Adam Asmaca Oyunu Açıklama Raporu

**Rümeysa Gürlek- G5200020- Medya ve Görsel Sanatlar- Kodlama1 Güz Dönemi Vize Projesi**

C programlama diliyle geliştirilmiş bir kelime tahmin oyunudur. Kullanıcı, rastgele seçilen bir kelimeyi tahmin etmek için sınırlı sayıda harf tahmini yapar. Her yanlış tahminde, kalan deneme hakkı bir azaltılır. Eğer kullanıcı kelimeyi tahmin ederse oyunu kazanır, aksi takdirde oyunu kaybeder.

Programda 10 farklı kelime vardır ve her biri rasgele seçilerek oyunda kullanılır.

Oyuncu 6 defa yanlış tahminde bulunma hakkına sahiptir.

Oyun Başlangıcı\*\*:

- Program, oyuncuyu " Adam Asmacaya Hoşgeldin!" mesajıyla karşılar ve rastgele bir kelime seçer.

\*\*Oyun Akışı\*\*:

- Oyuncu her tur bir harf tahmin eder.

- Program, doğru tahminlerde harfi ekler; yanlış tahminlerde kalan hakları azaltır.

\*\*Geribildirim\*\*:

- Oyuncuya her tahmin sonrasında doğru/yanlış tahmin bilgisi verilir.

- Kelimenin mevcut durumu ve tahmin edilen harfler ekrana yazdırılır.

\*\*Oyun Sonu\*\*:

- Oyuncu kazanırsa tebrik mesajı görülür.

- Oyuncu kaybederse doğru kelime açıklanır ve başka bir oyun oynaması teşviki verilir.

## Sonuç

Bu oyun, C dilinde yapısal programlama prensiplerini sergileyen interaktif ve eğlenceli bir uygulamadır. Modüler tasarımı, net geribildirim sistemi ve sürükleyici oyun akışıyla hem öğrenim hem de uygulama için örnek bir projedir.