Merhaba Arkadaşlar,

Uçaksavarla karşıdan gelen uçakları vurarak hat savunması yapılan basit bir savaş oyunu yazılacaktır. Dönem sonu proje ödeviniz için lütfen aşağıdaki bağlantıda mevcut projeyi inceleyiniz.

https://www.youtube.com/watch?v=QE7cc1X3Aks&t=170s&ab_channel=SinanHoca

Videolar 12 bölümden oluşmaktadır.

Burada anlatılanlara ek olarak tüm istenenler için aşağıdakileri inceleyiniz.

1-Oyun başlarken Menü ekranı gösterilmelidir.

Menü ekranında bulunması gerekenler:

- 1- Oyunu başlatmak için ENTER tuşuna basınız.
- 2- Oyun tuş takımı bilgisi:

Uçaksavarı hareket ettirmek için YÖN TUŞLARINI kullanınız.

Ateş etmek için BOŞLUK tuşuna basınız

3- En iyi skorları görüntüle

Seçildiği zaman ayrı bir form ekranında en iyi 5 skor listelenmelidir. (Bir text dosyasından okuyabilirsiniz.)

- 2- Nesneye Yönelik Programlama kavramlarına bağlı kalınmalıdır.
- 3- Kodlamaya başlarken her sınıfın üst kısmında öğrenci bilgilerinizi içeren yorum satırları bulunmalıdır.
- 3- Oyun ekranında Skor bilgisi gösterilmelidir. Her bir isabetli vuruşta kaç puan alınacağı size bırakılmıştır.
- 4- Belirli bir puandan sonra oyunun zorluk seviyesi arttırılmalıdır. (Düşman uçaklarının geliş hızı, geliş sıklığı vb.)
- 5- En iyi skor yapan 5 kişi kaydedilmeli ve yeni skorlara göre sürekli güncellenmelidir.
- 6- Savunma hattının "uçaksavar", gelen düşmanın ise "uçak" olma zorunluluğu yoktur. (İsteyenler gemi, asker vb. farklı imgeler kullanabilir.)
- 7- Oyunda "PAUSE" işlevi gören ve basıldığında oyunu donduran(sonlandıran değil!) bir tuş bulundurulmalıdır.
- 8- Puanlama sistemi aşağıdaki tabloya göre yapılacaktır.
- 9- Kopya ödevler 0(Sıfır) olarak değerlendirilecektir.
- 10- Vaktinde gönderilmeyen ödevler 0(Sıfır) olarak değerlendirilecektir.

Puanlama Sistemi:

Ödev Gönderi	Ödev kimin belli mi?	Menü Ekranında istenler	NDP yapısına Uygun	Oyun ekranında skor bilgisi	Düşman zorluğunun arttırılması	En iyi 5 skoru tutma ve güncelleme	Pause	Sorunsuz Oynanıyor
5	5	10	40	5	10	10	5	10

Son Ödev Yükleme Tarihi: 26.05.2021 Çarşamba saat: 23:59