|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ÖĞRENCİ AD- SOYADI**  **PROJE HAFTALIK RAPORU** | | **Özgür KAN** |
| **ÖĞRENCİ PROGRAM** | | **Bilgisayar Programcılığı** |
| **ÖĞRENCİ NO** | | **120111041** |
| **PROJENİN ADI** | | **Monopoly Oyunu** |
| **RAPORUN NO** | | **3** |
| **RAPORUN TARİHİ** | | **20.03.2014** |
| **RAPOR** | Bu hafta oyunumuzda kartlara yenileri eklenmiştir. Satın alınabilecek yerler arttırılmıştır. Oyunumuzda satın alınabilecek yerler olan manav, sirk, stadyum, taksi durağı ve otel ’in oyuncu tarafından satın alınabilmesi sağlanmıştır.  Projenin kod tarafında KartKontrol adında fonksiyon yazılmıştır. Bu fonksiyona i değişkeni parametre olarak gönderilmiştir. Bu gelen değer her bir kart için if kontrolü ile kontrol ettirilmiştir.  Eğer oyuncu satın alınabilecek yerlerin üzerinde durduğunda, picturebox ile yerin resmi oyuncuya gösterilmiş ve YerKontrol adında fonksiyon çağırılmıştır ve i değeri parametre olarak gönderilmiştir. Bu fonksiyonda gerekli gizleme ve gösterme işlemleri yapılmıştır. Daha sonra kullanıcının bulunduğu noktanın belirli özellikleri labellere yazdırılmıştır. Yerin satın alınıp alınmadığı kontrol edilmiş olup eğer yer alınmışsa satın al butonu gizlenmiş, alınmamışsa satın al butonu aktif edilmiştir.  Satın al butonunda oyuncunun parasının üzerinde bulunduğu yeri satın almaya yetip yetmediği kontrol edilmiştir. Eğer yetmiyorsa ekrana uyarı mesajı çıkarılmıştır. Eğer ki  oyuncunun parası yeri satın almaya yetiyorsa yerin üstünde bulunan labelde oyuncunun adı yazılmış ve oyuncunun para miktarı azaltılmıştır. | |
| **DANIŞMAN**  **ONAYI –İMZASI** | |  |