PROGRAMLAMA LABORATUVARI I PROJE 3

PROJE TESLÍM TARÍHÍ: 24.11.2017

LABİRENT OYUNU

Projenin Amacı: Bağlantılı liste (link list) ve yığın kullanılarak rastgele oluşturulan labirentler üzerinden çıkışa ulaşma.

Önemli Not: Problem bağlantılı liste (link list) ve yığın kullanılarak çözülecektir, Dizi kesinlikle kullanılmayacaktır.

Programlama Dili: Uygulama C dili kullanılarak gerçekleştirilecektir.

Proje İsterleri:

- Kullanıcıdan matris boyutu (labirentin boyutu) istenilecektir. Matrisin maksimum boyutu ekranda görünecek kadar olmalıdır.
- Matris değerleri rastgele (1 veya 0) üretilecektir, 1 yol var 0 ise yol yok şeklinde olacaktır.
- Üretilen matris ekranda gösterilecektir.
- Kullanıcıdan labirentin giriş ve çıkış kapıları istenilecektir.
- Bağlantılı liste ve yığın kullanılarak çıkış yolu bulunmaya çalışılacaktır. Çıkış yolunun tespiti için yığın yapısı kullanarak labirent içinde dolaşması gerekmektedir.
- Bulunulan yol ekranda gösterilecek, yolun bulunamaması durumunda "yol yok" mesajı verilecektir.
- Labirent için grafiksel gösterim öğrencilere bağlıdır. Kullanıcı dostu bir arayüz olması değerlendirmeye etki edecektir.

Örnek Labirent Görüntüsü

Labirent Üzerinde Bulunan Yol

1	0	0	0	0	1
1	1	0	1	0	1
0	1	0	0	0	0
1	1	1	1	0	0
1	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1

1	0	0	0	0	0
1	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1

Demo günü teslim edilecekler:

- -Programınızın CD'si. CD içinde kodunuz, programınızın çalıştırabilmesi için gerekli olan instructionlar (readme.txt) ve raporunuz (aşağıda belirtilen yönergelere göre hazırlanacaktır.) olmalıdır.
- -Proje'nin rapor çıktısı (hard-copy).

Proje Değerlendirme Yönergesi Açıklamalar

- **1. PROJE RAPORU:** Her proje sonunda teslim edilmesi gereken projenizi her yönüyle açıklayacağınız bir dokümandır.
 - **1.1. Problem Tanımı:** Proje kapsamında sizden çözüm bulmanız beklenen problem ile ilgili açıklama yapılması gerekmektedir. Burada amaç projenin ne kadar anlaşıldığını test etmektir.
 - **1.2. Yapılan Araştırmalar:** Proje geliştirilmesi aşamasında karşılaşılan sorunlara nasıl çözümler bulunduğu ve bu konularda yapılan araştırmalar açıklanmalıdır.

1.3. Tasarım

- **1.3.1. Akış şeması:** Proje içerisinde yer alan algoritma ve işlemleri şekilsel olarak ifade edecek şema oluşturmanız beklenmektedir.
- **1.3.2. Yazılım mimarisi:** Projenin kodlanması aşamasında kullanılacak kod yapısı ve geliştirme aşamalarını gösteren bir yapı hazırlanması beklenmektedir.
- **1.4.Genel Yapı:** Projenizi genel yapısı bakımından her yönüyle özetlemeniz gerekmektedir.
- **1.5. Referanslar:** Proje geliştirilirken ve araştırma aşamasında faydalanılan kaynaklar rapor dokümanının en altında listelenmeli ve dokuman içerisinde de ilgili yerlerde indekslenmelidir.

Referans formatı aşağıda verilen örneklere uygun olmalıdır.

Kitap, çok yazarlı

Larson, G. W., Ellis, D. C., & Rivers, P. C. (1984). Essentials of chemical dependency counseling. New York: Columbia University Press.

Report from a private organization (author & publisher same)

National League for Nursing. (1990). Self-study report for community health organizations (Pub. No. 21-2329). New York: Author.

Unpublished master's thesis

Paulosky, K. A. (1997). Knowledge and attitudes of pain and activities of nurse administrators. Unpublished master's thesis, Northern Michigan University, Marquette, Michigan.

Article in a journal (continuous pagination throughout volume)

Burke, R. J., Shearer, D., & Deszca, E. (1984). Correlates of burnout phases among police officers. Group and Organizational Studies, 9, 451-466.

Article in a Popular Magazine

Caloyianis, N. (1998, September). Greenland sharks. National Geographic, 194, 60-71.

Web Site

http://en.wikipedia.org/wiki/Neural_network (Access date: 07.10.2013)

İNTİHAL: İNTERNETTEN ALINAN KOD PARÇACIKLARI MUTLAKA KOD İÇERİSİNDE BELİRTİLECEK VE AÇIKLAMA SATIRI İLE KAYNAK GÖSTERİLECEKTİR. AKSİ DURUMDA KOPYA OLARAK DEĞERLENDİRİLECEKTİR. KOPYA ÇEKTİĞİ YA DA KOPYA VERDİĞİ TESPİT EDİLEN ÖĞRENCİLER SUNUMA ALINMAYACAKTIR.

PROJELER İKİŞER KİŞİLİK GRUP OLUŞTURULARAK YAPILACAKTIR!