

RAPOR

Gotoxy: y ve x kordinatlarını alır ve bu fonksiyondan sonra girdiğimiz printfi bu kordinata yazar, böylelikle her defasında yazdır fonksiyonu çağırılmamızı ve sürekli ekranın git gel yapmasını engeller.Böylelikle oyunumuz daha rahat göz yormayan bir oyuna dönüşür.

Renklendir: Bu fonksiyonun amacı oyunun görünümünü geliştirmek; Canavarların , puanların , duvarların daha rahat ayırd edilmesini sağlamak adına yapılmıştır.

Fonksiyonun içine girdiğimiz (int renk) renk kodunu algılamakta ve ona göre kendinden sonrakileri renklendirme yapmaktadır.

Başlangıç Ekranı: Oyunun daha rahat anlaşılıp oynanması için hazırlanan başlangıç ekranıdır.

Oluştur: Önceden (malloc ile dinamik olarak) tanımlanmış olan A matrisini (oyun haritası) oluşturmayı hedefleyen bir fonksiyondur.

Fonksiyonun işlevi; İlk olarak önceden tanımlanmış olan A matrisini alarak içini BOSLUK (oyun haritasındaki boş alanlar) ile doldurur. Daha sonra matrisin çevresini DIS_DUVAR ile çevreler.Son olarak rastgeleEngel fonksiyonunu devreye sokup rastgele DUVAR oluşturur.

Rastgele Engel: Haritaya rastgele duvar oluşturur.

Baslangıç: Oyuncunun Başlangıç kordinatlarını belirler ve duvarda sıkışmasını engellemek için oyuna başlarken etrafını BOSLUK yapmasını sağlar.

Yaz: Yaz fonksiyonu matrisi baştan sona ekrana yazdırır. Bu fonksiyon sadece 1 kere oyun başlarken kullanılır onun dışındaki oyuncu, canavar hareketleri gotoxy fonksiyonu ile sağlanır.

Puan Oluştur: Rasgele kordinatlara puan oluşturur (Dış Duvar hariç).

Puan Sayısı: Haritadaki puan sayısını bulur.

Puan Renklendir: Renklendir fonksiyonundan yararlanarak puanları renklendirir.

Hareket: Oyuncu,Gulyabani ve Mızrak hareketlerini sağlar. Fonksiyon işlevi; Oyuncunun klavyeden bastığı tuşu algılar ve ona göre (gotoxy fonksiyonundan yararlanarak) oyuncunun hareket etmesini sağlar.Oyuncu her hareket ettiğinde Mızrakçılardan fırlattığı mızraklar ve Gulyabaniler de bir birim

hareket ederler.Aynı zamanda Can , DuvarDelmeHakkı ve Score değışkenleri bu fonksiyonun içinde değeriendirilir.

Tuzak Oluřtur: Rasgele TUZAK oluřturur.

Tuzak Renklendir: Haritadaki TUZAK lar'ı renklendirir. (renklendir fonksiyononundan yararlanarak)

Mızrakcı Oluřtur: Rasgele 4 tane MIZRAKCI oluřturulur.

Mızrakcı Renklendir: Haritadaki MIZRAKCI lar'ı renklendirir.

Mızrak Hareker: Mızrakların Hareket etmelerini saęlar.

Gulyabani Oluřtur: Rastgele 2 gulyabani oluřturulur.

Gulyabaniler Renklendir: Gulyabenileri renklendirir.

Gulyabani Hareket: Gulyabanilerin hareketlerini saęlar (ařaęı ve yukarı olacak řekilde).

Renk Ver: Renklendir fonksiyonlarını barındıran fonksiyondur.

Bitti Mi: Can sıfırlandı mıřsa veya puanların hepsi toplan mıřsa neler olacaęını belirler ve yapar.