|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ÖĞRENCİ AD- SOYADI**  **PROJE HAFTALIK RAPORU** | | **Özgür KAN** |
| **ÖĞRENCİ PROGRAM** | | **Bilgisayar Programcılığı** |
| **ÖĞRENCİ NO** | | **120111041** |
| **PROJENİN ADI** | | **Monopoly Oyunu** |
| **RAPORUN NO** | | **2** |
| **RAPORUN TARİHİ** | | **13.03.2014** |
| **RAPOR** | Bu hafta giriş formumuzun tasarımı yapılmış olup yeni oyun açma butonunun kodları yazılmıştır. Daha sonra oyun alanındaki bazı yerlerin kartları photoshop programıyla tasarlanmıştır ve oyun alanına yerleştirilmiştir. Oyun alanındaki kartlara oyuncu geldiğinde açılacak olan panel tasarımı yapılmıştır.  Oyuncunun oyunu oynayabilmesi için iki adet zar atıp bu zarların toplamı kadar  kartların ilerlemesi gerekmektedir. Bunun için kullanıcı zar at butonuna bastığında bir dönen zar gifi kullanıcıya 5 saniye boyunca gösterilmektedir. Bunun için arka tarafta birden altıya kadar, iki adet random sayı tutulmuş ve gelen sayıların kontrolü yapılarak zar resimleri gösterilmiştir. Daha sonra gelen random sayılar toplanmış ve hak adında bir değişkene atanmıştır ve kullanıcının ilerlemesini sağlayacak olan timer çalıştırılmıştır.  Bu timerın başlangıçında genel alanda sıfır olarak tanımlanan i değişkeni bir arttırılmıştır. Daha sonra bu i değişkeninin kartların sayısından küçük olup olmadığı kontrol edilmiştir. Eğer küçükse i değeri kartların koordinatlarının bulunduğu fonk()  adlı fonksiyona gönderilmiştir. Bu fonksiyonda gelen i değişkeni alınmıştır ve kartların koordinatlarının bulunduğu iki boyutlu bir dizi tanımlanmıştır. Sonra gelen i değerine eşit olan dizi elemanı seçilmiştir ve fonksiyondan timer’a bir dizi halinde gönderilmiştir. Fonksiyondan gelen koordinatlarla kullanıcının bir saniyede bir ilerlemesi sağlanmıştır ve her defasında hak değişkeni bir azaltılmıştır. Eğer i değeri kartların sayısından büyük olduğunda i değeri sıfırlanmış ve kullanıcının para miktarı arttırılmıştır. Hak değişkeni sıfır olunca timer durdurulmuştur ve kullanıcının geldiği kartı kontrol etmek için kartkontrol(i) fonksiyonu çalıştırılmış ve i değişkeni bu fonksiyona parametre olarak gönderilmiştir. | |
| **DANIŞMAN**  **ONAYI –İMZASI** | |  |