

# BİLGİLENDİRME

## **Bütün ödevlerinizin geçerli olabilmesi için önemli hatırlatma!**

İlk olarak erciyes.edu.tr uzantılı bir Github hesabı açmanız gerekmektedir. Eğer bir Github hesabınız varsa kullanabilirsiniz.

Github içerisinde nasıl repository oluşturulur? Proje nasıl oluşturulur? Commit ve push işlemleri nasıl gerçekleştirilir gibi konuları araştırmalısınız. Bu konuları öğrendikten sonra;

ÖğrenciNumarası\_BS435\_WebProgramlama ismiyle bir **repository** oluşturmanız gerekmektedir (1030510000 numaralı bir öğrenci 1030510000\_BS435\_WebProgramlama adında repository oluşturmalıdır).

Repository içerisinde bulunan (yoksa oluşturabilirsiniz) **README.md** dosyasını:

Öğrenci Numarası: 10305.....

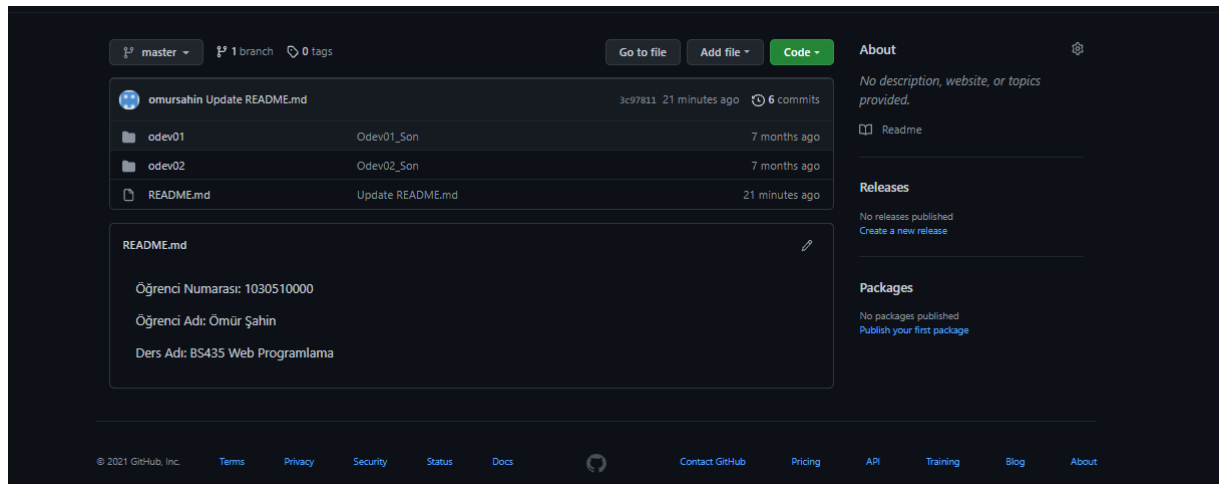
Öğrenci Adı: ..... ..

Ders Adı: BS435 Web Programlama

olarak güncellemelisiniz.

Bundan sonraki verilen bütün ödevler kendi klasörünün içerisinde yer almalıdır ve odev## olarak adlandırılmalıdır. ## karakteri ödev numarasına denk gelmektedir (Örnek: ilk ödev için klasör adlandırmanız odev01 olmalıdır). Belirtilen ödev tarihinden önce son commit ve push işlemlerini yapmalısınız. Geç yüklenen ödevler kabul edilmeyecektir. Yazmanız gereken Commit mesajı: "Odev##\_SON" olmalıdır. Yani 01. ödev için "Odev01\_Son" commit mesajını yazmalısınız.

Örnek:



Örnek repository: [https://github.com/omursahin/1030510000\\_BS435\\_WebProgramlama](https://github.com/omursahin/1030510000_BS435_WebProgramlama)

**Not:** Bu aşamaları doğru bir şekilde gerçekleştiremeyen arkadaşlar kesinlikle puan alamayacaklardır. Yapabilen arkadaşlarınızdan yardım almanızda bir sakınca yoktur. Ders, EruDM portalından erişilebilir olduğu anda bir ödev oluşturulacak ve repositorylere ait Github linki toplanacaktır.

**Öneri 1:** Github Student Pack üyesi olarak pek çok uygulamaya ücretsiz erişim sağlayabilirsiniz. Onaylanması için birkaç gün gerekebilmektedir.

Adres: <https://education.github.com/pack>

**Öneri 2:** Github Student Pack ile birlikte gelen JetBrains araçlarını Student Pack sahibi olmadan da alabilirsiniz. Başvurmak için:

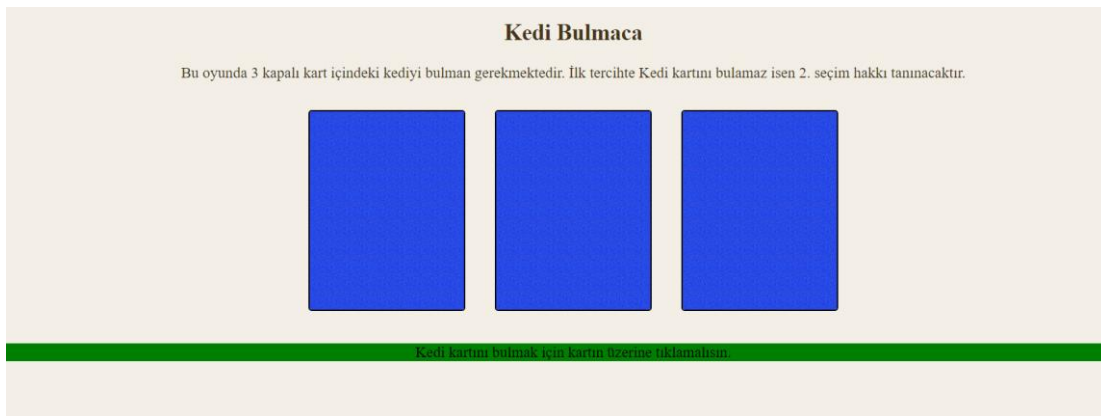
<https://www.jetbrains.com/community/education/>

**Öneri 3:** Komut satırıyla (terminal) Github kullanımında zorlanan arkadaşlar GitKraken kullanabilirler.

Adres: <https://www.gitkraken.com>

## ÖDEV 01

Kapalı üç kart içerisinde doğru olanı bulmaya çalıştığınız bir oyun tasarladınız istenmektedir. Kartlar her seferinde rastgele olarak dağılacaktır.



Eğer ilk tercihte kedi içeren bir kart bulunmaz ise 2. Bir tercih şansı sunmaktadır.






Başarılı bir şekilde Kedi kartını bulursa kazandığına dair, bulamazsa kaybettiğine dair bir mesaj yeşil alanda yazacak ve her iki durumda da yeni oyuna başlaması için bir buton içerecektir. Metin içi düzenleme için <span> kullanarak buton ekleyebilirsiniz. Örnek css dosyalarında bu span'ın link gibi görünmesi için çeşitli özellikler gerçekleştirilmiştir. Bunu kullanmak isterseniz <span class="link"> tanımını kullanabilirsiniz. Onclick eventi ile de bu spana tıklandığında gerçekleştirilecek eylemi kontrol edebilirsiniz.

Kazanma durumu:

### Kedi Bulmaca

Bu oyunda 3 kapalı kart içindeki kediye bulman gerekmektedir. İlk tercihte Kedi kartını bulamaz isen 2. seçim hakkı tanınacaktır.





Kazandın!!! Tebrik ederiz :) Yeni bir oyun oynamak istersen [buraya](#) tıklayabilirsin.

Kaybetme durumu:

### Kedi Bulmaca

Bu oyunda 3 kapalı kart içindeki kediye bulman gerekmektedir. İlk tercihte Kedi kartını bulamaz isen 2. seçim hakkı tanınacaktır.



Kaybettin :( Yeni bir oyun oynamak istersen [buraya](#) tıklayabilirsin.

Ödevi tamamlayıp **odev01** klasörüne **"Odev01\_Son"** commit mesajıyla yüklemeniz için belirlenen son tarih: **19.10.2021 Saat 06:00**

## İpuçları

1. Tasarım için şu css içeriğini kullanabilirsiniz:

```
html, body {
  margin: 0px;
  background-color: rgb(240, 240, 240);
  color: rgb(71, 53, 25);
  text-align: center;
  font-size: 1.2em;
}

.kart {
  margin: 20px;
  height: 300px;
  border: 2px solid black;
  border-radius: 5px;
  cursor: pointer;
}

.mesaj{
  background-color: green;
  color: black;
}

.link{
  color: blue;
  cursor: pointer;
  text-decoration: underline;
}
```

2. Index.html ve kod.js olmak üzere iki farklı temel dosyaya sahip olmalısınız. Index.html dosyanız aşağıdaki gibi bir tasarıma sahip olabilir. İçeriğini kendiniz düzenlemelisiniz.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Kediyi Bul</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css"/>
  <script src="kod.js"></script>
</head>
<body>

<h2>Kedi Bulmaca</h2>

<img id="img0" class="kart" src="" onclick="">
<img id="img1" class="kart" src="" onclick="">
```

```
<img id="img2" class="kart" src="" onclick="">

<div class="mesaj">
  <p id="alanId">Kedi kartını bulmak için kartın üzerine tıklamalısın.</p>
  <p id="kazandiId" style="display: none"></p>
  <p id="yenildiId" style="display: none"></p>
</div>
</body>
</html>
```

3. Yazacağınız kod.js dosyası ile html dosyasındaki alanları değiştirebilirsiniz. Herhangi bir elementi almanın en kolay yolu id kullanmaktır.

```
document.getElementById("alanId")
```