

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.

Örnek:

master 1 branch 0 tags Go to file Code

 omursahin Update README.md

3c97811 on Oct 8, 2021 6 commits

odev01	Odev01_Son	2 years ago
odev02	Odev02_Son	2 years ago
README.md	Update README.md	2 years ago

README.md

Öğrenci Numarası: 1030510000

Öğrenci Adı: Ömür Şahin

Ders Adı: BS435 Web Programlama

Örnek repository: https://github.com/omursahin/1030510000_BS435_WebProgramlama

Not: Bu aşamaları doğru bir şekilde gerçekleştiremeyen arkadaşlar kesinlikle puan alamayacaklardır.

Not 2: Repository oluşturduktan sonra **1 Ekim 2025** tarihine kadar aşağıdaki forma repository bilgileri girilmelidir. Commit'lerin başlama tarihi **23 Ekim 2025**'tir.

Form: <https://forms.gle/WC8odj9r9u1opRwT7>

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

Modern dünyada AI-generated içeriklerin yaygınlaşmasıyla birlikte, gerçek ve yapay içerikleri ayırt etme becerisi kritik hale gelmiştir. Bu projede öğrenciler React kullanarak üç görsel arasından hangisinin AI tarafından üretildiğini bulmaya çalıştıkları etkileşimli bir web oyunu geliştireceklerdir. Component oluştururken ise tamamen fonksiyonel componentler (class tabanlı değil) oluşturulması zorunludur. Bu oyunun modları tamamen hayal gücünüze bırakılmış olup aşağıdaki notlandırmalar kullanılacaktır.

- Github üzerinden geliştirme yapılmamış ödevler **0** olarak notlandırılır.
- Github içerisinde node_modules klasörü bulunan ödevler **0** olarak notlandırılır (.gitignore dosyası ile engelleyebilirsiniz).
- Commit yapılmamış her bir hafta **-15** puan olarak notlandırılır (her hafta en az bir commit yapılması zorunludur).
- Yukarıda belirtilen formata uymayan ödevler **0** olarak notlandırılır.
- Ödevlerin benzerlikleri otomatik araçlarla kontrol edilecek olup, benzerlik olması durumunda **0** olarak notlandırılır.
- En az 2 oyun modu tasarlanmalıdır. Her bir eksik oyun modu **-50** puan olarak notlandırılır.
- Class tabanlı component yazımı **-60** puan olarak yansır.
- En az **%70** kapsama miktarına erişen testler yazmak **+15** puan olarak yansır (en az 3 component için test yazılmalıdır).
- Bir backend uygulaması ile oyun verilerinin veritabanına kaydedilmesi zorunlu değildir. Ancak bir backend uygulaması da yazılırsa **+15** puan ile notlandırılır.

Ana Oyun Akışı

Oyunun temel akışı aşağıdaki adımlardan oluşmaktadır:

Başlangıç Ekranı:

Oyunun giriş ekranında kurallar ve kısa bir tanıtım metni yer alır. Ayrıca oyuncuyu oyuna başlatacak bir “Başla” butonu bulunur.

Ana Oyun:

Oyuncuya aynı anda üç farklı görsel sunulur. Bunlardan ikisi gerçek fotoğraf ya da eser, biri ise AI tarafından üretilmiştir.

İlk Tahmin:

Oyuncu, yapay zekâ tarafından üretilmiş olduğunu düşündüğü görseli seçer.

İpucu Sistemi:

Eğer ilk seçim yanlışsa, oyuncuya görselin AI üretimi olup olmadığını daha iyi anlayabilmesi için ipucu verilir. İpuçları örneğin “arka plan detaylarına dikkat et” veya “yüz simetrisine bak” gibi yönlendirici olabilir.

İkinci Şans:

Oyuncuya, kalan iki görsel arasından tekrar seçim yapma hakkı verilir.

Sonuç Ekranı:

Doğru tahmin yapılmışsa başarı mesajı, yanlış tahmin yapılmışsa ise bilgilendirici bir mesaj ekranda görüntülenir. Her iki durumda da oyuncuya yeni bir tur başlatma seçeneği sunulur.

Mod tavsiyeleri: Çeşitli zorluk seviyeleri, çeşitli kategoriler, başarı rozetleri, multiplayer modu vs. eklenebilir.

Ödevin son teslim tarihi 01 Ocak 2025'tir. Ödevi tamamlasanız dahi commit atmanız zorunludur.