**MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ** / ENGINEERING FACULTY

**2023 – 2024 EĞİTİM – ÖĞRETİM YILI** / 2023-2024 ACADEMIC YEAR

**GÜZ** / FALL **DÖNEMİ** / SEMESTER

**Toplam Not – Paraf** / Total Credit - Initials

**Öğrencinin** / *Student’s*

**Adı Soyadı** / *Name, Surname* :Mustafa uğur yücel

**Numarası** / *Number* :202003011029

**Bölüm - Program** / *Department-Programme* :yazılım mühendisği

**İmzası** / *Signature* :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DERS**  *Course* | **Adı** */ Name* | *:* Mobil Uygulama Geliştirme | | |  | **SINAV**  *Exam* |  | **Tarih** */ Date :* 24/11/2021 10:00 |
| **Kodu** */ Code* | *:* BİM335 | | | | **Süresi** */ Duration :* 180 mins |
| **Sorumlusu** */ Lecturer* | *:* Dr. Öğretim Üyesi M. Zahid Gürbüz | | | | **Türü** */ Type :*  KISA SINAV |
| **Soru Numarası** */ Numbers of the Questions* | | | 1 |  | | | | |
| **Alınan Not** */ Scored Points* | | |  |
| **SINAV KURALLARI** */ Exam Rules :*  *Teslim türü:* Github classroom  *Push edilecek url:* https://classroom.github.com/a/iLZSSJFj  *Repository:* bim335-quiz1  *Bu word dosyasını da github a yüklemeyi unutmayın.* | | | | | | | | |

# Hazırladığınız ekran görünümlerinizi bu kutulara ekleyin. 4 ünü de doldurun.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

SCREENSHOT 2

A screenshot of a phone

Description automatically generated

SCREENSHOT 4

A screenshot of a computer

Description automatically generated

SCREENSHOT 3

A screenshot of a computer

Description automatically generated

SCREENSHOT 1

# **SORULAR** / *Questions*

# **S1.** (100 puan)

* ***Tüm metinler string.xml içerisine kaydedilmeli ve oradan kullanılmalıdır.***
* ***Kullanılan fotoğraflar temsilidir. Siz istediğiniz başka fotoğraf da koyabilirsiniz.***
* ***Layout yerleşimi örnektekine birebir benzemesi gerekir.***
* ***Tüm butonların çalışır vaziyette olması gerekmektedir.***

# **Mainactivity**

1. Eğer layout constraintlayout değilse o zaman constraintlayout yapın. Diğer Layout’ları iç içe kullanabilirsiniz.
2. Tüm sayfanın arkaplanını gradient (bir renkten başlayıp diğerine değişen renk) bir renk olacak şekilde yapın. (drawable kullanarak yapın). Alternatif olarak düz bir renk de yapabilirsiniz.
3. Bir imageview ekleyin ve içerisine uygun bir resim koyun. (drawable kullanarak yapın)
   1. Resmin scaletype değerini ekrana sığması için centercrop yapın.
   2. Altına oyunu anlatan bir metin yerleştirin. Metnin içerisinde koyu ve italik yazılar olmalıdır.
4. iki adet edittext ekleyin. (editText1 ve editText2)
   1. Genişliğini match parent olarak ayarlayın
   2. İpucu(hint) özelliğini “oyuncu 1” ve “oyuncu 2” yapın
5. İçinde “yeni oyuna başla” yazan bir butonu ekleyin. (startGameButton)
6. İki oyuncu için iki buton oluşturun. (button1 ve button2)
   1. Butonlar disabled (pasif) olsun.
7. Yeni bir Activity ekleyin. (ResultActivity)
   1. Uygun bir resim ekleyin.
   2. Kazanan kişinin adını yazın
   3. Oyunu yeniden başlatmak için “Tekrar Başla” düğmesi ekleyin (resetGameButton)

# **startGameButton Tıklandığında**

1. button1 ve button2 üzerinde yazan metni (text) oyuncu isimleri olarak güncelleyin.
   1. skoru 0 – 0 olarak ayarlayın
   2. Oyuncu isimleri yazılan editText1 ve editText2 elemanlarını disable (pasif) yapın.
   3. button1 üzerinde yazan metin “<oyuncu1adı> kazandı”. oyuncu1adı, edittext1 de yazan değer olmalı.
   4. button2 üzerinde yazan metin “<oyuncu2adı> kazandı”. Oyuncu2adı, edittext2 de yazan değer olmalı.
   5. Pasif olan button1 ve button2 elemanlarını aktif (enabled) yapın.

# **button1 ve button2 Tıklandığında**

1. İlgili oyuncunun skorunu 1 arttırın.
   1. Eğer skoru arttırılan oyuncu 5 puana ulaşır ise oyun biter. Bu durumda ResultActivity sayfasını açın. ResultActivity. ‘ye EXTRA değer olarak kazanan oyuncu adını yollayın.

# **resetGameButton Tıklandığında**

1. MainActivity’ye geri dönün (veya MainActivity yi başlatın)
   1. Yeni bir oyun başlaması için tüm sayfayı ilk açılış haline getirin.

