



MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ
2019/2020 ÖĞRETİM YILI BAHAR YARIYILI YAPISAL PROGRAMLAMA DERSİ
UZAKTAN EĞİTİM PROJE ÖDEVİ

Öğretim Elemanı Ünvanı / Adı Soyadı: Dr. Öğr. Üyesi Sait Can YÜCEBAŞ

İlgili projede bir kart oyunu tasarlamamız istenmektedir. Bu oyunda 2 oyuncuya rastgele şekilde deste içerisinde 4 er kart dağıtılır. Kartların önem sıralaması aşağıdaki gibidir.

Kupa>Karo>Maça>Sinek

Örneğin karo kart, sinek karttan üstündür. Aynı türden kartlarda ise kart numarasına bakılır. Numarası büyük olan üstündür.

As>Papaz>Kız>Vale

Oyuncular sırayla ellerindeki kartları açarlar. Elindeki kart büyük olan oyuncu 1 puan alır. Bu şekilde 10 el oyun oyanadıktan sonra kazanan ve kaybeden oyuncuyu ve puanlarını ekrana yazdıran kodu tasarlayınız. Tasarım sırasında şu kurallara uyunuz:

- Bir deste 52 adet karttan oluşur. Bunu modelleyen bir fonksiyon kullanınız.
- Her elde deste karıştırılmalıdır, bunu modelleyen bir fonksiyon kullanınız.
- Her elde oyunculara dağıtılan kartlar ekrana bastırılmalıdır. Hangi oyuncunun hangi türden kartlara sahip olduğu açıkça görülmelidir.
- Oyunculara kart dağıtımı deste içinden rastgele yapılmalı, ve aynı kartın gelme durumu kontrol edilmelidir. Aynı veya farklı oyuncuda bir karttan iki tane olamaz
- 10 ellik ilk oyun bittikten sonra kullanıcıya devam edip etmeyeceği sorulur. Kullanıcı devam seçeneğini seçmişse oyun baştan başlatılır. Çıkış seçeneği seçilmiş ise program sonlanır.
- Programın kodlanacağı dil C'dir
- C'deki istediğiniz yapıyı kullanabilirsiniz.
- İlgili projeyi can@comu.edu.tr adresine "Yapısal Proje-1" konu başlığı ile "öğrencino.c" uzantılı dosyanızı ekleyerek e-posta ile gönderiniz. E-postanızda mutlaka öğrenci ad ve soyad bilginiz bulunmalıdır.
- Projeyi en geç 22.05.2020 tarihi saat 24:00'e kadar teslim edebilirsiniz.
- İlgili projeyi yalnızca dersi birden fazla kez alan öğrenciler yapacaktır.