



Öğrenci Numarası: B231210378

Öğrenci Adı : Yunus Emre

Öğrenci Soyadı : YILDIZ

Dersin Adı:NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA

Ödev Numarası : 2. Ödev

Ders Grubu :1. Öğretim A Grubu

Danışman:Prof. Dr. Cemil ÖZ



RAPOR

Öncelikle formu tasarladım. ComboBox kullanarak seçim yapılmasını sağladım. Başlat butonu ile programın başlamasını sağladım. Öncelikle kullanıcı comboBox (seçim yeri) 'tan yapmak istediği denetimi seçmeli ardından istenilen değerleri girmeli , burada girilecek olan X,Y,Z koordinatları cismin merkezinden beşer birim solda, üstte ve derinde olan koorinatlardır. Kullanıcı başlat butonuna tıkladıktan sonra program tarafından panelde cisimler çizilecek ve çarpışma olup olmadığı ekranda yazılacak. Kullanıcı W,A,S,D ve YÖN TUŞLARINI kullanarak çizdirdiği bu cisimleri 2 boyutta sağa, sola, yukarı ve aşağı hareket ettirebilir.3 boyutta ise Z'yi arttır ve Z'yi azalt butonlarını kullanarak cisimlerin ayrı ayrı Z koordinatlarını değiştirebilir. Kullanıcı cisimleri hareket ettirdikçe label 'da cisimlerin çarpışıp çarpışmadığı yazacak. Programı kodlarken genelleyici sınıf nesnesi olan GeometrikSekil isimli class'ı oluşturdum ve bu class içerisinde bütün geometrik şekil class'larında kullanmış olduğum çiz fonksiyonunu oluşturdum.İstenilen her cisim için ayrı ayrı classlar oluşturdum ve GeometrikSekil isimli class'tan kalıtım almasını sağladım. Her class'ın değişkenlerini , property 'lerini , constructor'larını ve fonksiyonlarını yazdım. CarpismaDenetimi isimli bir static class oluşturdum ve bu class'ın içerisinde her çarpışma olayı için ayrı ayrı fonksiyonlar yazdım. Bu fonksiyonları yazarken cisimlerin merkezi koordinatlarını dikkate aldım. W,A,S,D tuşlarına , YÖN TUŞLARINA ,Z' Yİ ARTTIR , Z'Yİ AZALT butonlarına tıklanınca gerçekleşmesi gereken olayları kodladım.