

Ders No	Oyunun Seviyesi	Puan Kırılma Nedeni	Asistan/Dersin Hocası Yorumu	Hata Avcılığı ve Yarışma Ödülleri	Toplam (%1,000 üzerinden)
110	Alakasız kod/Yok		Keşke ödevi yapsaydın.	Hata Avcılığından +%15	0,000
112	Normal		Çöp adam çizimin, döngü ve dosya işlemlerini kullanımın güzel. Birden fazla sözlük içeren filmlerde kullanıcının araya boşluk koyarak giriş yapması gerekiyor, ekrana bastırılan ipucuna bu boşluk ekleyebilirsin. Ek olarak for döngüsünü 1 den başlattığın ve bitiş koşulunda <= kullanmadığın için kodun kullanıcının girdiği adet miktarının hep bir eksiğine göre çalışıyor.		1,000
116	Çok Basit ve Kusurlu	Farkında olmadan küresel değişken kullanmış ve bunun aldatıcı rahatlığını kodunda bol bol yaşamışsın. Öyle ki fonksiyonların parametre almaz olmuş. Dönem başındaki uyarıları(bkz. SUNU03) unutmmuşsun. Bu nedenle, ödevinin seviyesini olduğundan iki seviye aşağı düşürüyoruz. Bir daha küresel değişken kullanmamana yönelik değerli bir uyarı olması dileğiyle.	Küresel değişken kullanımı var. Girilen koordinatların tabloda olup olmadığını kontrol ettiğin while da yaptığın yanlışlık nedeni ile doğru değer girilse bile kodun kabuletmiyor ve bu kısım yoruma alınmadan oyuna geçilemiyor. Diğer kullanıcının giriş yaptığı koordinat seçilebiliyor ve üzerine yazılıyor. Bazen bilgisayın girişi altanıyor, skor heaplamasında hatalar var.		0,100
161	Normal		Fonksiyonları etkin kullanımın güzel. Harf tahmininde her girişte ekran temizleniyor ve kullanıcı giriş yapmadan önce doğru çıkan harfleri ekranda göremiyor. Ekranı temizlerken bu kısmın yukarıda sabit kalmasını sağlayabilirsin.		1,000
163	Normal		Fonksiyon ve döngülerin etkin kullanımı gayet iyi. Yeni oyuna başladığında ekranın temizlenmesi güzel olabilir.		1,000
168	Çok Basit				0,400
171	Alakasız kod/Yok		Keşke ödevi yapsaydın.	Hata Avcılığından +%5	0,000
174	Alakasız kod/Yok	Sayı tahmin oyununun geçersiz sayılacağı ödev metninde belirtili.			0,000
181	Normal		Gayet iyi. Fonksiyonların etkin kullanımı güzel.		1,000
266		ETİK İLKE İHLALI			-0,500
268	Normal	Kolay seviyede denendiğinde, notalar hep ardışık gidiyor.	Fonksiyonların etkin kullanımı güzel.	Yarışma 1'den +%5 Yarışma 3'den +%5	1,100
272	Çok Basit		Hiç yapmamaktansa ödevi yapman güzel. Resim açmak için system komutu iyi olur ve her zaman D: içinde olmasını beklemek yerine aynı klasörde olmasını beklemek iyi bir tercih olur. Bilgi yarışmasında kapsadığımız konuların üzerine dizgileri eklemişsin. Ara Sınav II'e seni çok fazla hazırlayamamış.		0,400
303	Alakasız kod/Yok	Sayı tahmin oyununun geçersiz sayılacağı ödev metninde belirtili.	Ödev soru metnini daha dikkatli okumalısın!		0,000
327	Çok Basit ve Kusurlu	char girdi[]=""; kullanımın hatalı. Kapasite belirtmediğin için girişler taşıyor ve diğer değişkenlerin üstüne yazıyor. Bu durumu gözlemlemek istersen oyunu 20x20'lik yap ve (10,5)'e değer yerleştirmeyi dene. Farkında olmadan küresel değişken kullanmış ve bunun aldatıcı rahatlığını kodunda bol bol yaşamışsın. Öyle ki fonksiyonların parametre almaz olmuş. Dönem başındaki uyarıları(bkz. SUNU03) unutmmuşsun. Bu nedenle, ödevinin seviyesini olduğundan iki seviye aşağı düşürüyoruz. Bir daha küresel değişken kullanmamana yönelik değerli bir uyarı olması dileğiyle.	Küresel değişken kullanımı var. Kodun başından sonuna kadar ekranı temizlenmiyor en azından kurullardan sonra ekranı temizleyebilirsin. Daha önceden giriş yapılan noktaların dolu olduğunun anlaşılması güzel. Kontrol fonksiyonunda yaptığın mantık hatası nedeni ile kodun tablonun dolduğunu anlayamıyor. Tablo genişliği zaten sınırlı olduğu için if(hamleSayisi==25) oyunBitti=1; gibi basit bir kullanım ile oyunun bitip bitmediğini anlayabilirsin. Skor hesaplamasında logic operatörlerini kullanırken yaptığın mantık hatası nedeni ile oyuncu skorlarını doğru hesaplayamıyorsun. Detaylarını bil141asistan'a e-posta ile sorabilirsin.		0,100
366	Normal		Fonksiyon kullanımı gayet iyi. Oyuna zorluk seviyesi eklemen güzel olmuş. Sembolün ekranda görünme süresinin zorluk seviyesine göre azalmasını düşünebilirsin.		1,000
370	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)				0,700
372	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)		Fonksiyonların etkin kullanımı güzel. sleep süreleri biraz az olmuş.		0,700

Ders No	Oyunun Seviyesi	Puan Kırılma Nedeni	Asistan/Dersin Hocası Yorumu	Hata Avcılığı ve Yarışma Ödülleri	Toplam (%1,000 üzerinden)
376	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)	Farkında olmadan küresel değişken kullanmış ve bunun aldatıcı rahatlığını kodunda bol bol yaşamışsın. Öyle ki fonksiyonların parametre almaz olmuş. Dönem başındaki uyarıları(bkz. SUNU03) unutmuşsun. Bu nedenle, ödevinin seviyesini olduğundan iki seviye aşağı düşürüyoruz. Bir daha küresel değişken kullanmamana yönelik değerli bir uyarı olması dileğiyle.	Oldukça başarılı bir ödev. Karakterin zıplama özelliği çok güzel ayarlanmış. JKonsept ve görsellik olarak güzel bir oyun olmuş ancak sık sık belirtilmesine rağmen kodunda küresel değişken kullanımı var. Bu nedenle gelişmiş olarak değerlendirilecek olan ödevin iki seviye aşağıdaki basit kategorisinde değerlendirildi.	Yarışma 1'den +%10	0,770
378	Alakasız kod/Yok	Sayı tahmin oyununa çok benzer. Sayı tahmin oyununun geçersiz sayılacağı ödev metninde belirtili.			0,000
380	Çok Gelişmiş		Çok çok başarılı bir ödev olmuş. Üzerinde çok uğraşıldığı belli. Görsel ve algoritmik olarak oldukça iyi. Tebrikler.		1,350
382		Pazartesi ya da Salı günü ek sunum için randevu almak üzere e-posta atması isteniyor.			EK SUNUM GEREKLİ.
383		Pazartesi ya da Salı günü ek sunum için randevu almak üzere e-posta atması isteniyor.			EK SUNUM GEREKLİ.
386	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)		if-else kullanımına dayalı temel seviyede yazılmış bir oyun olmuş. Fonksiyon kullanımını daha etkin hale getirebilirdin. Ör. switch caselerde for döngüsü kullanımında parametrik düşünüp fonksiyonlarla birleştirebilseydin daha algoritmik bir kod olabilirdi.		0,700
388	Normal		Fonksiyonlar ve döngülerin etkin kullanımı güzel.		1,000
462	Alakasız kod/Yok	Taş-kağıt-makas oyununun geçersiz sayılacağı ödev metninde belirtili.			0,000
463	Gelişmiş		Oldukça başarılı. Dinozorun hareketi, yanınca gözünün büyümesine kadar ince tasarlanmış, görsel olarak çok iyi hazırlanmış bir oyun. kbht() kullanımı çok iyi. Fonksiyon ve döngülerin kullanımı gayet başarılı. OH yorumu: Görsellik heyecan uyandırıyor. Tebrikler. Credit olayı da ilginç olmuş :)		1,200
464	Gelişmiş		Oldukça başarılı. Fonksiyon, döngü ve dizilerin kullanımı çok çok güzel. Görsellik çok iyi. Para ağacı ekleyip her kutu açıldığında çıkan değerleri burdan silmeyi deneyebilirsin.		1,200
465	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)		"v" karakteri hareket etmiyor, imlec_xy yi etkin kullanmamışsın.		0,700
466	Normal		Döngü ve koşullar gayet iyi kullanılmış. Tablo ekranda 15 saniye kalıyor, bu 15 saniyeyi geri sayımla gösterebilirdin.	Hata Avcılığından +%10	1,100
467	Gelişmiş		Oldukça başarılı.		1,200
468	Gelişmiş		SYÇS6'daki Gelişmiş versiyona eş değer, güzel ve eğlenceli bir oyun. Dizilerin ve döngülerin etkin kullanımı var. Fonksiyon kullanımının daha etkin olsaydı, ekran genişliği, zorluk seviyesi gibi unsurları rahatlıkla geliştirebileceğimiz şekilde parametrik çalışsaydın, çok gelişmiş versiyon olarak değerlendirilecekti. Yine de benzin, kalkan ve oyun sonu puan tablosu gibi detayları başarılı şekilde koduna kattığın için gelişmiş olarak değerlendirildi. Bu detaylar aynı zamanda oyunun eğlencesine de çok katkıda bulunmuş. Tebrikler.		1,200
469	Normal		Fonksiyon, döngü ve dizilerin etkin kullanımı güzel. Kullanıcının gemi yerleştireceği koordinatlar için giriş alınırken daha önce girelen değerler fark edilmiyor ve giriş olarak kabul ediyor.Aynı şekilde vurulmak istenen koordinat girişinde de önceden girilen değerler fark edilmiyor. Kodunun bu yönünü geliştirebilirsin. Kullanılacak gemi sayısı kullanıcıdan alınabilir. Ek olarak koordinat ekseninin genişliğini de kontrol edilebilir hale getirebilirsin.		1,000
480	Normal		Fonksiyonları çok iyi kullanmışsın...	Yarışma 1'den +%5	1,050
503	Normal		Daha önceden giriş yapılmış bir yer tekrar seçildiğinde bu algılanmıyor ve direk oyuncu değişimi oluyor.	Yarışma 1'den +%5	1,050

Ders No	Oyunun Seviyesi	Puan Kırılma Nedeni	Asistan/Dersin Hocası Yorumu	Hata Avcılığı ve Yarışma Ödülleri	Toplam (%1,000 üzerinden)
512	Çok Basit ve Kusurlu		Büyük/küçük harf hassasiyeti var. tahmin değişkeni char tanımlanmış ve bu değişken kullanılarak string alımı yapılmaya çalışılmış. strcmp de char ile string karşılaştırmaya çalışıyorsun. Kodun gönderdiğin hali kelime oyununu kullanıcıya sunmıyor. Dosyadan okuma işlemi başarılı değil (%^\n)s den önce bir boşluk bırak). Harf alma özelliği doğru çalışmıyor. cevap_e olarak tanımladığın dizgi de "-" arasına boşluk koyduğun için cevap_e nin ilk elamanı "-" .ikini elemanı boşluk ... şeklinde gidiyor. Rastgele harf seçildiğinde cevap_e kayıt ederken bu boşluklarında bu dizginin elemanı olduğunu hesaba katman lazım. Bazen harf alma hakkı dolmadan bu özellik kullanılamıyor.		0,100
535	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)		Puan hesabında yanlışlıklar var. Kullanıcı girişlerinin baş harfinin kontrol edilmesine dayalı bir kod.		0,700
561	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)	"1-saldır 2-can yenile"nin hemen peşinden gelen değer kontrolü 0 ya da 1 harici değil "1 ya da 2 harici" olmalı. Şu durumda can yenile çalışmıyor. Ancak bu büyük bir eksiklik olarak değerlendirilmedi. Yine de kendi oyununu oynamanı ve test etmeni beklerdik.	Kodunda SYCS6'daki Temel Versiyona eş değer. Soru metinlerini bir dosyadan çekmek, dizileri daha etkin kullanmak, senaryonun daha geliştirilebilir hale getirilmesine olanak sağlayabilirdi. Ödevin amacı sizi sınava hazırlamaktı. "Aradan çıkarmıyım" diye değil de "olabildiğince faydalanayım" diye kendini zorlayacak ve geliştirecek yenilikler eklemeliydin.		0,700
562	Gelişmiş	Kodun çalışmasını etkilemese de for(i=1; i<=1; i++) gibi gibi amatör kullanımlar var. printf("***,oyunsahasi[i][j]); gibi yanlış kullanımlar var. Kenarları bastırmaktan vazgeçtiğin anlaşılıyor. Kodunda gereksiz yere kenar atama kısımları duruyor. Onları kaldırmalıydın.	Oldukça emek harcamış ve güzel bir oyun ortaya çıkarmışsın. Kodun düzgün çalışıyor gibi gözüküyor ancak eksiklerin temel seviyede. Bu gibi eksiklerin olmasaydı, kodun "Çok Gelişmiş" olarak değerlendirilebilirdi. Finale kadar bu eksiklikleri düzeltmeni dileriz. Bu kodu 348 satırdan çok daha az satırda yazabilirdin. Bu kodu, hiçbir özelliğten taviz vermeden, 100 satırın altına düşürmeye çalışmak güzel bir alıştırmadır. Yeterince yorum koymadığın için kodun çok zor anlaşılıyor.		1,200
563	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)		Kodun 3x3 bir alanda çalışıyor bunu kontrol edebilir yapabilirsin.krokiYazdır fonksiyonun da yazımı elle yazılmış printfler yerine bir for döngüsü ile yazdırarak bunu sağlayabilirsin. Doldur fonksiyonun da fonksiyonda kullandığın ikinci dizinin gönderiminde sorun yaşamışsın dizilerin adres üzerinden çalıştığını bu nedenle fonksiyon içinde diziler üzerinde yaptığın değişikliğin kalıcı olduğunu unutm. Doldur fonksiyonunu daha kısa şekilde yazabilirsin.	Hata Avcılığından +%5	0,735
565	Gelişmiş		Fonksiyonların ve döngülerin etkin kullanıldığı güzel bir oyun olmuş.Gezen seçme yöntemi ve tamir özelliği çok çok güzel.		1,200
567	Normal		Fonksiyonların etkin kullanımı çok çok iyi. Labirenti dosyadan 1-0 değerlerini okuyarak oluşturman çok güzel. emek harcamışsın. Dosyayı değiştirerek farklı labirentlerin kullanılabileceğini söylemişsin ancak, hareketin kontrolünü çokook uzun if blokları ile yapmışsın ve değerler sabit değerler. Yani bu harita dışında başka konfigürasyonlarda kodun çalışmıyor. Büyü ile görünmeyen yerler oluşturmak için böyle bir kullanım yaptığını belirtmişsin ancak bu durumu başka şekilde çözebilirsin. Eğer bu kontrolü aktif bir şekilde yapmış olsaydın kodun gelişmiş kategorisinde değerlendirilebilirdi.		1,000
568	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)				0,700
569	Normal		Gayet iyi. Fonksiyonların ve dizilerin etkin kullanımı güzel. Labirent oluştururken çok fazla if-else yapısı kullanmışsın. Labirenti .txt dosyasından okutarak bu kısmı kısaltabilirsin.		1,000

Ders No	Oyunun Seviyesi	Puan Kırılma Nedeni	Asistan/Dersin Hocası Yorumu	Hata Avcılığı ve Yarışma Ödülleri	Toplam (%1,000 üzerinden)
576	Basit (örn. if elselerden oluşuyor)		Fonksiyonları etkin kullanman güzel. kbhit in kullanım amacının tam oturduğunu düşünmüyorum. kbhit olmadan da bu kodu yazabilirdin. Oyun başladığında bir yemin direk ekranda olması lazım, yem gelene kadar bir süre boş bekliyor kullanıcı.		0,700
578	Gelişmiş		Fonksiyon ve döngülerin etkin kullanımı güzel. Sadece gemi asteroide çarptığı zaman oyunu 5 saniye durdurman oyunu çok bölüyor. Asterod dışında farklı bir karakter ekleyerek, bu karakteri ekstra can olarak kullanabilirsin. Gemi bu karakteri yakalayınca can artar. Oyuna seviye ekleyebilirsin seviyeye göre can sayısı değişebilir. Bir çok açıdan daha geliştirilebilecek bir kod.	Yarışma 1'den +%10	1,320
579	Normal				1,000
581	Alakasız kod/Yok		Keşke ödevi yapsaydın.	Hata Avcılığından +%5	0,000
582	Gelişmiş		Döngü ve fonksiyon kullanımı çok çok iyi. Kodda birçok hata kontrolü yapılmış, algoritmik düşünce iyi kullanılmış. Ek olarak 1. aşama ve diğer aşamalarda ilk kutu default olarak seçiliyor belki bu da kullanıcı tarafından seçilebilir. Birde çakışma olup olmadığını her yıldırım oluşturduğun aşamadan sonraya eklersen çakışma olur olmaz kodu durdurursun ve diğer yıldırım atamalarını yapmana gerek kalmaz.	Yarışma 1'den +%5	1,260
583	Çok Basit ve Kusurlu		Maalesef kod bir oyuna dönüşmek için daha çok emek istiyor. Düzenli çalışma alışkanlığı edinerek bu dersten hem çok zevk almak hem de derste başarılı olmak mümkün. Son ana bırakınca ne yazık ki ikisi de olmayabiliyor.		0,100
585		Pazartesi ya da Salı günü ek sunum için randevu almak üzere e-posta atması isteniyor.			EK SUNUM GEREKLİ.
668	Gelişmiş		Gayet iyi. Fonksiyon, döngü ve dizilerin kullanımı başarılı. İpucular ve oyunucunun oyundaki şansının rastgele belirlenmesi güzel.		1,200
669	Çok Basit ve Kusurlu		Kodunda çok eksik/hata var.		0,100