



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

Pong Oyunu

***Proje Teslim Raporu
14 Ocak 2020***

Serhat Erdoğan, Hüseyin Berk Işıldak

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

Verilen başlangıç tasarımının üzerine bilgisayar'ın otonom hareketlerini yapacak bir algoritma geliştirmek ve oyuna zorluk modları eklemek.

1.2 Proje Ekibi

Serhat Erdoğan 190301026

03.06.2000 tarihinde Doğdu 2018 yılında Yalova Uğur Okulları'ndan mezun oldu. Fenerbahçe Üniversitesi'nde Bilgisayar Mühendisliği bölümünde lisans eğitimi almakta.İngilizce biliyor. Orta seviye C dili ve giriş seviyesi HTML ve CSS biliyor.

Hüseyin Berk Işıldak 190301006

25.04.2000 tarihinde doğdu.2018 yılında Yusuf Kemalettin Perin Fen Lisesi'nden mezun oldu. Fenerbahçe Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünde lisans eğitimi almakta. Orta seviye C dili biliyor.

2 Geliştirilen Uygulama

2.1 Kullanılan Araçlar

Microsoft Visual Studio, SDL2 Kütüphanesi.

2.2 Tasarım

Pong oyunundaki amaç topu oyunda tutup rakibinin kaçırmamasını sağlamak ve rakibinden daha yüksek puan toplayarak oyunu kazanmak.

Oyunun tasarımında `move_paddle_ai` isimli fonksiyonla yapay zekayı aktif hale getirecek şekilde kod yazıldı ve `SDL_SCANCODE_F1`, `SDL_SCANCODE_F2` ve `SDL_SCANCODE_F3` kodlarıyla tuş atamaları yapılarak F1 tuşu için kolay F2 tuşu için zor ve F3 tuşu için imkansız mod eklendi. Oyunun tasarımında eksik yok ancak oyun zorlaştıkça rakip raket titremesi artmaktadır.

3 Sonular

Bu proje ile pong oyun mantıėı, kodun alıřma mantıėı, zorluk deėiřtirmenin mantıėı iyice anlařıldı ve C dilinde oyun geliřtirme ile ilgili birok bilgi edinildi ve ayrıca Bu proje vasıtasıyla ekipe alıřmayı ėrenmiř bulunduk.

Hazırlanan sunum video'su adresi: <https://youtu.be/XQANx7UP2Xs>

Dosyaların github adresi: <https://github.com/serhaterdogan77/pongOyunu.git>