



***BLM 103- Algoritmalar ve Programlama I
2019-2020 Güz Dönemi***

***ADAM ASMACA
Proje Teslim Raporu
6 Ocak 2020***

Erdem Şentürk, Alp Yılmaz

1	GİRİŞ	1
1.1	Projenin Amacı.....	1
1.2	Proje Ekibi.....	1
2	GELİŞTİRİLEN UYGULAMA	2
2.1	Kullanılan Araçlar	2
2.2	Tasarım	2
3	SONUÇLAR.....	3

1 Giriş

1.1 Projenin Amacı

- Projede temel olarak c dilindeki diziler , pointerlar konularını ve strlen , srand fonksiyonlarını kullanarak ADAM ASMACA oyununu yapmak.

1.2 Proje Ekibi

ERDEM ŞENTÜRK 190301009 .

ALP YILMAZ 190301017

2 Geliştirilen Uygulama ADAM ASMACA

2.1 Kullanılan Araçlar

Strlen, srand fonksiyonları ve diziler ,pointerlar konularını çoğunlukla kullanarak yapılan bir uygulama

2.2 Tasarım

İlk başta algoritmada çok fazla syntax hatası ile karşılaştık ama araştırarak bir şekilde halletmeyi başardık. Sonralarda ise hatadan ziyade warningler ile karşılaştık byte hataları, bellek sıkıntısı gibi bir çok şey ama deneye deneye onlarıda hallettik.

Bizim konumuz adam asmaca olduğundan eğer uygulamaya yanlış bir harf girer ise kullanıcı adamı adım adım asıyor harf'i ya da kelimeyi doğru bilir ise adamı asmadan diğer adıma geçiyor.

Tasarımımız mükemmel değil daha iyisi olabilir ama bizce gayet güzel oldu.

3 Sonular

Bu Projeyi hazırlarken dizilerin ve pointerların nasıl efektif ve daha iyi kullanılabileceğini öğrendik. Strlen ve srand fonksiyonlarının ne işe yaradığını ve ne amaçla kullandıklarını öğrendik

Hazırlanan sunum video'su adresi:

<https://www.youtube.com/watch?v=GIY2XJjHbGo&feature=youtu.be>

Dosyaların github adresi: <https://github.com/erdem106/BLM-103-Adam-Asmaca-Erdem-Alp>