

TOMBALA OYUNU V-1.1

Giriş

Tombala Oyunu projesi Erciyes Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği 3. sınıf Yazılım Mühendisliği dersinde verilmiş bir projedir. Proje geliştirilmesinde kullanılması gereken dil tercihe bırakılmıştır. Bu proje öncelikle Java ile geliştirilmiş ve daha sonra C# ile de geliştirilmiştir.

Tombala Oyunu Hakkında

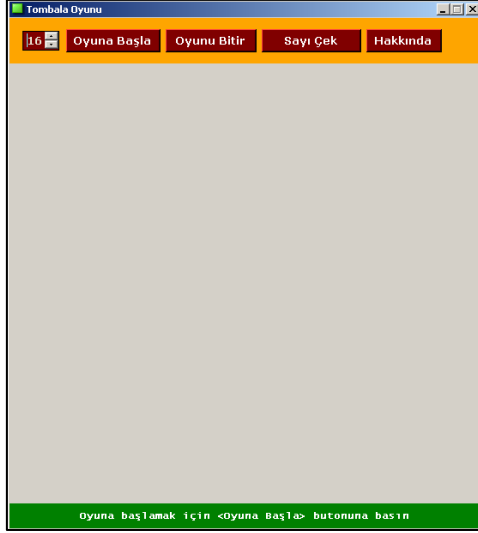
Tombala oyunu yılbaşı gecelerinde oynanan bir oyundur. Bunun dışında her hangi bir zaman da oynanabilmektedir. Oyunda oyuncu sınırı alt limit olarak 2 ve üst limit olarak ise tercihe bağlıdır. Oyunun zevkli bir şekilde oynanması için çok fazla kişi olmaması tercih edilir. Genelde 4 yada 6 kişi ile oynanır. Yukarıda da belirtildiği gibi bu zorunlu değildir. Oyuna başlamadan önce her oyuncuya rasgele 6 numara verilir.

Bu numaralar bir kez kullanılmalıdır. Yani bir numara farklı oyuncularda olmamalıdır. Oyunculara 6 şar adet numara verilir. Tüm oyunculara numaraları dağıtıldıktan sonra ortada bulunan bir torbadan rasgele sayılar çekilmeye başlanır. Bu çekilen sayılar 1 ile 99 arasındadır. Torbadan çekilen bir sayı tekrar torbaya geri konmamaktadır. Yani iadesiz çekilişlerle oyun devam etmektedir. Çekilen sayı hangi oyunculaysa o oyuncunun numarası kapatılır. Bu şekilde devam eden oyunda sayıları tamamen ilk kapanan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Oyunda her hangi bir şekilde hile yapma gibi bir durum söz konusu değildir. Buna karşın tamamen şans oyunu olarak bilinir.

Yapılan Tombala Oyunu Projesi

Bu proje yukarıda anlatılan Tombala Oyunu'nun kurallarına uygun olarak tasarlanmış ve Nesne Yönelimli bir dil olan Java ve C# ile kodlanmıştır. Oyunun görselliği Java'da fazla ön plana çıkmamakla birlikte, C# ile geliştirilen projede mümkün olduğu kadar renkler kullanılmaya çalışılmış ve bu sayede oyuna bir hoş bir görüntü meydana getirilmiştir.

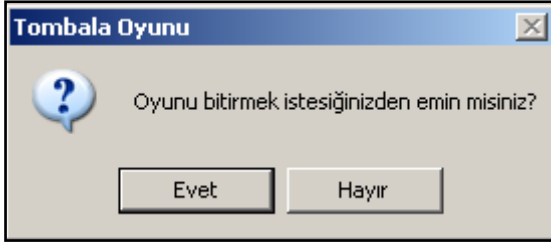


görüntüsü sağda görünmektedir.

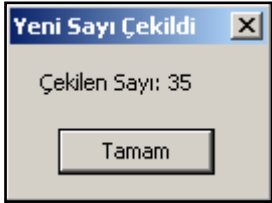
Oyunun C# daki giriş ekranı görünmektedir. Yandaki ekranda da görüldüğü gibi oyunun denetimini elde bulundurmak için butonlar kullanılmıştır. Oyuna başlamadan önce oyunda oynanacak oyuncu sayısının belirlenmesi için Numeric Up Down component'i kullanılmıştır. Bu komponent dan alınan oyuncu sayısı ile Oyuna Başla düğmesine tıklayarak yeni oyuna başlanır. Oyuna kaç adet oyuncu ile başlandıysa o kadar kart ekrana çizdirilir. Bunun ekran



Bu aşamadan sonra oyun istenildiği zaman Oyuna Bitir butonuna tıklanarak bitirilebilir ve

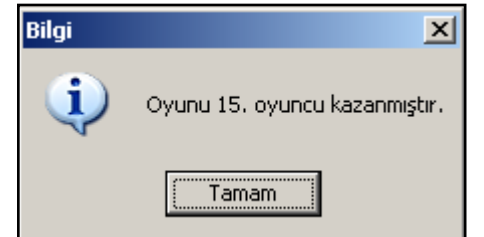
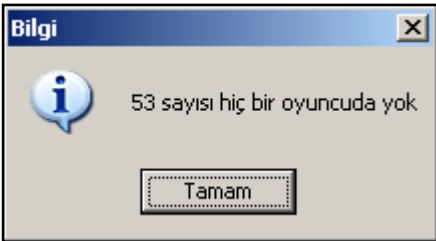
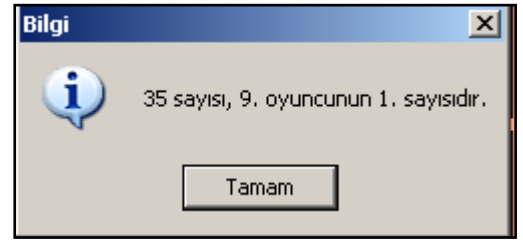


yeniden başlatılabilir.



Bir diğer denetim olan Sayı Çek butonu ile torbadan bir sayı çekilir ve MessageBox ile gösterilir. Bu çekilen sayı torbaya yeniden konmaz. Burada torbadan kasıt listedir. Bu liste ArrayList sınıfından türetilmiş bir nesnedir.

Bu çekilen sayı her hangi bir oyuncuda ise, öncelikle kaçınıcı oyuncuda olduğu tesbit edilir. Daha sonra ise o oyuncunun kaçınıcı numarası olduğu tesbit edilir. Eğer her hangi bir oyuncuda yoksa "Çekilen sayı kimsede yok" şeklinde bir mesaj ile bilgi verilir.



Her sayı çekme işleminin sonunda bir kontrolün yapılması gerekmektedir. Bu kontrol oyunun bitip bitmediğidir. Oyun

bittiyse hangi oyuncunun bittiğinin bilgisi veriliyor ve o kişinin

kartında bazı deęişiklikler yapıyor. Oyuna başlarken elinde bulunan sayılar yazdırılıp bu şekilde göresellik artırılmaya çalışılıyor.

Son Sözler

Bu yapılan projenin Nesne Yönelimli Programlamayı anlamam konusunda çok işime yaradığı belirtmek istiyorum. Özellikle önce Java yazıp daha sonra C# ile yazmam, C# ın tasarım alanından bağımsız direkt kodlarla ince ayarlamalar yaparak yapılan bir Projeye daha farklı bir hava verdiğini gösterdi.

Kullanılan Arama ve Sıralam Algoritmaları

Java ile yazdığım kodlarda, oyuncuların elindeki sayıları sıralamak için sıralama algoritması ve torbadan çekilen sayının hangi oyuncuda olduğunu bulmak için ise arama algoritması kullandım. C# da ise ArrayList ler kullandığım için sıralamaları Sort() metodunu kullanarak yaptım. Yine aramalarda aynı mantık kullanılmıştır.

İrfan EVRENS

1030515249

Yazılım Mühendisliği – Ekim 2006

www.irfanevrens.com