

Proje: Taş, Kağıt, Makas Oyunu

Genel Bakış:

Bu projenin amacı, taş, kağıt, makas oyunu tasarlamaktır. Bu proje sayesinde sadece Python diline değil, aynı zamanda kodlamanın temel kurallarına da hakimiyetinizi geliştireceksiniz. Proje kodunuzu PEP-8 kurallarına göre yazmak ve proje için yaratıcılığınızı ön plana çıkarmak önemlidir.

Projenin Amaçları:

- Döngüler, koşullu ifadeler ve kullanıcı girişi gibi temel Python kavramlarını uygulamak.
- Mantıksal düşünme yeteneğinizi geliştirerek esnekliğe uyum sağlamak.

Projenin Ana Hatları:

- Taş, kağıt, makas oyunu için bir fonksiyon oluşturacaksınız ve bu fonksiyonu *tas_kagit_makas_ADINIZ_SOYADINIZ* şeklinde adlandıracaksınız.
- Fonksiyonunuz sorunsuz çalışmalı ve Python terminali üzerinden *tas_kagit_makas_ADINIZ_SOYADINIZ()* şeklinde çalıştırılabilir olmalıdır.
- Oyun birden fazla turdan oluşacak ve ilk iki turu kazanan oyunun galibi olacaktır.
- Her oyundan sonra hem kullanıcıya hem de bilgisayara başka bir oyun oynamak isteyip istemediği sorulacak. Eğer iki taraf da oynamak isterse oyun tekrarlanacaktır. (Bilgisayara nazik davranmayı unutmayın! 😊)
- Unutmayın! Kodunuz çalışmazsa projeniz değerlendirmeye alınmayacaktır.

Projeyi Oluştururken İzlenmesi Gerekenler:

1. Oyun Tanıtımı:

- Oyunun kurallarını açıklayan bir karşılama mesajı oluşturun.
- Kullanıcıya oyunun nasıl oynanacağını veya oyundan nasıl çıkılacağını bildirin.
- Oyunun turları üç seçenekten oluşmalıdır: Oyuncu kazanabilir, bilgisayar kazanabilir veya beraberlik olabilir.
- İlk iki turu kazanan oyunu kazanır.

2. Oyun Kurulumu:

- Taş, kağıt ve makas seçeneklerinden oluşan bir liste tanımlayın. Daha fazlası can yakmaz. Unutmayın, hayal gücünüz size öne tasir.
- Oynanan oyun sayısı, oynanan tur sayısı, oyuncu galibiyetleri ve bilgisayar galibiyetleri için sayaçlar başlatın.

3. Oyunun Ana Döngüsü:

- Oyunu oynanabilir kılmak için bir *while* döngüsü kullanın.
- Bu döngü içinde, her yeni oyun için tur ve galibiyet sayaçlarını sıfırlayın.

4. Turların Döngüsü:

- Oyuncu veya bilgisayar iki tur kazanana kadar başka bir *while* döngüsü kullanın.
- Oyuncudan üç seçenekten birini yapmasını isteyin, geçersiz bir opsiyon seçerse, yeniden bir seçenek girmesini isteyin.
- Bilgisayarın seçimini rastgele oluşturun (*ipucu: random* modülünü kullanabilirsiniz).
- Seçimleri aldıktan sonra turun kazananını belirlemek için *mantıksal operasyonlar* veya temel *if-else* ifadelerini kullanın.
- İlk iki turu kazanan oyunu kazanacağından galibiyet sayaçlarını güncellemeyi unutmayın.
- Her turun sonucunu ekrana yazdırın (*ipucu: print()* fonksiyonu tam da bu iş için).

5. Oyun Galibini Belirleyin:

- Turların döngüsü bittikten sonra (bir oyuncu iki tur kazandığında), oyunun genel galibini belirleyin ve uygun mesajı gösterin.

6. Devam Etme İsteđi:

- Kullanıcıya başka bir oyun oynamak isteyip istemediđini sorun.
- Bilgisayarın da oyuna devam etmek isteyip istemediđini sorun (rastgele bir cevap oluşturabilirsiniz).
- Her iki taraf da oyuna devam etmek istiyorsa oyun devam etsin; fakat iki taraftan biri devam etmek istemiyorsa oyun bitsin (**ipucu**: bunun için **break** kullanabilirsiniz).
- Her durum için uygun bir mesaj gösterin.