|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ÖĞRENCİ AD- SOYADI**  **PROJE HAFTALIK RAPORU** | | **Özgür KAN** |
| **ÖĞRENCİ PROGRAM** | | **Bilgisayar Programcılığı** |
| **ÖĞRENCİ NO** | | **120111041** |
| **PROJENİN ADI** | | **Monopoly Oyunu** |
| **RAPORUN NO** | | **6** |
| **RAPORUN TARİHİ** | | **24.04.2014** |
| **RAPOR** | Bu hafta bilgisayarın hareket ettikten sonra üzerinde durduğu yerleri alabilmesi sağlanmıştır. Bunun için RakipKartKontrol adında bir fonksiyon yazılmıştır. Bu fonksiyona gelen i1 değeri if else bloklarıyla kontrol edilmiştir. Eğer bilgisayarın parası yetiyorsa ve oyuncu o yeri almamışsa bilgisayarın alması sağlanmıştır. Yerin satın alınma miktarı bilgisayarın parasıdan eksiltilmiştir. Bilgisayarın satın aldığı yerlerden sonra oyuncuya bir mesaj gösterilmiştir.  Daha sonra kartların kenarlarına çerçeve eklenmiştir. Eğer satın alma işlemi gerçekleşirse bu çerçevelerin rengi değiştirilmiştir.  Satın alma işlemi gerçekleştiğinde oyuncu ve rakip panellerine yerin ismiyle birlikte checkbox butonlar eklenmiştir. Bu butonlar sayesinde oyuncu tarafından alınan yerin daha sonra satılması sağlanmıştır.  Açılış formundaki butonların görsel açıdan düzenlemesi yapılmıştır. Açılış formunda giriş ekranına 1 ve 2 oyunculu seçenekler eklenmiştir. | |
| **DANIŞMAN**  **ONAYI –İMZASI** | |  |