**T.C. CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ  
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ  
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**

**BİLGİSAYAR GRAFİK PROGRAMLAMA ÖDEV ARA RAPORU**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Öğrenci** | **No** | **Ad Soyad** | **Öğretim Türü** | **İmza** |
| 2015141003 | Recep KARADEMİR | İ.Ö |  |
| **Projenin Adı** | Araba Yarışı - 4 | | | |
| **Proje Özeti** | 1. *Proje Fikri :* Proje basit bir araba yarışının java programlama   dili ile programlanması üzerine kuruludur.  Arabanın hızı ve yarıştığı diğer yarışmacılar oyun sırasında  birbirleriyle ile etkileşim içinde olacaktır.   1. *Projenin Amacı :*   Oyuncunun yarış arabasını kullanarak farklı rakipler karşısında oyunu bitirmesi hedeflenmiştir.  Tekrar tekrar oynandığında farklı ve rastgele değişen çevre koşullarıyla oyunun sıkıcı bir oynanıştan uzak olması amaçlanmıştır. Nostaljik oyun grafikleri, eğlenceli oynanış mekanikleri ve dikkat geliştirme başlıkları projedeki hedeflenen özelliklerdir.   1. *Proje sonucunda elde edilmesi beklenen sonuçlar :*   Hata veya beklenmedik oyun senaryolarının tamamına yakınının ortadan kaldırılması ve kullanıcının, oyun kuralları içinde oyunu oynaması.  Dikkat ve mantık kurma yetilerinin geliştirilmesi. | | | |
| **Projede Kullanılacak Yöntem Ve Metotlar** | 1. *Kullanılacak teknolojiler :* Java 2D kütüphanesi ,   Java Programlama Dili, Java Eclipse IDE   1. *İzlenilecek Yöntem ve Metotlar :*   Çarpışma tespit fonksiyonları, Olay dinleyiciler,  Zaman fonksiyonları, Desen Çizdirme Kütüphaneleri  Oyundaki her bir obje için bir sınıf tasarımı yapılacaktır. | | | |
| **Gereksinim Analizi** | Projenin geliştirilmesi ve derlenmesi için gerekli derleme ortamı,  ,tekil program kullanıcısı, oyunun oynanabileceği ortam programını çalıştıracak bir bilgisayar, proje geliştirmesinde kullanılacak hazır grafik kütüphaneleri, benzer projelerin çalışma düzeni,  oyunda kullanılacak görseller | | | |
| **Senaryo** | 1.hafta proje planlaması yapılır. Planlama yapılırken belirlenenler şunlardır: kullanılacak dil, senaryo taslağı belirlenir.  2.hafta proje için gerekli olan ortamlar, kütüphaneler, fonksiyonlar,  olay dinleyiciler vs. belirlenir.  3.hafta kullanıcının göreceği arayüz tasarımı ve istenilirse eklenecek seslerin belirlenmesi.  4,5,6 haftalarda projenin kodlanması süreci yürütülecektir.  7.hafta hatalar ve son geliştirmeler yapılacaktır.  8.hafta proje bitirilecek kullanıcı geri dönüşlerine göre bakım yapılacaktır. | | | |
| **Projede Faydalanılacak Kaynaklar** | http://zetcode.com/gfx/java2d/  http://zetcode.com/tutorials/javagamestutorial/  https://github.com/BilginErhan/ArabaYarisi\_Java/tree/master/ArabaYaris  http://www.edu4java.com/en/game/game0-en.html | | | |
| **Proje İş-Zaman Planı** | |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Hafta | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | Projenin Planlanması | **X** |  |  |  |  |  |  |  | | Gereksinim Analizi | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  | | Görsel Tasarım |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  | | Kodlama |  |  | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** |  | | Proje Test Çalışması |  |  |  |  | **X** |  | **X** |  | | Proje Sunumu |  |  |  |  |  |  |  | **X** | | Bakım |  |  |  |  |  |  |  | **X** | | | | |