

Gebze Technical University
Department of Computer Engineering
CSE 241/505
Object Oriented Programming
Fall 2017
Winter Homework
First Friday of Spring 2018 Semester



NOT : Kullanıcı 1.
Maddede bulunan
“Player1 – Player2”
seçeneğini seçerse 4.

Yanda görülen Android Cihaz Emülatöründe yazmış olduğum Connect Four kış ödevini görmektesiniz. Ödevde yapmış olduklarımı kısaca size numaralandırılmış sıraya göre anlatacağım.

- 1) **Game Type** : Bu alanda kullanıcı istediği oyun tipini seçebilir. Bu oyun tipleri “Player – Computer” ve “Player1 – Player2” olmak üzere iki tanedir.

Player – Computer : Bu oyun tipinde bilgisayara karşı oynanılır ve bilgisayar akıllı hamlelerle size karşılık verebilir.

Player1 – Player2 : Bu oyun tipi iki kişilik oyun tipidir. Aynı ekranda iki oyuncu sıra ile oynayabilir.

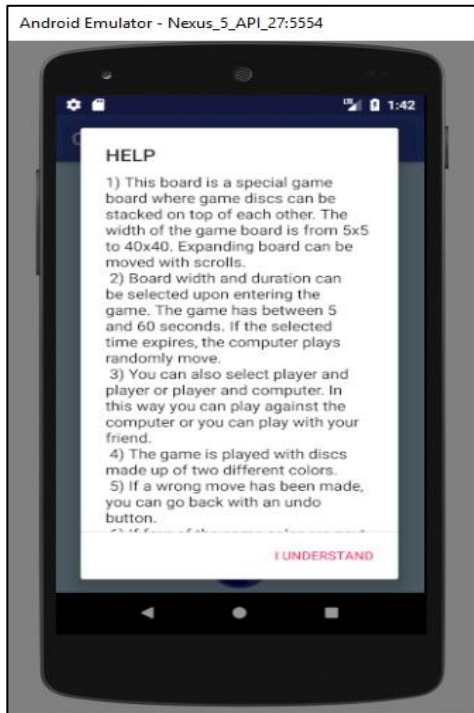
- 2) **Board Size** : Kullanıcı bu kısımda istediği tahta genişliğini seçebilir. Tahta genişliği 5x5 – 40x40 arasında değerlerden oluşmaktadır.

3) **Move Time** : Bu alan oyundaki hamlelere kısıtlama getirmek için kullanıcıya sunulmuştur. 5 – 60 saniye arasında seçilmektedir. Kullanıcı oyuna başladığında hamle yapmadığı taktirde belli bir süre içinde otomatik random olarak bilgisayar kullanıcı yerine hamle yapar.

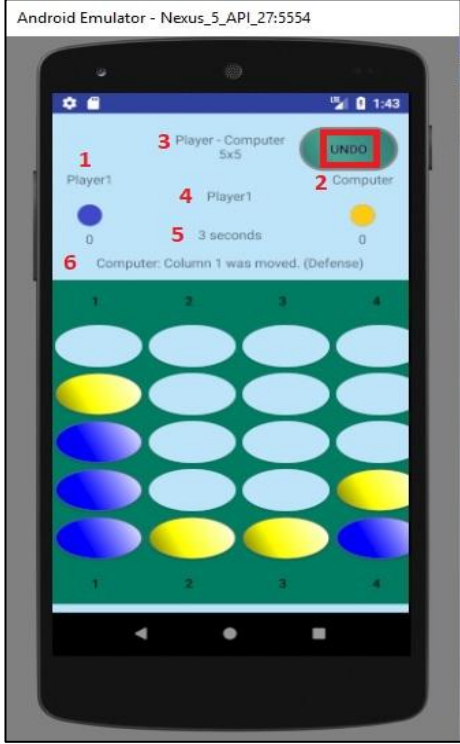
- 4) **Player 1 Name** : Kullanıcının adını oyun ekranında gösteren alandır ve kullanıcı belli bir ad girmedığı taktirde default olarak “Player1” ismi atanır.

Game Start : Girilen bilgiler ile beraber oyunu başlatma butonudur.

Help : Oyunun kurallarını ve özelliklerini anlatan yardım amaçlı butondur.



Gebze Technical University
Department of Computer Engineering
CSE 241/505
Object Oriented Programming
Fall 2017
Winter Homework
First Friday of Spring 2018 Semester



1 ve 2) İlk sayfadan alınan kullanıcı adlarını ve oyun skorunu gösterir. Ayrıca "Player – Computer" seçildiğinde default olarak "Computer" yazısı atanmaktadır.

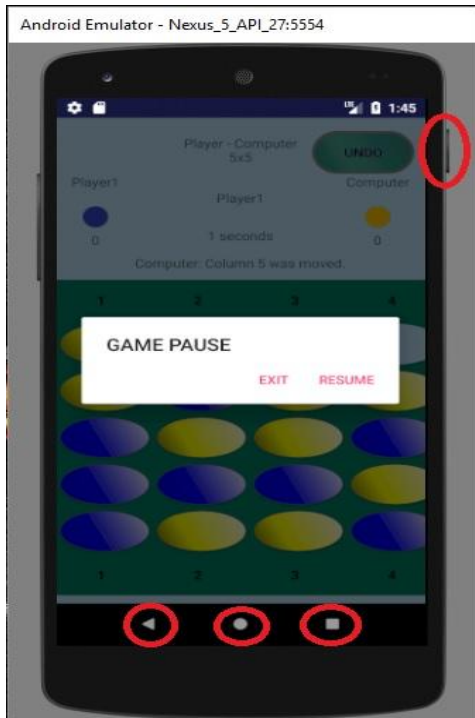
3) Oyun tipini ve tahta genişliğini gösterir.

4) Oyunun hamle sırasının kime ait olduğunu gösteren bilgilendirme alanı.

5) Kullanıcının hamle için belirlediği geri sayım sayacıdır. Bu sayaç "0 seconds" a ulaştığında bilgisayar tarafından otomatik olarak random hamle yapılır.

6) Kullanıcıların ya da Bilgisayarın tahta üzerinde hangi sütuna hamle yaptığını gösterir.

UNDO : Tahta üzerinde yapılan hamlelerin geri alınmasını sağlar. UNDO butonu sınırsız geri alma özelliğine sahiptir. Tahta boş iken geri alındığı takdirde "Toast" mesajı olarak kullanıcı bilgilendirilir.



GAME PAUSE Ekranı : Android Cihaz Emülatöründe görüldüğü gibi kapasitif tuşlardan "BACK", "HOME", "RECENT APPS" ve "POWER" butonlarından herhangi birine basıldığı takdirde oyun ve geri sayım sayacı duraklatılır ve kullanıcıya "AlertDialog" ile uyarı bildirilir. Bu uyarı "EXIT" ve "RESUME" seçeneklerini kapsar. Eğer kullanıcı "EXIT" e tıklarsa başlangıç sayfasına geri dönlür. "RESUME" dediği takdirde oyun kaldığı yerden devam eder.

NOT: Ayrıca programın Javadoc dökümanı [~\code\ConnectFour\Javadoc](#) içerisinde bulunmaktadır.