



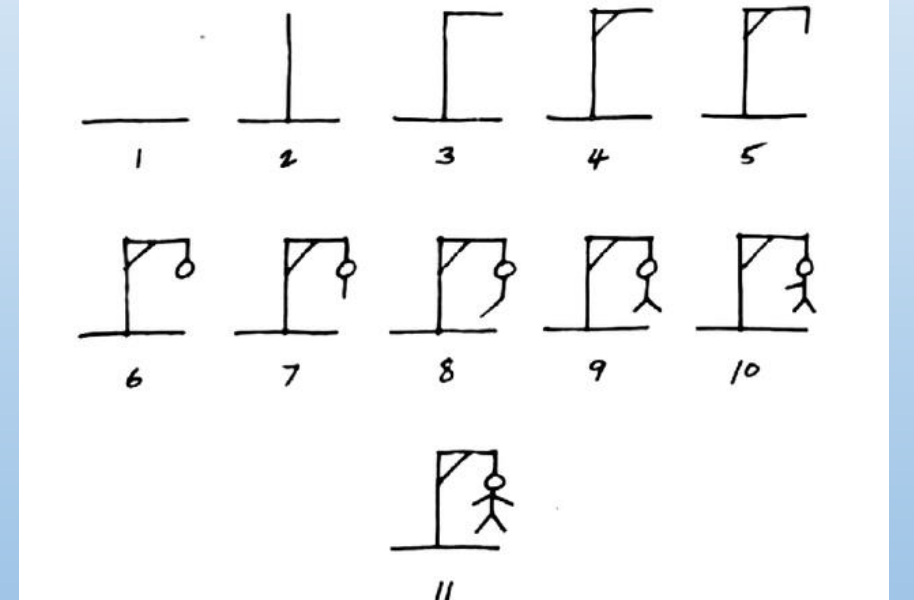
FENERBAHÇE ÜNİVERSİTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

ADAM ASMACA OYUNU

AHMET BATUHAN YILMAZ
HAYAT ZEHRA DEMİR

NASIL ÇALIŞIYOR?

- Yazdığımız kod ilk başta Türkçe karakter sorunu için setlocale ile başlıyor sonrasında srand ve Rand kullanılarak rastgele bir sayı oluşturuyor. While döngüsü ile text dosyasından rastgele bir kelime seçiliyor ve bir değişkenin üzerine atanıyor. Strlen fonksiyonunu kullanmadan önce kelimelerin sonunda fazladan bir '_' oluyordu bunun önüne geçebilmek için böyle bir çözüme başvurduk. Daha sonrasında bir tane daha while döngüsü kullandık buradaki amacımız ise bulanamayan harflerin yerine '_' yazmaktı. Daha sonrasında swith caseler ile hak sayısına bağlı olarak adamın asılışını ekrana yazdırdık, for bildimi komutu ile kullanıcının oyunu kazanıp kazanmadığını anlıyoruz.
- Sonda ise kullanıcının oyunu kazanıp kazanmadığını öğrendik.



PROGRAMI YAZARKEN NELERİ KULLANACAGIZ?



OYUNUN ANAFIKRI:

- Bir kelime olacak. Kullanıcı bu kelimedeki harfleri tahmin ederek sonuca ulaşmaya çalışacak.
- Her olmayan harf için adamın bir kısmını ekrana çizdireceğiz.
- Bilinen harf oldu mu da onu da ekrana yazdırıp adamın önceki halini değiştirmeyeceğiz.
- **PROGRAMDA KULLANILAN C DILININ OZELLIKLERI:**
 - * Dizi(array), matris yapısı(multi-dimensional array),
 - * Fonksiyonlar(functions),
 - * İşaretçiler(pointers),
 - * Switch-case, if-else,
 - * Dinamik bellek ayırımı(dynamic memory allocation),
 - * While ve for döngüsü.

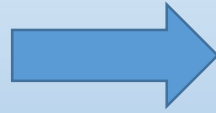
YAPILIRLKEN GECTIGIMIZ SURECLER...

- Projeyi ilk başladığımız zamanlarda kafamıza göre bir plana bağlı olmadan gerçekleştirmeye çalıştık.
- Fakat uzun bir süre ilerleme elde edemediğimiz için daha planli ve kağıta kodu yazmadan sadece nasıl ilerlememiz gerektiğimizi geçirdik.
- Projeyi başlıklara ayırdık bu başlıklara ayrı ayrı çözümler bulmaya çalıştık. Fakat elimizdeki bilgi bazı konularda bizim için yeterli olmadı. Bir yandan internette ve çeşitli kaynaklardan bilgi edinmeye çalıştığımız problemleri çözmeye çalıştık çoğunda başarılı olduğumuzu düşünsemde bazı konulara çözüm bulamadık. Ardından bu yaptığımız her şeyi düzenli bir şekilde final versiyonu yapmaya çalıştık ve yine sorunlarla karşılaştık.
- Bunlar üzerinde uğraşıp düzeltmeye başladık bazen yeniden yazdık.
- Çalışan bir kodu elde ettiğimiz zaman kodun daha estetik durması için birkaç iyileştirme yaptık.

PROGRAMIN EKSİKLİKLERİ:

- Türkçe karakter sorunu setlocale ile Türkçe karakterleri gösterebilsek bile scanf komutuna Türkçe karakter gönderemedik.Türkçe karakter bulunan, kelimeler dışında bir problem yoktur.

Bilgisayarda İşlemin Çıktısı



Sonucu
işlemin ekran
çıktısı

Arařtırmalarımızı yaptıđımız kaynaklar.

- Github
- Ders notları
- Stack overflow internet sitesi.
- Ludozifi sitesi

Fenerbahçe Üniversitesi

BLM 103 1. DÖNEM ADAM ASMACA PROJESİ



Ahmet Batuhan Yılmaz



ahmet.yilmaz@stu.fbu.edu.tr

Hayat Zehra Demir



hayat.demir@stu.fbu.edu.tr