

Ders No	Oyunun Seviyesi	Mantık / Algoritmik hataları nelerdir? (Bu hatalar nedeniyle oyun, alt olduğu seviyeden daha aşağı seviyeye çekilebilmektedir.)	Detaylandırılmış uyarı ayarları nedeniyle kaybettiği puan (her birinden %0,05)	Önemli Eksikleri	Asistanın Ek Yorumu	Toplam (%2,00 üzerinden)
111	Çok Basit (%0,80)	---	-%0,05	Fonksiyonlar konusuna tekrar çalışman senin için iyi olacaktır.	Kodunda herhangi bir kusur yok. Daha yüksek puanlar için daha detaylı bir kod yazmalısın.	0,75%
114	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	Sınır kontrolü yapılmadığından sınırı geldiğinde oyun oynanmaz hale geliyor. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Sınırlara dikkat etmeliydin. Daha fazla görsel içerik kullanabilirdin.	Gayet başarılı ve birçok ders konusunu içeren bir kod olmuş. Görselliğe ve kritik hatalara dikkat etseydin çok daha yüksek puanlar alabilirdin.	2,00%
116	Çok Basit ve Çok kusurlu(%0,20)	Harfler alındıktan sonra birden fazla harf girişi istenebiliyor. (ÖNEMLİ HATA) Adam öldükten sonra harf almaya devam ediyor. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Kodun doğru bir şekilde çalışmaması düşük puana sebep oldu.	Döngüler daha efektif bir şekilde kullanılabilirdi. Ayrıca fonksiyon kullanımıyla çok daha basit bir şekilde kodunu yazabilirdin.	0,20%
117	Çok Basit (%0,80)	Oyunculardan biri 21 olsa dahi kaybetti bildirimi alabiliyor. (UFAK HATA)	%0,00	If koşullarının sınırlarına daha fazla dikkat etmelisin.	Oyunun genel işleyişinde ufak tefek sıkıntılar haricinde bir problem yok. Daha çok döngü ve fonksiyon içeren ödevler hazırlaman algoritmik düşüncenin gelişmesi açısından iyi olacaktır.	0,80%
137	Çok Basit ve Çok kusurlu(%0,20)	1. Oyunda girdi olarak 1-9 arası bir sayı değil de karakter girişi olduğunda oyunda sonsuz döngü içinde yanlış girdi yazısı çıkıyor. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,05	Oyunda girilen değer kontrolü yapılmalıdır. Oluşturulan matris parametrik olarak kullanıcıdan veya kod içinde bir yerden alınmalıdır.	Oyunda görsellik veya parametrik bir düşünce yapısı bulunmamaktadır. Ayrıca oyunun içinde bir bug vardır.	0,15%
139	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	1. Açılan pencere önce büyütülüp sonra küçültüldüğünde oyunun haritası değişiyor. (UFAK HATA) 2. Oyuna başladıktan sonra önce Escape sonra herhangi bir tuşa basıldığında Oyunu Tamamladınız yazısı çıkıyor. (ÖNEMLİ HATA) 3. Oyuna ilk başladıktan sonra W,S,A,D tuşları ile oynanmaktadır çıkıyor ama ilk oyunu tamamlayıp ikinci oyuna geçildiğinde silme.txt dosyasını önceden oluşturduğu için hangi tuşlarla oynanacağına dair yazı çıkıyor. (UFAK HATA)	%0,00	Oyuna başladıktan sonra Escape tuşuna basıp ardından başka bir tuşa basarak oyun 0 hamlede bitirilebilir, bu bir oyun için önemli bir bug'dır. "silme.txt" dosyasını oluşturduktan sonra oyunu hangi tuşlarla oynanacağını gösteren yazı çıkmıyor.	Genel olarak görselliği üst düzeyde ama önemli bir bug içermektedir.	2,00%
141	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	Uzay gemisinden edilen ateş hedefe varmayabiliyor (ÖNEMLİ HATA) Uzay gemisi köşeye geldikten sonra ateş etmeyebiliyor (ÖNEMLİ HATA)	-%0,15	If koşullarının sınırlarına daha fazla dikkat etmelisin.	Kodunu yazdıktan sonra bol bol hata kontrolü yapman senin için daha iyi olacaktır. Birkaç odak değişiklikle çok başarılı bir kod olabilirdi. KÜRESEL DEĞİŞKEN KULLANIMI ANCAK KÜRESEL DEĞİŞKENİN KÖTÜ YANINI(fonksiyonlar arası parametre geçişinin devre dışı kalması) KULLANMADIĞI İÇİN AZ PUAN KIRILDI. Değişkenlerden biri de (asagi_kontrol) gereksiz olduğu için fonk. içine alınınca warning veriyor.	1,25%
143	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	X ve O değerleri tablo üzerinde gözüküyor. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Bol bol fonksiyon ve döngü kullanılmasına rağmen bazı yerlerde döngüler ile kontrol edilebilecek durumlar kontrol edilmemiş.	Görsel olarak gayet güzeldi. Üzerinde düşünülmüş derste işlenen farklı konular sıklıkla ve yerinde kullanılmış. Birkaç ufak fazla yapılan iş haricinde gayet güzel bir kod.	2,00%
147	Çok Basit ve Çok kusurlu(%0,20)	1. Girdileri kontrol eden bir fonksiyon geliştirilmemiş. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,10	Oyunda her aşamada yapılan seçimlerde girdi kontrolü yapılmamış. Alakasız bir girdi girildiğinde kod sonlanıyor veya seçenekler arasında olmamasına rağmen iyi seçim yazısı çıkıyor.	Oyunda debugging yok, parametrik yapı yok, görsellik yok. Bunların eklenmesi ile bu kod çok gelişmiş bir kod olabilirdi.	0,10%
160	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Kullanıcının girdileri iyi kontrol edilmemiş. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,10	Oyunda imlec fonksiyonu kullanılmadığından ekran sürekli aşağıya kayıyor. Kullanıcı girdi olarak XX şeklinde bir giriş yaptığında oyunda alakasız bir yere X konuluyor. Bilgisayar biraz daha akıllıca oynayabilirdi.	Oyununda parametrik olarak XOX oyun boyutu artabildiğinden ama imlec fonksiyonu ve kullanıcı girdilerinin kontrolü olsaydı oyunun seviyesi gelişmiş olabilirdi. KÜRESEL DEĞİŞKEN KULLANIMI ANCAK KÜRESEL DEĞİŞKENİN KÖTÜ YANINI(fonksiyonlar arası parametre geçişinin devre dışı kalması) KULLANMADIĞI İÇİN AZ PUAN KIRILDI. KİSMİ ETİK İLHAL NEDENİYLE %0,40'lük kısımdan -%50 alıyor.	0,70%
162	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	1. Kuralları içeren bir yazı oyunun başında gösterilmelidir. (UFAK HATA)	%0,00	Oyunun kurallarını içeren yazı eksik. İlk başta kullanıcının gireceği harita kullanıcıya gösterilmeli ve her gemi yerleştirmesinde bu harita güncellenerek kullanıcıya gösterilmelidir. Eğer kullanıcı haritayı beğenmezse tekrar oluşturması için bir kontrol mekanizması koda yazılmalıdır.	552 satırlık bir kod değil; çok fazla kopyala yapıştır söz konusu. Gemi uzunluğu sadece 1,2 ya da 3; bu da gösteriyor ki, parametrik bir kodlama değil, "hard coding" söz konusu. Bu şekilde BASİT olarak bile değerlendirilebilir; ancak oyun matris genişliği ve gemi adedi sabit olmadığı için kısmi de olsa bir parametrik düşünce söz konusu. Çoğu birbirinin benzeri de olsa fonksiyonların kullanımı söz konusu. Görsellik açısından da kod zayıf. Haritalar yan yana ve her an gözüküyor olmalı ki kullanıcı bir sonraki hamlesini ve stratejini belirlesin. Koordinat girişi ise keşke imlec_xy ile yapılsaydı. Ok tuşlarıyla ilgili yere gelinip entera basılması yeterli olsaydı.	2,00%

Ders No	Oyunun Seviyesi	Mantık / Algoritmik hataları nelerdir? (Bu hatalar nedeniyle oyun, alt olduğu seviyeden daha aşağı seviyeye çekilebilmektedir.)	Detaylandırılmış uyarı ayarları nedeniyle kaybettiği puan (her birinden %0,05)	Önemli Eksikleri	Asistanın Ek Yorumu	Toplam (%2,00 üzerinden)
168	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	Sınır değerindenki taşları istediğimiz gibi seçemiyoruz (ÖNEMLİ HATA) Piyonların ilk hamlelerindeki 2 birim oynama durumu eksik (UFAK HATA), 3. Alakasız bir girişin kontrolü sağlanmadığı için santraç tahtasında bir taş eksilebiliyor alakasız girişlerde. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Taş seçimi ve girdi kontrollerini tamamen doğru yapılabilsaydı çok yüksek puan alabilecek bir koddu.	Döngü ve fonksiyon kullanımı açısından gayet başarılı bir kod. Ufak hatalar bir kenara bırakılırsa büyük emek harcanmış ve algoritmik olarak iyi düşünülmüş bir kod.	1,40%
180	Çok Basit ve Çok kusurlu(%0,20)	Random olarak alınan sayı basamaklarına ayrılmıyor. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,25	Kodun doğru bir şekilde çalışmaması düşük puana sebep oldu.	Algoritmik düşünce yönünden bir sıkıntı olmamasına rağmen kodun doğru çalışmaması sorun oldu. Ödevleri göndermeden önce kapsamlı bir hata kontrolü yaparsan senin için çok daha iyi olacaktır.	0,10%
193	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	1. Oyunun kurallarını içeren yazı yok (UFAK HATA) 2. Oyun başladığında imleç labirentin dışına doğru hareket ettirilebiliyor.	%0,00	Oyunun kurallarını içeren yazı eksik. İmleç labirentin başlama noktasında labirentin dışına doğru hareket edebiliyor.	Zamanlayıcı ve renkli konsol kullanman oyununu güzelleştirmiş. Labirent içinde duvarlar sınırlarını kontrol etmen iyi olmuş. Belli bir zamanı aşınca kullanıcıya geri bildirim vermen oyunu tekrar oynama isteği oluşturmuş.	2,00%
196	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Kullanıcı oyunun başlangıç ekranında yani oyunun anlatıldığı ekranda sürekli olarak bir tuşa basmaya başladığında oyun bunları girdi olarak alıp sonra oyuna başladığından ilk başta basılan tuş kadar bir skor elde edilmiş olunuyor. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,10	Oyunda ilk başta hiçbir tuşu kabul etmeyecek şekilde bir kontrol mekanizması kullanılmalıdır.	Oyunun görselliği ve anlatımı güzel olmuş. Parametrik yapı kullanman oyunun geliştirilebilirliğini arttırmış. Oyunda kullandığın konsol renklerini kutuların belirgin olduğu bir biçimde seçebildin ve oyunda sadece kutuların gösterildiği yerde tuşa basmayı sağlayabilseydin oyunun gelişmiş bir oyun olacaktı.	1,30%
197	Gelişmiş (%2,30)	Hız bir kere yanlış girilince kod sonsuz döngüye girerek sürekli hata diyor (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Ufak bir eksik haricinde bir eksik yoktu.	E-posta ile iletmek istediğin, boyutu büyük olan ekli dosyanı tüm öğrencilere eşit imkan vermek için kabul edemiyoruz. Tüm öğrencilere koyduğumuz limit 1MB idi.	2,30%
203	Çok Basit (%0,80)	1. Araba park yerine geline imlecin kontrolü ok tuşlarıyla yapılamıyor.(ÖNEMLİ HATA), 2. Kodda bir yerde yorum yapmışsın ama // kullanmadığın için kodunda error tespit edildi. (UFAK HATA).	-%0,05	Araba park etme kususurs olsaydı daha yüksek puanlar alabilirdin.	Güzel düşünülmüş bir oyun ancak kodun işleyişindeki hatalar yüksek puan almanı engelliyor. Daha detaylı bolca döngülerin ve fonksiyonların kullanıldığı bir kod yazarsan senin için verimli olacaktır.	0,75%
207	Alakasız kod/Yok	Ödev YOK		Ödev YOK	Öğrenci boş form göndermiş.	
209	Gelişmiş (%2,30)	1. Oyunun açıklama kısmında taplayabilmek yazılmış toplayabilmek olmalıydı herhalde. (UFAK HATA)	%0,00	İmlecin hareket hızı yavaşlatılabilir. Duvarların sınırlarını kontrol edrek eğer duvara çarpılırsa bunu ekrana yazıp öyle tekrar oyuna başlatan bir kontrol fonksiyonu yazılabilir.	Oyunun görselliği güzel olmuş. Duvarlar için gerekli kontrol fonksiyonunu ve imlecin hareket hızını belirleyen parametrik bir değer olsaydı çok gelişmiş bir oyun olabilirdi.	2,30%
210	Çok Basit (%0,80)	1. Oyunda daha önce basılan bir karakter bir daha basıldığında bunu geçersiz girdi saymıyor. (ÖNEMLİ HATA) 2. Adamın asıldığı gösterildikten sonra tekrar karakter isterken tahmin edilecek kelimeyi göstermiyor.(UFAK HATA)	%0,00	Oyunda girdi olarak alınan karakterler daha önce girilenlerle kontrol edilmeli.	Oyuna farklı kategoriler getirerek geliştirme yapmışsın. Bazı ufak hatalar dışında iyi bir kod olmuş ama bu ödev kapsamında kodun basit olmuş.	0,80%
211	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	Bazen kullanıcının bazen bilgisayının hamlesi birden fazla hamle şeklinde algılanıyor (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Kullanıcıdan girdi alırken diğer satırlardaki kodları etkilemediğine dikkat etmelisin	Oyunu daha iyi bir şekilde anlatman ve kodlarına daha fazla yorum yazman anlaşılabilirlik konusunda daha iyi olacaktır. Ayrıca değişken isimlerini de yapılan işlerle ilişkili olarak isimlendirirsen anlaşılabilirlik daha yüksek seviyede olacaktır. Genel döngü ve if kullanımları iyi. Daha fazla fonksiyon kullanabilirsin.	1,40%
218	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Girilen harfler daha sonradan tekrar girilebiliyor. (UFAK HATA), 2. Girdi olarak 1 harf alıyor gibi gözükse de kullanıcı ard arda bir kaç harfe bastığında tüm harfleri alıyor, buffer temizlenmemiş. (UFAK HATA)	%0,00	Döngüler ve if kontrolleri hakkında daha dikkatli olunursa güzel bir ödev ortaya çıkabilirdi. Girdi olarak tek harf yerine birden fazla harf alınabiliyor.	Genel olarak güzel bir ödev. Oyunun işleyişi kullanıcıya daha iyi anlatılırsa oynaması daha rahat olacaktır. Ayrıca fonksiyonlar kullanarak ödevi hazırlayabilseydin senin için çok faydalı olurdu.	1,40%
311	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Eve girildiğinde evden çıkış yok. (ÖNEMLİ HATA) 2. Sağ kenarın içinden geçebiliyor. (ÖNEMLİ HATA) 3. Karakter haritadan çıkıp aşağı yönde sürekli gidebiliyor. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,05	Kullanıcının girdisine göre haritanın sınırları dahilinde kontroller olabilmeli. Evden çıkmak için sandık gibi bir yapı oluşturulabilirdi.	Oyun görsel açıdan güzel olmuş. Sandıktan alınan eşya ve bu eşyanın alınıp alınmadığının kontrolü iyi olmuş. Oyunda bazı buglar mevcut olduğundan seviyesi düşürülmüştür.	1,35%
315	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	Ödevde belirtilen tuşlar haricindeki tuşlar da bazen aynı işleri yapabiliyor. (UFAK HATA)	-%0,10	Pointer kullanımlarını daha dikkatli yapmalısın. Warning hatalarına dikkat etmeye çalış. Gelen hedef hep aynı şekilde geliyor. Hedefin güzergahını random olarak değiştirebilirsin.	Genel olarak hem görsel hem de algoritmik olarak başarılı bir şekilde hazırlanmış bir kod. Daha fazla zaman ayırıp ufak tefek hatalarını da çözebilirsen daha yüksek puanlar alabilirsin.	1,90%
324	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	Kodda bahsedilen tuşlar haricindeki tuşlar da aynı işlemleri yapabiliyor. (UFAK HATA) Anlamsız girdiler verileceği oyun bir şekilde oynanıyor (ÖNEMLİ HATA)	-%0,25	If koşullarının sınırlarına daha fazla dikkat etmelisin. Tüm atlar baş başa aynı anda izlenebilseydi daha yüksek bir değerlendirme yapılabilirdi.	Farklı ve güzel bir kod birçok ders konusu kod içerisinde kullanılmış. Koşullara dikkat edilseydi çok daha iyi olabilirdi. KÜRESEL DEĞİŞKEN KULLANIMI ANCAK KÜRESEL DEĞİŞKENİN KÖTÜ YANINI(fonksiyonlar arası parametre geçişinin devre dışı kalması) KULLANMADIĞI İÇİN AZ PUAN KIRILDI. Değişkenlerden biri de (asagi_kontrol) gereksiz olduğu için fonk. içine alınca warning veriyor.	1,75%

Ders No	Oyunun Seviyesi	Mantık / Algoritmik hataları nelerdir? (Bu hatalar nedeniyle oyun, alt olduğu seviyeden daha aşağı seviyeye çekilebilmektedir.)	Detaylandırılmış uyarı ayarları nedeniyle kaybettiği puan (her birinden %0,05)	Önemli Eksikleri	Asistanın Ek Yorumu	Toplam (%2,00 üzerinden)
326	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	Sınır değerlerinde kodda hatalar (ÖNEMLİ HATA) Bilgiden sonra kodun çalışmaması (ÖNEMLİ HATA) Hasar verdikten sonra can artması (UFAK HATA)	-%0,80	Tam istenilen gibi çalışsaydı daha yüksek puan alabilirdi. Hatalar oyunun oynanmasını çok zorlaştırıyor.	Kod gönderilmeden önce hatalar analiz edilip warningler giderilirse çok daha iyi olabilirdi.	0,60%
328	Gelişmiş (%2,30)	1. Oyun açılırken belli bir süre menü ekranının gelmesi bekleniyor ama bu süre içerisinde basılan tuşlar girdi olarak alınıp menü ekranı açılmayabiliyor(UFAK HATA). 2. Her Dev C++ programında müzik kütüphanesini içeren -lwinmm olmayabilir, bunu kodun başında yorum olarak belirtmelisin (UFAK HATA). 3. Oyun başladığında kullanıcı oyun alanından çıkıp boş bir alana imleci götürülebiliyor ve o boş alana X veya O bastığında oyun alanında alakasız bir yere X veya O yerleşebiliyor veya hiç yerleşmiyor. Bu sınırları kontrol etmelisin (ÖNEMLİ HATA).	%0,00	Oyunda kullanıcının imleci istediği alana götürülebilmesi önemli bir bug olarak görülür. Bu imleci herhangi bir boş alana götürerek X veya O tuşuna basmasıyla oyun alanının alakasız yerinde X veya O girilebiliyor veya hiç girilmiyor.	Oyunun görselliği ve ses efekti olması önemli bir artıdır. Bu efektleri parametrik olarak kapatılabilmesi sebebiyle gelişmiş olarak değerlendirilmiştir.	2,30%
336	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	Düşman küçük bir ihtimal de olsa vurulmasına rağmen ölmeyebiliyor. (UFAK HATA)	%0,00	Oyunun bilgilendirmesi eksik. Gemilerin akışı daha yavaş yapılarak kodun isabet oranı artırılabilirdi.	Başarılı zevkli ve güzel bir oyun olmuş. Birçok döngü ve fonksiyonun kullanılmış olması kodun daha üst düzey olmasını sağlamış.	2,00%
337	Çok Basit (%0,80)	---	-%0,20	Daha fazla özellik ile daha yüksek bir puan alınabilirdi.	Fonksiyon ve döngü kullanımları başarılı. Biraz daha uğraşarak çok iyi bir ödev ortaya konulabilirdi.	0,60%
338	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	İstenilen boyutun dışında çalıştırılınca oyun tamamen bozuluyor (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Birkaç özellik daha eklenebilseydi çok yüksek puanlar alabilecek bir koddu.	Kullanılan döngüler ve fonksiyonlar ile üzerinde düşünülmüş ve emek harcanmış bir oyun. Oynanması kusursuz yakın olmasına ağmen çok az özellik olması daha yüksek puan almaya engel oldu.	2,00%
341	ETİK İHLAL	ETİK İLKE İHLALI	#DEĞERİ	ETİK İLKE İHLALI	ETİK İLKE İHLALI	-1,00%
343	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	1. PAC-MAN'ı yakalamaya çalışan hayalet labirent içerisindeki duvarlardan istediği şekilde geçebiliyor ve o duvarlarda boşluklar oluşturuyor. (ÖNEMLİ HATA). 2. PAC-MAN labirentin çıkışına ulaştığında oyun bitmiyor. (UFAK HATA) 3. Hayalet ikiye ikiye hareket ettiğinden PAC-MAN'nin çevresinde salınıyor ama yakalayamıyor. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	PAC-MAN ve hayaletin kontrolü daha iyi olmalıydı.	Oyun görsel olarak güzel olmuş ama hayaletin kontrol mekanizması biraz yanlış olmuş.	2,00%
347	Normal (SYÇS6'daki Gelişmiş seviyesinde) (%2,00)	1. Oyunun başlangıç yazısında oyun tanıtımı yok. (UFAK HATA)	-%0,25	Yılanın hareket hızı biraz yavaş olmuş.	Oyunda parametrik değerler olması, duvarlar arası geçişler ve yılanın boyunun büyümesi güzel olmuş. Yılan sürekli hareket ediyor olsa ve kullanıcı sadece yılanın hareket yönünü değiştirse gerçek oyundaki gibi daha güzel olabilirdi.	1,75%
348	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Oyunda ikinci ateş noktası seçildikten sonra oyun donuyor.(ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Oyunda donma oluyor ve eski haline geri gelmiyor. Kullanıcıdan ikinci ateş istemesinden sonra oluyor bu olay.	Oyunda görsellik ve kontrol fonksiyonları iyi olmuş. Gemilerin yerleştirilmesini gösteren ve gemi boyutlarına ve alacağı pozisyona göre kontrol etmen kodunu gelişmiş bir kod haline getirmiş. Ancak kodda kullanıcıdan ikinci ateş noktasını aldıktan sonra oyunun donması oyunun performansını ve düzeyini aşağıya çekmiş.	1,40%
350	EK SUNUM GEREKLİ	EK SUNUM GEREKLİ	EK SUNUM GEREKLİ	EK SUNUM GEREKLİ	EK SUNUM GEREKLİ	EK SUNUM GEREKLİ
358	Çok Basit (%0,80)	Oyuncular daha önce yazılan yerlerin üzerine yazabiliyorlar. (ÖNEMLİ HATA) Yanlış girilen koordinattan sonra doğru girilse bile x veya o yu ekrana basmıyor. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,95	Koşulları yazarken bütün ihtimalleri gözden geçirmelisin. Daha fazla döngü vefonksiyon kullanmalısın.	Döngü ve fonksiyon kullanımı ve ödevi yaptıktan sonra yapılan hata kontrolleri hem daha fazla puan kazanma hem de kendini daha çok geliştirmene imkan sağlayacaktır.	0,10%
364	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	İstenilen tuşlar haricindeki tuşlar da belirli işlemler gerçekleştiriyor. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,25	Tamamen bitirilse daha yüksek not alınabilirdi.	Daha fazla fonksiyon ve döngü kullanılarak yazılırsa birçok özellik kolaylıkla eklenebilirdi.	1,15%
366	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Oyun kart çekmek ister misiniz diye sorduğunda 'e' veya 'h' girilmelidir yazıyor ama kullanıcı 'ffrrh' veya 'ddde' şeklinde girerse ekrana geçersiz karakter sayısı kadar geçersiz yazıp sonra 'e' veya 'h' harflerine göre işlem yapıyor. (UFAK HATA)	%0,00	Oyunun görsel olarak eksik kalmış. Ekranı renklendirebilirdin. Girdi olarak 'e' veya 'h' karakterlerini char şeklinde alıp kullanıcı oraya string bir ifade yazsa da geçersiz girdi diyebilirdin.	Daktiloya seçim eklemen ve görsellik güzel. kart yapısı fonksiyonu aslında void alıyor olmalı; çünkü aldığı int'i kullanmıyor. Dizileri kullanmışsın ama toplam isimli tek değişken yeterli olurdu.	1,40%
385	Çok Basit (%0,80)	Hata kontrolleri zayıf. Hatadan sonra kod doğru çalışmıyor. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Çok kompleks bir oyun olmamasına rağmen büyük hatalar olması puanı biraz düşürdü.	Döngü kullanımı konusunda belirli bir düzen oturtmuşsun. Biraz daha fonksiyon kullanımına yönelmen senin için iyi olacaktır.	0,80%
506	Çok Basit ve Çok kusurlu(%0,20)	1. Oyunda yer kalmasa bile oyun bitmiyor. (ÖNEMLİ HATA) 2. Oyunda kazanma beraberlik veya kaybetme durumu olmuyor. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Oyun istenilen şekilde çalışmadığı için sürekli aynı durumlar oluşuyor. X ve O karakterleri için kodda sadece çift kişilik oyun var bilgisayara karşı da oyun olabilirdi.	Parametrik yapıda geliştirilebilir bir kod olmuş ama kod istenildiği gibi çalışmamaktadır.	0,20%

Ders No	Oyunun Seviyesi	Mantık / Algoritmik hataları nelerdir? (Bu hatalar nedeniyle oyun, alt olduğu seviyeden daha aşağı seviyeye çekilebilmektedir.)	Detaylandırılmış uyarı ayarları nedeniyle kaybettiği puan (her birinden %0,05)	Önemli Eksikleri	Asistanın Ek Yorumu	Toplam (%2,00 üzerinden)
514	Çok Basit (%0,80)	1. Oyun bir yerde son bulmalı. (UFAK HATA)	%0,00	Oyunda amaca yönelik geri bildirimler oyun sonunda skor olarak veya yazı olarak bildirilmeli.	Oyununda sadece imleç hareketi olduğu için oyun seviyesi düşük verilmiştir.	0,80%
519	Çok Basit (%0,80)	1. Oyunun ne amaçladığını gösteren başlangıçta yazı eksik. (UFAK HATA) 2. Oyun bir yerde son bulmalı. (UFAK HATA)	%0,00	Oyunda amaca yönelik geri bildirimler oyun sonunda skor olarak veya yazı olarak bildirilmeli.	Oyununda sadece imleç hareketi olduğu için oyun seviyesi düşük verilmiştir.	0,80%
521	Çok Basit (%0,80)	1. Kullanıcıdan sayı girmesi istenmiş ama kullanıcının hatalı giriş yapması düşünülmemiş. Bu yüzden char veya string bir değer girildiğinde oyun sonlanıyor. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,15	Oyunda tahmin edilecek sayı aralığını kullanıcıdan isteyebilir veya kod içerisinde parametrik bir değışkende tutabilirsin. Oyunun görselliğı az olmuş.	Daha yaratıcı ve güzel bir oyun olabilir.	0,65%
525	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Oyunda her kaybedişte aynı cümlelerin çıkması skoru yüksek olanla düşük olanı ayırt etmemiş. (UFAK HATA)	%0,00	Oyunun renklendirilmesinde butonun rengi ile arka planın rengini ayırt edicek şekilde olabilir.	Oyunda buton sayısını artırarak bunların içinde yeşil varsa space e basınız şeklinde geliştirebilirsin.	1,40%
537	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	1. Girdi olarak alınan değerler için sadece 1 veya 2 değeri dışında değerleri de kabul ediyor. (ÖNEMLİ HATA) 2. Kullanıcı takım oluşturulurken sürekli enter tuşuna bastığında buffer boşaltılmadığı için bu girdileri kabul ediyor. (UFAK HATA)	%0,00	Karşı takımın oyuncuları birbirinden farklı olması daha iyi olurdu. Tüm takım Ronaldo'dan oluşmasın.	Oyunda parametrik olarak düşünce mevcut. Biraz daha geliştirilebilir ve debugging yapılabilir.	1,40%
540	Çok Basit (%0,80)	1. Oyunda kullanıcının girdilerini kontrol eden bir yapı yok. Kullanıcı e veya h yerine başka birşey girdiğinde h gibi algılanıyor. (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Oyunda parametrik düşünce yapısı bulunmamaktadır. Girdilerin kontrolü yapılmamıştır.	Parametrik bir yapıyla ve görsel efektlerle bu oyunu daha üst bir seviyeye çıkarabilirsin.	0,80%
547	Basit (SYÇS6'daki Temel seviyesinde) (%1,40)	Kazanan belirlenmiyor (ÖNEMLİ HATA)	%0,00	Oyunun doğru sonlanmaması puanın düşük olmasına sebebiyet verdi.	Daha fazla özellik ekleyerek ve hata kontrolü yaparak yüksek puan alınabilir. GEÇ GÖNDERİM NEDENİYLE TOPLAM NOTUNDAN %30 DÜŞÜLDÜ.	0,98%
558	Gelişmiş (%2,30)	1. Oyunun amaç kısmında daha açıklayıcı bir şekilde oyunu anlatman bu oyunu bilmeyen biri için oyunu daha çok sevdirebilir. (UFAK HATA)	%0,00	Oyunda çalıştırılan bilgisayarın ekran boyutu kadar pencere açılmasını sağlayan bir fonksiyon olabilir.	Görsel efektler ve parametrik verilerle gelişmiş bir oyun tasarlamışsın. Oyunda kullanıcı pencereyi ikiye bölen bir duvar yaptığında oyun kolaylaşıyor. Bunun önüne geçmek için hareket eden top sayısını artırarak veya imlecin hızını yavaşlatarak oyuna zorluk dereceleri getirebilirsin.	2,30%
559	Çok Basit (%0,80)	1. Kullanıcı girdisi kontrol edilmemiş. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,15	Kullanıcı bahis girdisine harf yazdığına eli kaybetse bile bakiyesi azalmıyor. Devam etme girdisine e yerine başka karakterler girildiğinde kod sonlanıyor.	Görsellik katılarak, parametrik veriler kullanılarak ve debug işlemi yapılarak bu oyunun seviyesi artırılabilir.	0,65%
565	Çok Basit (%0,80)	1. Error mevcut kütüphane eklenirken başına "#" karakteri konulmalıdır. (UFAK HATA) 2. İmleç labirentin içinde her yere gidebiliyor kontrolü yok. (ÖNEMLİ HATA) 3. Labirent tamamlanmamış. (ÖNEMLİ HATA)	-%0,05	Labirent içinde imlecin hareketi kontrol edilmemiş. Labirent tamamlanmamış.	Oyunda görsellik kullanmaya çalışmışsın ama kontrolünü sağlayamadığın için oyunun gelişmişlik düzeyi azaltılmıştır.	0,75%
572	Çok Basit (%0,80)	Bir çerçeve konulmadığından sınırlara ulaşınca hareket edilemez hale geliyor. (ÖNEMLİ HATA) Oyun sırasında herhangi bir tuşa basılırsa oyun donuyor (UFAK HATA)	%0,00	Sınır kontrolleri ile daha yüksek puan alınabilirdi	Döngü ve fonksiyon kullanımını biraz daha artırırsan daha başarılı kodlar ortaya çıkacaktır.	0,80%