

BLM1031 Yapısal Programlama Projesi

Yapısal programlama dersi projesi için, programınızı anlattığınız bir **video** hazırlamanız gerekmektedir. Proje teslimi için **kaynak kodunuzu içeren dosya veya dosyalarınızı** sisteme belirtilen süre içinde yüklemeniz gerekmektedir. Kaynak kod dosyanız kodunuzu anlatan ve **çekeceğiniz videonun linkini** içeren yorum satırları içermelidir. Videonuzu çekerken programınızın aşağıdaki senaryo için çalıştığını göstermelisiniz.

1. Program çalıştırıldığında bir menü gelmelidir. Bu menüde manuel ve otomatik mod seçenekleri olmalıdır.

Aşağıdaki maddeler 2 mod için de gerçekleştirilmelidir.

2. Taşlarının her seferinde rastgele oluşturulduğu 8x8 lik bir oyun tahtası oluşturulup oyun oynanmaya başlanır.
3. Gerçekleştirilecek ilk hamlenin koordinatları verilerek taş hareket ettirilir. Gerçekleştirilen hamle sonucunda oyun tahtasının, iki oyuncunun hangi harften kaç tane kazandığının ve oyun puanının başarılı bir şekilde güncellendiği gösterilir.
4. Oyun içerisinde bir kez undo ve redo gerçekleştirilerek işlemlerin başarıyla çalıştığı ve skorlar değişiyor ise güncellenmenin olup olmadığı gösterilir.
5. Kullanıcı oyunu, oyun sonlanmadan durdurmalı ve daha sonra kaldığı yerden devam ederek oyunu bitirmelidir. Oyun skor durumu ekranda gösterilmelidir.
6. Otomatik modda oynanırken sistemin hamleleri neye göre seçtiği video içerisinde söylenmelidir. Hem manuel hem bilgisayara karşı oyun modu sonunda skor tablosu gösterilmelidir.
7. Her 2 mod için de tüm taşlar bittikten sonra oyun sonlanıp puanlar yazılmalıdır.
8. En son olarak 10x10 luk bir oyun tahtası oluşturulduğu gösterilip video sonlandırılmalıdır.

Videoda öğrenci kendi görüntüsünü açarak ad, soyad ve öğrenci numarasından bahsetmelidir. Video maksimum 5 dk olmalıdır.