**PROJE KONUSU**

Aşağıda detayları verilen uçaksavar oyunu nesneye dayalı programlama prensipleri kullanılarak C# dilinde Windows Forms uygulaması şeklinde yazılacak ve programda kullanılan sınıfların UML sınıf diyagramının olduğu bir rapor dosyası hazırlanacaktır.



**PROJE DETAYLARI**

Yazılması istenen oyunun ekran görüntüsü aşağıdaki gibidir.

 ENTER tuşuna basıldığında oyun başlatılacaktır.

 Oyun alanının en altında, sadece sağa ve sola hareket edebilen bir uçaksavar yer alacaktır. Hareket ettirme işlemleri klavyenin sağ ve sol yön tuşları ile yaptırılacaktır.

 Uçaksavar asla oyun alanının dışına çıkmamalıdır.

 Belirli zaman aralıklarıyla oyun alanının en üstünden başlayıp belirli bir hızda aşağı doğru hareket eden uçaklar çıkacaktır. Uçakların yataydaki başlangıç konumu rastgele belirlenecektir.

 BOŞLUK tuşuna her basıldığında uçaksavarın ucundan çıkıp belirli bir hızda yukarı doğru hareket eden bir mermi fırlatılacaktır.

 Herhangi bir mermi bir uçağa isabet ettiğinde hem mermi hem de uçak ekrandan kaybolacaktır.

 Herhangi bir mermi oyun alanının en üstüne ulaştığında ekrandan kaybolacaktır.

 Herhangi bir uçak oyun alanının en altına ulaştığında oyun sona erecektir.

 Oyun bittikten sonra ENTER tuşuna yeniden basıldığında oyun en baştan tekrar başlatılacaktır.