

 SAKARYA UYGULAMALI BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ	BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ
	BİL 201 - Nesneye Yönelik Programlama Ödev

Öğrenci Bilgileri	No:	Ad Soyad:
-------------------	-----	-----------

Yapılacaklar	
Ödev	<p>Bir metaverse evreni oluşturulması istenmektedir. Evrende karakterler bulunmaktadır ve bu karakterler hareket edebilmektedir. Karakterlerin hareketi, ileri, geri, sağ ve sola şeklindedir. Her karakterin özel bir kimlik numarası vardır ve kimlik numarası değişmemektedir. Her karakterin bir parası vardır ve bu paraları birbirlerine gönderebilmektedir. Karakterlerin bir açlık durumu vardır ve bu zaman içinde azalmaktadır. Açlık durumu bir seviyenin altına düştüğü zaman karakter yemek yemelidir ve açlık durumu giderilmelidir. Aynı şekilde karakterlerin bir susuzluk seviyesi de vardır. Susuzluk belli bir seviyenin altına düştüğü zaman artırılmalıdır ((Karakterlerin açlık ve susuzluğu sistemsel olarak azaltılıyor. Siz sadece arttırmalısınız)). Karakterleri kullanan kişiler klavyeden uzak olduğu zamanlar karakterin uyuduğu bilgisinin verilmesi gerekmektedir. Siz karakterlere farklı davranış ve özellikler belirtebilirsiniz. Karakterlerin bir güç seviyesi vardır. Karakterlerin güç seviyelerini kontrol edip hangi karakterin daha güçlü olduğunu ekrana yazdırmalısınız ((Karakter 1 = Karakter2 ile kontrol etmelisiniz)). Çalışmanızda nesne tabanlı programlamanın tüm özelliklerini kullanarak çalışmada belirtiniz.</p> <p>Ödevler 2 kişilik gruplar halinde yapılmalıdır. Grupları kendiniz belirleyeceksiniz. Çalışmanın analiz, dizayn (UML), kod ve ekran görüntülerinin pdf olarak LMS sistemine yüklenmesi ve ilave kağıt çıktısı olarak teslim edilmesi gerekmektedir.</p> <p>Her grubun çalışması özgün olmalı ve çalışmanın genel özeti en az 1 paragraf ile açıklanmalıdır.</p> <p>Ödev rapor teslim tarihi: 03/01/2024          Ödev raporları teslim tarihinde çıktı alınarak elden teslim edilecektir.          Bu tarihten sonra teslim edilen ödev raporları değerlendirmeye alınmayacaktır.          Ödevde yapay zeka ve araçlarını kullanmak yasaktır. Kullanımı ve tespiti durumunda ödev <b>başarısız</b> olarak kabul edilecektir.</p>
1.Adım	Projenin genel özetini yazınız.
2.Adım	İlgili senaryonun akış diyagramı çiziniz.
3. Adım	İlgili senaryonun kodunu yazınız.
4. Adım	Ekran görüntülerini
5. Adım	Proje çalışanlarının projeye katkılarının ayrıntılı açıklanması