

KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

ARAŞTIRMA PROBLEMLERİ

OYUN PROGRAMLAMADA ÇEVİK YÖNTEMLER

ŞAHİN MERCAN

KOCAELİ 2021

KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

ARAŞTIRMA PROBLEMLERİ

OYUN PROGRAMLAMADA ÇEVİK YÖNTEMLER

ŞAHİN MERCAN

Prof. Dr. Yaşar BECERİKLİ

Danışman, Kocaeli Üniv.

.....

Prof. Dr. Nejat YUMUŞAK

Jüri Üyesi, Kocaeli Üniv.

.....

DR. Öğr. Üyesi Alev MUTLU

Jüri Üyesi, Kocaeli Üniv.

.....

Tezin Savunulduğu Tarih: 26.01.2021

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu tez
çalışması,a
macıyla gerçekleştirilmiştir.

Tez çalışmamda desteğini esirgemeyen, çalışmalarına yön veren, bana güvenen ve
yüreklendiren danışmanım sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Tez çalışmamın tüm aşamalarında bilgi ve destekleriyle katkıda bulunan
hocam..... teşekkür ediyorum.

Tez çalışmamda gösterdiği anlayış ve destek için sayın..... teşekkürlerimi sunarım.

Hayatım boyunca bana güç veren en büyük destekçilerim, her aşamada sıkıntılarımı ve mutluluklarımı paylaşan sevgili aileme teşekkürlerimi sunarım.

Ocak – 2021

Şahin MERCAN

Bu dokümandaki tüm bilgiler, etik ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilip sunulmuştur. Ayrıca yine bu kurallar çerçevesinde kendime ait olmayan ve kendimin üretmediği ve başka kaynaklardan elde edilen bilgiler ve materyaller (text, resim, şekil, tablo vb.) gerekli şekilde referans edilmiş ve dokümanda belirtilmiştir.

Öğrenci No: 200202096

Adı Soyadı: Şahin MERCAN

İmza:.....

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	2
İÇİNDEKİLER.....	5
GİRİŞ.....	1
Adı.....	1
Konusu.....	1
Amacı.....	1
Önemi.....	1
Soruları.....	2
Sınırlılıkları.....	2
Düzeni.....	3
ARTALAN.....	4
Türkçe.....	4
Çözümlemeleri.....	6
Çözümlemeleri.....	15
Çözümlemesi.....	31
Bakış.....	36
Eşleme.....	37
Yükleme.....	37
2.2.1.2. Preminger (2011).....	42
(Chomsky 2000, 2001).....	45
1.1. Tezin	
1.2. Tezin	
1.3. Tezin	
1.4. Tezin	
1.5. Araştırma	
1.6. Tezin	
1.7. Tezin	
2. KURAMSAL	
2.1. Kuraldışı Durum İmleme ve	
2.1.1. Yükselme	
2.1.2. Uzaktan Uyum	
2.1.3. Nesne Denetimi	
2.1.4. Genel	
2.2. Durum	
2.2.1. Bağımlı/Kurulumsal Durum	
2.2.1.1. Marantz (1991).....	38
2.2.1.2. Uyuşum Aracıyla Durum Eşleme	

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. ...Etkileyen Etmenler	9
--------------------------------------	---

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1: Alanyazında Türkçe KDİ Öznelerine Yönelik İddialar	
---	--

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

BU Boş Ulam

ÇÖ Çekim Öbeği ZÖ

Zaman Öbeği eÖ

(küçük) eylem Öbeği

EÖ (büyük) Eylem Öbeği

TümÖ Tümleyici Öbeği

BelÖ Belirleyici Öbeği

BÖ Belirteç Öbeği AÖ

Ad Öbeği

OlmÖ Olumsuzluk Öbeği KonuÖ

Konu Öbeği

UyumÖÖ Uyum Özne Öbeği

UyumNÖ Uyum Nesne Öbeği

GörÖ Görünüş Öbeği

YAL Yalın Durum

BEL Belirtme Durumu

Kısaltmalar

AG : Arık Geliştirme

UYG : Uyarlanabilir Yazılım Geliştirme

EP : Ekstrem Programlama

ÖGG : Özellik G d ml  Geliştirme

AKKG : A ık Kaynak Kodlu Geliştirme

DSG : Dinamik Sistem Geliştirme

OYUN PROGRAMLAMADA ÇEVİK YÖNTEMLER

ÖZET

Son dönemlerde oyun programlamada yaşanan sorunlardan birisi oyun programlama gereksinimlerinin sürekli değişmesidir. Bu yüzden oyun programlarken yürüttüğümüz sürecin bu değişime ayak uyduramaması geliştirdiğimiz ürünün başarısızlıkla ya da daha yüksek maliyetlerle sonuçlanmasına yol açmaktadır.

Bu nedenle son zamanlarda değişen ortam koşullarına karşı daha dinamik ve modern bir çözüm getiren çevik yöntemlerin proje yönetiminde uygulaması giderek artmaktadır.

Tezimizde ilk olarak çevik süreçlerin ortaya çıkışı, temel ilkeleri ve bu konu hakkındaki diğer çalışmalardan bahsedilecektir.

İlerleyen bölümlerde ise çevik programlama yöntemi olan Scrum metodu kullanılarak “Huysuz Top” ve “Balon Vurma” uygulamaları yapılacaktır. Çıkan sonuçlar ışığında çevik metodolojinin dezavantajlarından biri olan proje teslim tarihinin nasıl tespit edilebileceğine yönelik bir çalışmadır.

Anahtar Kelimeler: Çevik Yöntemler, Oyun Programlama Süreci, Oyun Proje Yönetimi, Scrum.

A NEW APPROACH FOR IMPEDANCE BASED FAULT LOCATION ON TRANSMISSION LINES ABSTRACT

This study aims to explore exceptional case marking structures in Turkish by presenting novel data to contribute to the discussions on the syntactic positions and case checking properties of ECM-subjects, which are argued to get their accusative case from the matrix verb by (i) establishing long-distance agreement in either in-situ or embedded

[Spec,CP] positions (Aygen 2002, Öztürk 2005a, Şener 2008, Özgen & Aydın 2016), or either (ii) raising to (Knecht 1986, Zidani-Eroğlu 1997, Moore 1998, Özsoy 2001, Arslan-Kechriotis 2016) or (iii) being base-generated in the matrix [Spec,vP] position (İnce, 2006)..

Keywords: Fault Location Algorithms, Transmission Lines, MOV, PMU, Series Capacitor.