimizin içindeki değerlere ulaşmamız içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Fonksiyonumuzun başlangıcında koşul (if- else) açılmıştır. Koşulumuzun if bloğunda düzeyimiz 10 ve 10 'un üstünde olduğunda karakterimizin spor ihtiyacının olmadığına dair metni içeren kod gösterilmektedir. Koşulun else bloğunda ise nerede spor ihtiyacımızı gidereceğimiz sorulmuştur. Daha sonrasında kontrol değişkeni 1 'e eşitlenerek döngü (while) kurulmuştur. Döngünün içinde if – else yapısı kullanılarak aksiyonlarımız kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimizin değişimi gösterilmiştir. Her if ve else if bloğunun içinde kontrol değişkenimiz 3 değerine atanarak kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimiz farklı oranlarda değişimini gösteren kodlar bulunmaktadır. Daha sonrasında her fonksiyonunun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü printProgressingBar () fonksiyonu kullanılarak yapılmıştır.

Karakterimiz mental sağlığını yükseltmek istediğinde mentalite () fonksiyonunu çalıştırmalıdır. Fonksiyon çalıştıktan sonra karakterimize ne yaparak mental sağlığını yükseltmek istediği sorulacaktır.

```
Lutfen arttirmak istediginiz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 12  
1 - Muzik dinlemek          2 - Kitap okumak          3 - Evcil hayvaninla vakit gecirmek  
Sec : |
```

Şekil 3.86: Mentalite Fonksiyonu

Şekil 3.86 'da karakterimizin mentalini yükseltmesi için seçenekler bulunmaktadır. Karakterimiz seçeneklerden farklı bir seçenek seçtiğinde tekrar seçim ekranı çıkacak ve yeniden seçim yapması istenecektir.

```
Sec : 1  
  
Muzik ruhun gidasidir.  
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.87: Müzik

Şekil 3.87 'de karakterimiz müzik dinlemek istediğinde müziğin güzel bir şey olduğuna dair metin ve her aksiyonun sonunda olan işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimizi müzik dinlemek yerine diğer aktiviteleri seçmek istediğinde yeniden aynı işlemleri yapacak ve düzey değerleri değişecektir.


```
Sec : 2
```

```
Kitap okuyan bireyler genel kultur sahibi olurlar.
```

```
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.88: Kitap Okumak

Şekil 3.88 ‘de karakterimizin kitap okumasının ardından kitap okumanın faydalı bir etkinlik olduğuna dair metin ve işlem tamamlanma menüsü gösterilmektedir.

Karakterimiz tekrardan mental sağlığını yükseltmek istediğinde mental düzeyi 10 olacağı için karakterimizin mental sağlığı yükselmeyecektir.

```
Yusuf in mental sagligi yerinde
```

```
[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.89: Mental Sağlığının Yeterli Olması

Şekil 3.89 ‘da karakterimizin mental sağlığı yeterli olduğu için mental sağlığını arttırmasının gerekli olmadığı ve her aksiyonun sonunda olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Mentalite () fonksiyonu toplamda 51 satır koddan oluşmaktadır. 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyleridir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerimizin içindeki değerlere ulaşmamız içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Fonksiyonumuzun başlangıcında koşul (if- else) açılmıştır. Koşulumuzun if bloğunda düzeyimiz 10 ve 10 ‘un üstünde olduğunda karakterimizin mental sağlık ihtiyacının olmadığına dair metni içeren kod gösterilmektedir. Koşulun else bloğunda ise mental sağlığımızı nasıl arttırabileceğimiz sorulmuştur. Daha sonrasında kontrol değişkeni 1 ‘e eşitlenerek döngü (while) kurulmuştur. Döngünün içinde if – else yapısı kullanılarak aksiyonlarımız kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimizin değişimi gösterilmiştir. Her if ve else if bloğunun içinde kontrol değişkenimiz 2 değerine atanarak kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimiz farklı oranlarda değişimini gösteren kodlar bulunmaktadır. Daha sonrasında her fonksiyonunun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü printProgressingBar () fonksiyonu kullanılarak yapılmıştır.

Karakterimiz para kazanmak istediğinde çalış () fonksiyonunu çalıştırmak zorundadır. Yalnız çalış fonksiyonunda para artma veya azalma değerleri sabit değildir. Değerler random bir şekilde atanmıştır. Karakterimiz para kazanmak için 3 tane seçenek sunulacaktır. Bu seçenekler: Kod yazıp para kazanma, part- time işte çalışıp para kazanma ve aileden para istemedir. Karakterimiz farklı bir seçenek seçtiğinde tekrar seçim ekranı karşısına çıkacaktır.

```
Lutfen arttirmek istediginz ihtiyac icin yandaki numarasini giriniz : 13
Hangi iste calisacaksin ?
1 - Kod yazip satis yap          2 - Part time iste calis          3 - Aileden harclik iste
Sec : |
```

Şekil 3.90: Çalış Fonksiyonu

Şekil 3.90 ‘da karakterimiz çalışmak istediğimizde nerede çalışacağı sorulmuştur ve bir seçenek seçmesi istenmiştir.

Karakterimiz kod yazmak istediğinde para da kazanabilir ya da para da kaybedebilir. Tüm bu değerler rand () fonksiyonu yardımıyla oluşturulmuştur. Karakterimiz kod yazıp para kazanmak istediğinde bu işten para da kazanabilir para da kaybedebilir. Her bu aksiyonu çalıştırdığımızda bu işlem farklı olacaktır.

```
Sec : 1

Satis basarili : +4000 para

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.91: Kod Yazmak

Şekil 3.91 ‘de karakterimizin kod yazıp para kazandığı gösterilmiştir ve satıştan kaç para kazandığı gösterilmiştir. Ayrıca her aksiyon bitiminde olduğu gibi işlem tamamlanma menüsü gösterilmiştir.

Karakterimiz tekrar para kazanmak isterse yine aynı işlemleri yapacaktır ama karakterimizin para kazanacağı kesin değildir. Para kazanma işlemi sürekli devam eden bir süreçtir. Karakterimizin sağlık değeri düşüp öldüğünde para kazanma işlemi durur ve uygulamamız sonlanır.

```
Sec : 3
Ailen sana para vermedi ve baban seni dovdu : -1 saglik , -2 mental

[=====] 100% Islem tamamlandi menuye donuluyor...
```

Şekil 3.92: Para Kazanamama

Şekil 3.92 ‘de karakterimizin para kazanamadığı ve bazı düzey değerlerinin düştüğü gösterilmiştir.

Çalış () fonksiyonu toplamda 94 satır koddan oluşmaktadır. 2 parametre almıştır. Bu parametreler: Karakterimizin ismi ve ihtiyaç düzeyleridir. Bu parametrelerimiz pointer (*) şeklinde atanmıştır. Bunun sebebi parametrelerimizin içindeki değerlere ulaşmamız içindir. Fonksiyonumuz her fonksiyonda olduğu gibi kontrol değişkeni ile kontrol edilmektedir. Daha sonrasında kontrol değişkeni 1 ‘e eşitlenerek döngü (while) kurulmuştur. Döngünün içinde if – else yapısı kullanılarak aksiyonlarımız kontrol edilmektedir. Her if- else yapısının içinde karakterimizin parasını kaybetmesi veya kazanması için rand () fonksiyonu yardımıyla random değerler oluşturulmuştur. Her random değer rastgele atanmıştır. Karakterimiz hep para da

kazanabilir bunun tam tersi olan hep para da kaybedebilir. Para değerimiz – (negatif) değere düştüğünde borçlanıldığı bilgisi geçilecektir. Ayrıca düzey değerlerimizin değişimi gösterilmiştir. Her if ve else if bloğunun içinde kontrol değişkenimiz 2 değerine atanarak kontrol edilmektedir ve düzey değerlerimiz farklı oranlarda değişimini gösteren kodlar bulunmaktadır. Daha sonrasında her fonksiyonunun sonunda olduğu gibi işlem tamamlandı menüsü printProgressingBar () fonksiyonu kullanılarak yapılmıştır.

printProgressingBar () fonksiyonu 91 satır koddan oluşmaktadır ve tek parametre almıştır. Ayrıca işlem tamamlandı menüsünü göstermek için kullanılmış bir fonksiyondur. Bu fonksiyonun kullanılma sebebi tasarımsal açıdan güzel gözükmesi ve uygulama edasıyla çalışıyor olmasıdır. Fonksiyonumuzun başlarında for döngüleri açılmıştır ve bu döngülerin açılmasının sebebi loading tasarımının görünmesini sağlamaktır. For döngülerinin sonunda printf () fonksiyonu yardımıyla işlem tamamlandı menüsü yazılmıştır. Daha sonra her fonksiyonun düzeyinin 0 olduğu durum için koşul (if- else) blokları açılmıştır. Bu bloklarda her fonksiyonun değerinin 0 olması sonucunda diğer bazı fonksiyon değerlerini etkilediği gösterilmiştir.

Main () fonksiyonu toplamda 133 satır koddan oluşmaktadır ve parametre almayan tek fonksiyondur. Fonksiyonumuza başladığımızda uygulamamızın ismi bilgisayar tasarımı görseliyle birlikte yazdırılmış ve karakterimize ait kısa bir tanıtım yazısı yazdırılmıştır. Daha sonrasında for döngüsü yardımıyla bu tanıtım yazısı sleep () fonksiyonu yardımıyla slayt görüntüsü şeklinde yazdırılmıştır. Daha sonrasında while döngüsü açılarak uygulamamızın ana menü kodları yazdırılmıştır. While döngüsünün kullanılmasının sebebi menü ekranının güncel değerleri ile yazdırılması ve seçim ekranının tekrar çıkmasının sağlanmasıdır. While döngüsünün içinde for döngüsü açılarak arttırılmaya ihtiyacı olan ihtiyaçların ismi yazdırılmıştır. Daha sonrasında tekrardan bir for döngüsü açılarak ihtiyaç listemiz tablo şeklinde yazdırılmıştır. Daha sonrasında hangi ihtiyacı arttırmak istediğimize dair soruların sorulduğu kısım printf () fonksiyonu yardımıyla yazdırılmıştır. Daha sonrasında switch – case yapısı kullanılarak fonksiyonlarımızın çağırılması sağlanmıştır. Main () fonksiyonumuzun en alt kısmında ise karakterimizin öldüğü durumda yer alan “Karakterimiz öldü” yazısı ve ölüm ekranımız printf () fonksiyonu yardımıyla yazdırılmıştır.

4. TEKNİK EKSİKLİKLER

4.1 Kritik Eksiklikler:

Uygulamamızda kritik eksikliklerimiz bulunmamaktadır.

4.2 Diğer Eksiklikler:

Projemize her fonksiyona uygun efekt eklemek istenmiştir fakat efekt eklemenin nasıl olunduğu bilinmediği için projemize eklenememiştir. Sosyal () fonksiyonundaki seyahat aksiyonunda yurt içinde şehir seçerken prompt (komut çalıştırabilmek için metin, simge ve rakamlar) eksikliği vardır. Paramız hiçbir yurt içindeki şehre gitmemize yetmez iken şehir seçim ekranı karşımıza çıkmaktadır.

5. YARATICILIK AŞAMASI

Projemize tasarım görselleri ve loading (yükleniyor...) efekti eklenmiştir.

```
[=====] 100% İşlem tamamlandı menüye donuluyor...
```

Şekil 5.1: Loading Görseli.

Ayrıca windows.h kütüphanesi kullanılarak karakterimize ait tanıtım metni bir slayt efekti görölerek eklenmiştir.

(<https://youtu.be/2OJ6d1N3G50>)

Adres 5.2: Karakter Tanıtım Videosu

Şekil 5.3 'de karakterimizin ismi girildiğinde karakterimizin kim olduğuna dair kısa bir metin yer almaktadır.

```
Merhaba benim ismim Yusuf.23 yasinda Bogazici Universitesi'nde Bilgisayar Muhendisligi okuyorum.  
Kitap okumaktan, film izlemekten, yeni seyler ogrenip araştırmaktan keyif duyarım.  
İlgi alanım ise oyun sektorudur. Kucuklugumden beri oyun oynamayı seven bir insanım.  
Bu sevgim beni bilgisayar muhendisligini kazanmamda ve bu yone yonlenmem de buyuk pay sahibi oldu.  
Umarım ileride bu yonde calismalar yapabilirim. Haydi sizinle birkac aktivite yapalım.  
  
Hazır misin o zaman baslayalım...|
```

Şekil 5.3: Karakter Tanıtımı

Loading (yükleniyor...) efekti printProgressBar () fonksiyonu kullanılarak tanımlanmıştır. Ayrıca tasarım görselleri Ascii Art Archive web sitesinden alınmış olup uygulamaya başladığımızda uygulamamızın başlığı bilgisayar ekranı üzerinde yazılmıştır.



Şekil 5.4: Bilgisayar Ekranı ve Uygulamanın İsmi

Ayrıca karakterimiz öldüğünde ölme tasarım görseli Ascii Art Archive web sitesi üzerinden eklenmiştir.



Şekil 5.5: Ölüm Ekranı

6. KAYNAKÇA

ASCII ART ARCHIVE (<https://www.asciart.eu/>)

CHATGPT (<https://chat.openai.com/>)