

Etik İlkelerimiz



- Bu ödevi **etik ilkelerimize uyarak** yapmanız beklenmektedir.
- Henüz yapmadıysanız, MUTLAKA Piazza'daki ETİK İLKELERİMİZ dosyasını inceleyiniz.
 - *Etik ilkelerimiz nelerdir? Derste başarılı olmak açısından niçin önemlilerdir?*
 - *Ödevi yaparken kimlerden yardım alabilirsiniz?*
 - *Ödevi yaparken internet kullanımına izin verilir mi?*
 - *...*
 - *vb. soruların cevabını öğrenmiş olarak ödevi başlayınız.*

7 numaralı ilke

- Kimseden (dersin hocası ve ders asistanları haricinde) bu ödevle ilgili **yardım almadım** ve kimseye **yardım etmedim**.

EN SIK İHLAL EDİLEN
İLKELERİMİZDEN BİRİ



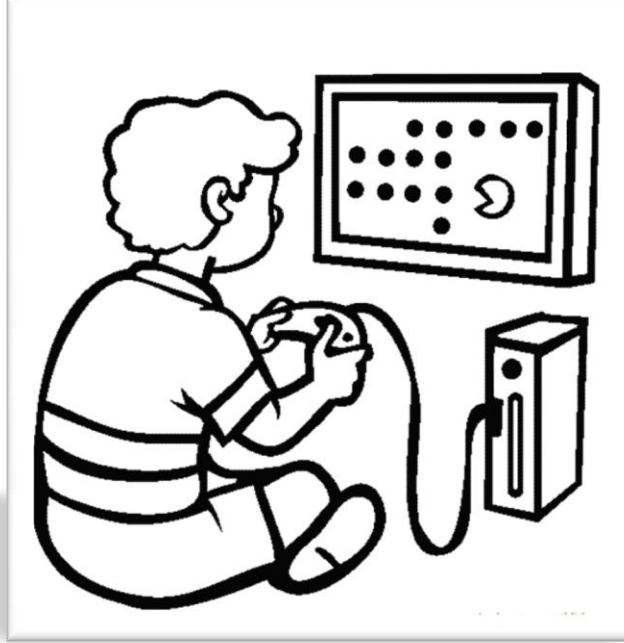
Ödev ek sunumu

•Kodunuzdaki her parçaya **hakim olun**. Benzerlik testi ve Ara Sınav I sonuçları göz önünde bulundurularak bazı öğrenciler ödev sunumlarına çağırılır. Sunuma çağırılırsanız, size sorulacak sorulara rahatlıkla cevap verebilir olmalısınız.



•**Etik ilkelerin** bilincinde olarak ödevlerden **bolca faydalanın**. Deneme yanılma yöntemi(genelde ödevi son ana bırakan öğrencilerde görülen kötü bir alışkanlık) ile değil de **anlayarak kodunuzu** geliştirin ve böylece sınavlara iyi bir şekilde hazırlanın.

Ödev 3 – *Oyunumu oynamak ister misin?*



***Bugüne kadar böyle bir bilgisayar oyunu görülmedi.
Çünkü bu benim kodunu yazdığım bir oyun!***



Ödev 3 – *Oyunumu oynamak ister misin?*

- Sizden *(SYÇS6'daki Sayı Oyunu ve Taş Kağıt Makas haricinde)* bir bilgisayar oyunu yazmanız istenmektedir.
- Kullanıcıyla etkileşimli, mantıklı, akıcı... bir oyun kurgulamanız ve kodlamanız istenmektedir.



Ödev 3 – Seviyeler

► Oyununuz algoritmik seviyesine göre

► ÇOK BASİT (%0,40)

- Çok sade ödevler. Böyle bir ödevi reddetmeyecek, değerlendirmeye katacağız ama sizi sınava yeterli şekilde hazırlamayabilir!
 - Örneğin şayet taş-kağıt-makas kabul ediliyor olsaydı “Çok Basit” olurdu.

► BASİT(%0,70)

- Derste öğrendiklerimizi içeren ama çok iyi kodlanmamış, parametrik düşünceyi içermeyen, gelişime açık olmayan bir ödev.
 - Örneğin şayet Sayı Oyunu kabul ediliyor olsaydı SYÇS6’daki “*Temel Versiyon*” bol bol if else ile yazılabileceği için bu seviyede değerlendirilirdi.

► NORMAL(%1,00)

- Oyun kurgusunun gerektirdiği C yapılarını (döngüleri, dizileri, fonksiyonları...) içeren ve algoritmik olarak yeterli karmaşıklıkta bir kod.
 - Örneğin şayet Sayı Oyunu kabul ediliyor olsaydı SYÇS6’daki “*Gelişmiş Versiyon*” yoğun bir dizi, döngü... kullanımı ve iyi bir algoritmik kurgu gerektirdiği için bu seviyede değerlendirilirdi.

► GELİŞMİŞ(%?)

olarak değerlendirilir.



Ödev 3 - Fikirler

1. Oyunda ekrandaki bir parçayı **ok tuşlarıyla hareket** ettirebilirsiniz. Parçanın ekrandaki konumunu ok tuşlarından gelecek verilerle güncelleyebilirsiniz. Slaytlardaki ok değeri okuma anlatımlarından yararlanabilirsiniz.
 - SUNU03 sonu “getch() ile ok girişi algılamak”
 - SUNU06 sonu “Döngü kullanım örneği: Ok tuşu girişlerini okumak”



2. Tuşa basılmadığında da ekranda değişiklikler olması gerekiyorsa slaytlarda değinilen **kbhit() kullanımı** deneyebilirsiniz.
 - SUNU06 sonu ““keyboard hit”**kbhit fonksiyonu**”

Ödev 3 - Fikirler

3. Zamandan yararlanarak oyuna heyecan katabilirsiniz.
“30 saniyeniz kaldı...”
 - ▶ SUNU05 sonu “clock() komutu ile zaman kullanımı”
 - ▶ Derste Yazılan Kodlar-> Hafta6->tenefusKodu_zamanAyariDuzeltildi
4. Ekranı şekil çizdirme ile oyunda kullanacağınız değişik karakterleri oluşturabilirsiniz.
 - ▶ SUNU06 sonu “EKRANA ŞEKİL ÇİZDİRME ALIŞTIRMALARI”
5. İmleci ekranda istediğiniz noktaya götürerek o noktaya istediğiniz yapıyı yerleştirmek isteyebilirsiniz.
 - ▶ SUNU06 sonu “Ekranda gezindiren fonksiyon: imlec(x,y)”



"Sky is the limit"

► Hayal gücünüzü kısıtlamayın.



UZAY YOLCULUGUNA HOSGELDINIZ ! ! !

Hayes: Derin uzaydan sinyaller alıyorum Kaptan.

Kirk: Derhal yorumla.

Hayes: Tam olarak söyle diyor...

"Gezegelimizde salgın var...

30 yıl omrumuz kaldı...

Bu mesajı alıyorsanız yardıma gelin...

Salgını onlemek için...

Maya gibi kullanmak üzere bir kavanoz EYUP gerekli.

Kirk: Eyup kim yahu?

Spark: EYUP, ev yapımı uzum pekmezi demektir. Türkiye'de anneanneler çok yapar.

Osman: Kaptan, bende var. Anneannem cantama koymustu. "Uzayda kan yapar evladım" demisti.

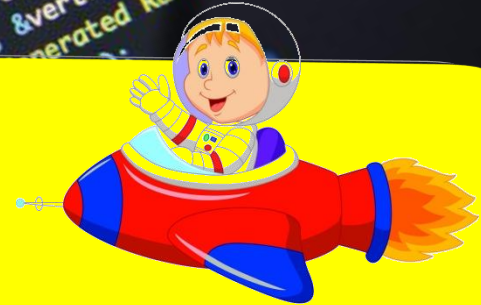
Kirk: Derhal yola cikiyoruz.

Hayes: Kaptan bir sorun var. Guzergah üzerinde bir kara delik var. Ona dokunursak yok oluruz.

Spark: Dokunmak bir yana, yaklasmamız durumunda bile zaman daha hizli akar ve gemimiz de kuculur.

Kirk: O halde etrafından dolanmak durumundayız.

YOLCULUK BASLIYOR... UZAY GEMİNİZİN BOYUTU NEDİR: ■



Ödev 3 – Fikirler ve Hatırlatmalar

- ▶ Tetris, tenis, tenis ile blokları patlatmaca, araba yarışı, ping pong, pacman, labirent çözümü, büyük boyutlu xox ya da sos oyunu, amiral battı, senaryolu oyun, kelime oyunları, tank, super mario, yılan, 2 kişilik satranç...
 - ▶ Bu oyunlar sadece fikir amaçlıdır. Bunlara bağlı kalmak zorunda değilsiniz. Dilerseniz fikirlerinizi bize danışabilirsiniz.
- ▶ Hatırlatma: Tasarım şeklinize ve eklediğiniz özelliklere göre, “çok basit”, “basit”, normal” ya da “gelişmiş” aralığında değerlendireceğiz.
- ▶ Hatırlatma: Ödevleriniz için ek sunuma çağırılırsanız ve ödevin sunumunda başarısız olursanız **5. Etik İlke** uygulanır.
 - ▶ *“Ödevimin **ek sunumunun** istenebileceğini ve sunum esnasında kodumdaki bazı parçalara hakim olmadığım anlaşılırsa etik ilkeleri ihlal etmiş sayılabileceğimi biliyorum.”*



Ödevlerde internet kullanımı hk.

- ▶ Ödevinizi yaparken **internet kullanımı** hakkında çok dikkatli olunuz.
- ▶ *“Hocam, ödevimin sadece bir kısmını oradan aldım, gerisini kendim yaptım. En azından gerisinden not alsam...”,
“İnsanlar bu konuda nasıl düşünmüş diye fikir almak için bakıp ilham almıştım...”* ve bunun gibi durumlar yaşansın istemiyoruz.

11. Etik İlke: İnternette vb. kaynaklardan ödevle doğrudan ilgili şekilde **kod araştırmadım**, ödevin bir kısmıyla ilgili **kod almadım**.



Ödevlerde internet kullanımı hk. (11. ilkenin detaylı şekli)

1. Ödeve dair doğrudan araştırma(örn. “X yapan kod nasıl yazılır?”) **yapmanıza izin verilmez.**
 - ▶ Bu tarz sitelerden kod aldığınız tespit edilirse (sizin gibi başka bir öğrenci de alıp gönderdiğinde iki kod benzerlik testine takılabilir ya da ek sunum aşamasında ortaya çıkabilir vs.) etik ilke ihlali durumu yaşanabilir.
 2. İnternette ancak **genel konuları (“C’de döngüler” gibi)** araştırmanıza izin verilir.
 - ▶ Bu araştırmanızda kullandığınız kaynakları da ödev formunda **açıkça belirtmeniz beklenir.** “youtube” vs. gibi ifadelerle geçiştirmeniz istenmez.
 3. Bu kısıtlamaya istisna oluşturan bir durumunuz varsa, **araştırma yapmadan önce** dersin hocasına danışınız.
-



Mühim olan kısa kod yazabilmektedir.

Biraz daha vaktim olsaydı, sana yazdığım bu mektubu daha kısa tutabilirdim.

Ödevin kod satırı konusunda özel bir limiti yoktur. Kodunuz kod gönderim formuna sığmazsa,

- Kod kısmına “dosya olarak yüklendi” yazıp kodunuza ait .c dosyasını kod gönderim formunun dosya yükleme kısmına gönderiniz.
- Kod kısmına “e-posta ile gönderildi” yazıp kodunuza ait .c dosyasını kod gönderim formunun dosya yükleme kısmına gönderiniz.

(e-postalar bazen gönderildikten daha sonra ulaşabildiği için ödeviniz son ana kaldıysa bu yöntemi tercih etmemeniz önerilir. E-postanın ulaşma tarihi esas alınır.)

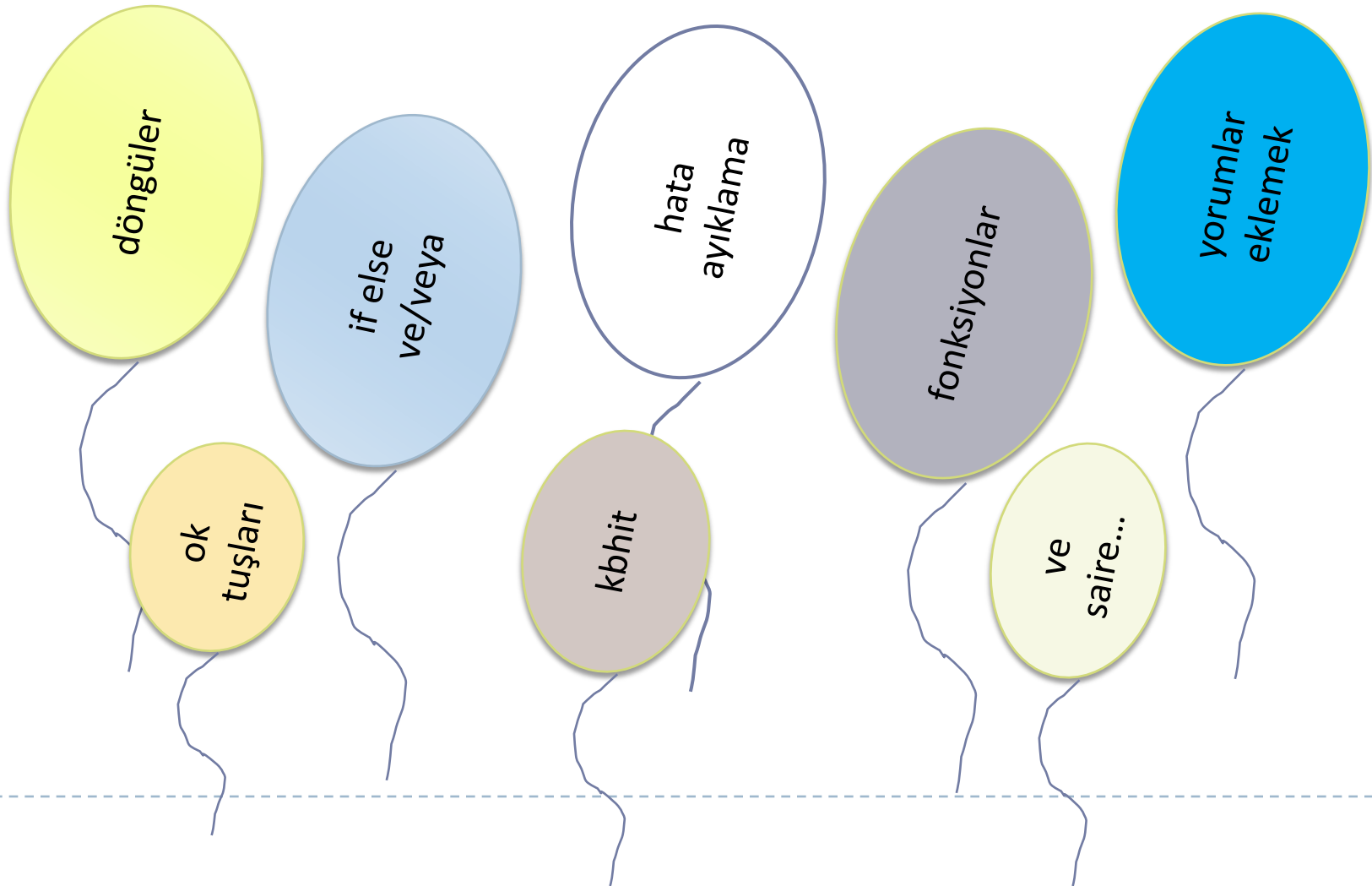
Uzun kodlar bu ödevde kabul edilmekle birlikte, eğer gereksiz yere uzun kodlanmışsa puan kaybına yol açabilir!



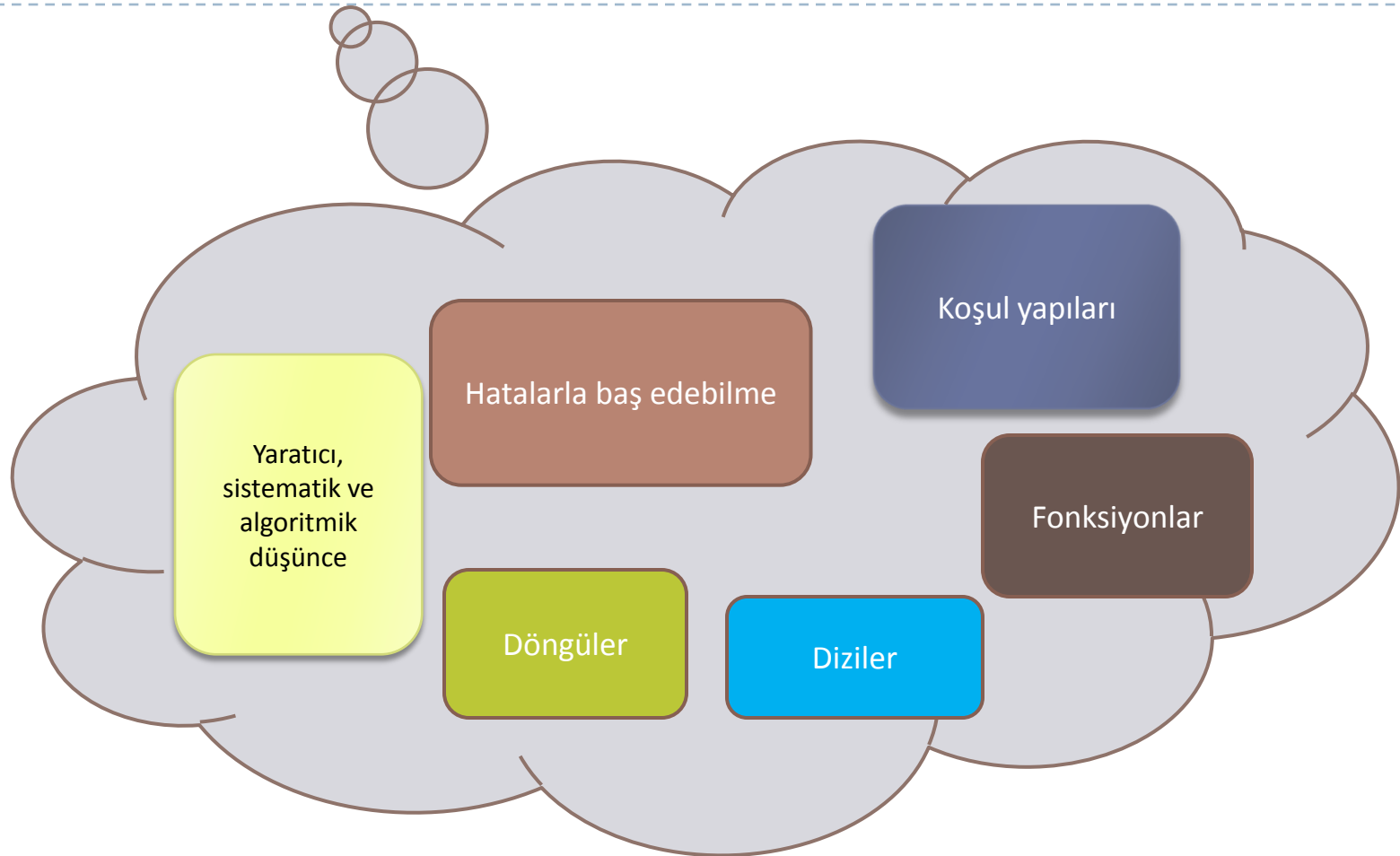
► <https://quoteinvestigator.com/2012/04/28/shorter-letter/>

Ödev 3 – *Oyunumu oynamak ister misin?*

- Derste öğrendiklerimizi kodunuzda kullanmaya çalışın.



Ödev aracılığıyla konu tekrarı yapın...



Ödev 3 – *Oyunumu oynamak ister misin?*

Sakin aklını kullanma, sakın düşünme. Etik ilkeler ihlal edilmek için var. İnternete bak, arkadaşına sor, en iyi öyle öğrenilir programlama. Gel koduna bakıyım mı biraz fikir alışverişi yapalım senle.

Şurayı nasıl yapacağım acaba? Düşüneyim, tasarımı yapayım, kurgulayım, keşfedeyim. Yapamazsam asistanlara ya da hocaya danışayım.



Tam çalışan bir kod gönderebilmek

- ▶ Bir mühendis adayı olarak **tam olarak çalışan bir ödev** göndermeniz beklenmektedir.
- ▶ Gerçek hayatta kimse bozuk çalışan bir koda para vermek istemez. Ayrıca gerçek hayatta programı istenenin dışında (çalışmayan, eksik vb.) bir biçimde sunmak akademik ya da iş hayatınızda **güvenilirliğinizi** zedeleyebilir.
- ▶ Bu yüzden kodunuzu **iyice test etmeli**, değişik değerler ile deneyerek hatalarını ayıklamalı ve çıktıları dikkatlice inceleyerek koddaki beklenmedik herhangi bir hatanın önüne geçmelisiniz.



Yorumlarla açıklanmış bir kod gönderebilmek

- ▶ Bir programcı olarak, ekip arkadaşlarınızın da kodunuzu anlayabilmesi için kodunuza **yorumlar** koymalısınız.
- ▶ Bu size önemli gelmeyebilir ama kodunuz belirli bir büyüklüğü aştığında **çok önemli olmaktadır**. Aynı kod üzerinde birkaç sene sonra da çalışmanız gerekebilecek ve kodu zamanla unutacağınız için yeniden hatırlamada yorum kısımları yardımcınız olacaktır.
- ▶ Bu nedenle lütfen **kodunuzu bol yorumlarla ANLAŞILIR tutun**.

Kodunuzun başına
/*İsim, tarih, koda
dair bilgiler... */

Açıklama gerektiren
komutların yanına
...; // Komuta dair bilgiler

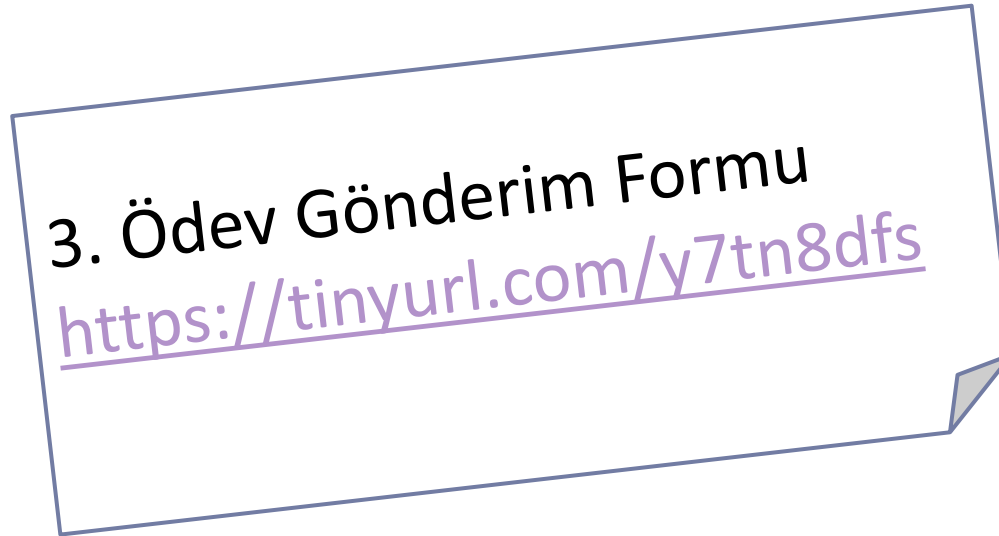


Kontrol listesi

1. Kodumun başında bir yorumla bilgilendirme yaptım.
2. Kodumda satırların yanına yorumlarla işlevlerini açıkladım.
3. Kodumda her süslü parantez kendi başına bir satırda durur ve girintiler uygun şekilde yapılmış olarak estetik açıdan güzel, rahat anlaşılır bir kod oluşmuştur.
4. Kodumda goto komutunu ASLA kullanmadım. (Bu kötü programcı alışkanlığına sahip değilim.)
5. Kodumda küresel değişkenleri ASLA kullanmadım. (Bu kötü programcı alışkanlığına sahip değilim.)
6. Oyunum SYÇS6'daki sayı oyunu ya da taş-kağıt-makas oyunu değildir.
7. Kodum kullanıcıyla etkileşimli bir oyundur. Açıldığında ekrana bir şey yazdırır ve sonlanır tarzda, simülasyon vs. gibi değildir.
8. Kodum mantıklı ve akıcı bir oyundur. Oyuncunun anlayabileceği ve sıradan bir kullanıcının zevk alarak oynayabileceği bir kurguya sahiptir.
9. Derste öğrendiğimiz konuları koduma yansıtmaya çalıştım.



Form Bağlantı Adresi



Ödev 3 e-posta ile değil bu adresteki form aracılığıyla gönderilecektir.



Ödev 3 - Teslim Süresi ve Notlandırma

- ▶ *Ödev Duyuru: 25 Ekim – Öğrenciye Verilen Süre: ~18 gün*
 - ▶ **TESLİM:**
 - ▶ 13 Kasım Salı 23:59'dan önce
 - ▶ **GEÇ TESLİM:**
 - ▶ 14 Kasım Çarşamba sabah saat 08:59'dan önce (-%30* PUAN CEZA)
 - ▶ 14 Kasım Çarşamba sabah saat 09:59'dan önce (-%50* PUAN CEZA)
- *Öğrencinin ödev notuna referansla

Ödevinizi güncellemeniz gerekirse, ödev süresi dolmadan tekrar gönderim yapabilirsiniz. Son gönderiminiz geçerlidir.

Etik ilke ihlali açısından tüm gönderimleriniz benzerlik testine dahil edilir. Ancak, tabii ki, kendi gönderimleriniz arasındaki benzerlik etik ilke ihlali sayılmaz.



Ödevlere erken başlamanın avantajları:

1. Derste, ilgili konularda **daha etkin** olursunuz. (Eğer ödev konusu henüz derste işlenmemişse de diğer kaynaklardan öğrenmeye çalışınız. Dersi beklemeyiniz.)
2. Takıldığınız yerleri **sormak** için daha çok vaktiniz olur.
3. Ödevi(ve daha önemlisi kendinizi) **geliştirmek** için **daha çok vaktiniz** olur.



C dilindeki alıřmalarınız bozulmaz. Erken bitiriniz.



Son ana bırakılan ödevler hk.

2016-2017 Güz Döneminde günler öncesinden duyurulan
17.11.2016 23:59 teslim tarihli ödev2'nin gönderim tarihleri...

Tarih

18.11.2016 09:38

18.11.2016 01:12

18.11.2016 00:30

18.11.2016 00:20

18.11.2016 00:08

18.11.2016 00:04

18.11.2016 00:03

18.11.2016 00:01

18.11.2016 00:00

18.11.2016 00:00

17.11.2016 23:59

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

17.11.2016 23:57

Son an çok farklı bir şeydir...
Yaşamalısın!

O son dakikanın
heyecanından aman kendini
mahrum bırakma.

*Yarın yapabileceğin işi bugün
asla yapma.*



Ödevini geri çekmek...

- ▶ ETİK İLKE ihlali konusunda tereddüdü olanlar bana danışabilir.
- ▶ İsteyen öğrenci gerekiyorsa (ödevin gecikmeli gönderim süresinin sonuna kadar) bana e-posta atarak ödevini geri çekebilir. Bu durumda öğrencinin ödevini değerlendirmeye almayız ve etik ilke ihlal sürecini işletmeyiz.

