

Ders No	Algoritmik Seviye Puanı (100 PUAN)	Önemli Artı/Eksi	Erken Gönderim Ödülü 15 PUAN	Açıklamalar	TOPLAM
106	100	ARTI(25 puan) Mermi hareketi / kbhit kullanımı ARTI(25 puan) ekranda karakter oynatabilme ARTI(5 puan) Yorumlu kod ARTI(5 puan) Fonksiyon temelli düşünce (ekranbas)	0	Fonksiyon, döngü, dizi, yapı kullanımları. Geliştirilebilir olma yönü geliştirilebilir. Uzun bir kod olması üzücü. 1 . Kod tekrarlarının önüne geçilebilir(sola kayma, sağa kayma... tek bir seferde ele alınabilir). Ancak işini iyi yapan bir kod. Fonksiyon, dizi, döngü, yapı kullanımları var. 1. Müzik seçimi çok güzel. while(kbhit())'deki gibi while'ı if yerine kullandığında satırın sonuna <i>"/cunku ben acemiyim."</i> eklersen kodun okunurluğu artar. Satırların yorumlarla açıklanması kodu ÇOK anlaşılır kılmış, tebrikler. Yapı kullanımı güzel; nesnel bir programlama dili öğrenmeye geçtiğinde senin için rahat bir başlangıç olacak gibi gözüküyor.	160,0
121	100	ARTI(25 puan) ekranda karakter oynatabilme ARTI(25 puan) Kuşun vs. hareketi / thread kullanımı 1 önemli hata (-10) (tek imleci birkaç thread ile yönetmek) 5 uyarı(-25) veriyor. (thread değişkenleri main'de tekrar kullanılmayacağı için HANDLE... satırını ve CreateThread'lerin başındaki threadX = 'leri kaldırmak çözüm oluyordu.) ARTI(5 puan) Yorumlu kod ARTI(5 puan) Fonksiyon temelli düşünce (ancak çok sade fonk.lar)	0	Algoritmik olarak thread tercihi yanlış bir seçim oldu; imleç'in tek olduğu düşünülerek kbhit tercih edilmeliydi. Yine de thread kullanımı uygun saniye değerleriyle çalışmıyorsunuz (zor da olsa) mümkün olabilirdi. //// Kod algoritmik olarak gelişmiş unsurları (fonksiyon, dizi, döngü) içermekte. Çok fazla ve etkin fonksiyon olması çok güzel. thread araştırılması ve kullanımı da kodu normalden ileri götürüyor. /// SDL2 ve thread gibi kulanımlarla sınırları zorlamayı istemek güzeldir; ancak başarı emek ister ve erken kalkan yol alır. Daha erken başlasaydın, birkaç kuş daha ekleyebilir; dinazoru ileri geri yaptırabilirdin. Eğilerek gelen kuşlardan sakınabilirdi vs. /// Yorum yazma konusunda kendini geliştirmelisin. Sohbet havasında(<i>"neden mi 9 çünkü ... kullanımı nedir</i> değil, az ve öz olacak şekilde yazmalı; yorumlar kodu boğmamalı.	125,0
184	200		9	Ödevde erken başlaman çok önemli bir artı oldu. Fonksiyon, döngü, dizi, yapı, işaretçi kullanımları ile ödevin seni Ara sınav II'e 98 alacak şekilde hazırladığı görülüyor. Algoritmik olarak gelişmiş unsurları çok fazla. Bütün define'ların BÜYÜK HARFle olursa, değişkenlerden daha rahat ayırt edilir. Yorumlarla açıklanmış, değişken isimleri güzel ve GELİŞTİRİLEBİLİR olan yanları fazla. Her bilgisayarda(çift ekran) tam ekran çalıştırabilme özelliği eksik kalmış. Bil141 semalarında hoş bir sedadır bu ödev. Oyunu akıcı kılalım diye klavye ayarlarını bozmasaaaayyyydddddıııı.....	209,0

Ders No	Algoritmik Seviye Puanı (100 PUAN)	Önemli Artı/Eksi	Erken Gönderim Ödülü 15 PUAN	Açıklamalar	TOPLAM
302	100	1 önemli hata (-10) (birden bitme) ARTI(25 puan) Düşmanların hareketi / kbhit kullanımı ARTI(25 puan) ekranda karakter oynatabilme ARTI(10 puan) Fonksiyon temelli düşünce (takipet fonk.)	9	Fonksiyon, döngü, dizi, işaretçi kullanımları. Ödev algoritmik olarak gelişmiş unsurlar(fonksiyonlar, işaretçiler) içeriyor, ancak döngü ve dizi kullanımı çok zayıf . birçok yer kopyala yapıştır ile parametrik olmayan şekilde kodlanmış. İyi bir kodun en önemli özelliklerinden olan okunurluk bu kodda çok zayıf . Yorumların eksikliği ve değişken isimlerinin yetersiz derecede kısa/anlaşılmaz oluşu (e? ds? tester neyi test eder?) nedeniyle kod GELİŞMİŞ diyebileceğimiz bir ödev olmaktan uzaklaşıyor. Oyun oynandığında düşmanlar birbirinin üstüne geçiyor, ayrılıyor. Oyun esnasında birden oyun bitiyor (eğer bu bir özellikse oyunun başında belirtilmeli) İyi kodlamacı alışkanlıkları edinmek üzere daha çok kodlama yapmalısın. Aynı kodu sıfırdan tekrar yazma egzersizini öneririz.	159,0
334	0		0	Geç gönderim (-%30) İlgisiz kod.	0,0
337	-50		0	Başarısız Ek Sunum	-50,0
339	0		0	8 uyarı veriyor(-40 puan) Geç gönderim (-%30) Biz kodu anlamlı bir oyun şeklinde çalıştıramadık.	0,0
342	-50		0	Etik ihlal	-50,0
344	-50		15	Etik ihlal	-50,0
350	-50		15	Başarısız Ek Sunum	-50,0
366	70	1 önemli hata(-10) (kazanmak mümkün değil) ARTI(10 puan) Fonksiyon temelli düşünce (bastır fonk.)	15	Fonksiyon, döngü, dizi kullanımları. Oyunu kazanmak hiçbir zaman mümkün olmuyor. Çünkü tahmininiz kısmı scanf %s ile alınmış. Demek ki kod iyi test edilmemiş . Oyunun algoritması basit ama süslemelerle birlikte eğlenceli bir oyun ortaya çıkarılmış.	85,0
371	-50		9	Başarısız Ek Sunum	-50,0
373	70	ARTI(5 puan) Yorumlu kod ARTI(25 puan) Fonksiyon temelli düşünce (nokta_kontrol, bilg_hamle, kontrol, karakter_yerleştire fonk.)	9	Fonksiyon, döngü, dizi kullanımları. Özenle hazırlanmış bir ödev. Oyun yapması gereken işi düzgün şekilde yapıyor. Ancak rakibin(bilgisayar) bilinçsizce (rand ile) oyunu oynadığı göz önüne alındığında 370 satırlık bir kod çok uzun olmuş. Algoritmik olarak güzel özellikler (fonksiyon ve döngü kullanımları) olsa da bazı kısımlar(kontrol ve bilg hamle fonksiyonları) gereksiz yere çok uzadığı için SYÇS6-GELİŞMİŞ'e denk bir ödev olmaktan uzaklaşıyor. Öyle ki tahtayı 5*5'lik hale getirelim desek kodun birçok kısmını baştan yazmak gerekecek şekilde gelişime kapalı. Yorumlar kodun okunurluğunu arttırmış.	109,0

Ders No	Algoritmik Seviye Puanı (100 PUAN)	Önemli Artı/Eksi	Erken Gönderim Ödülü 15 PUAN	Açıklamalar	TOPLAM
376	100	ARTI(25 puan) Harflerin kaydırılması / kbhit kullanımı ARTI(5 puan) Yorumlu kod ARTI(5 puan) Fonksiyon temelli düşünce (translate fonk.)	0	Geliştirilebilir olmaması , yeni harf eklenmesinin zor olması (örn. 'F' ve 'Ş' ile 8 harfe çıkarılma) temel eksiği. beep olmaması küçük bir eksik. Şu şekliyle klavye antreman oyunu olarak yine işlevsel. Algoritmik düşünceye dair önemli kısımlar var (döngüler, % kullanımı gibi) Başarılı bir kod. Duru bir kodlama . speed kısmı denenmiş ama sonuçlandırılmamış. Başarılı bir ek sunum. SYÇS6-Gelişmiş'e denk bir ödev.	135,0
405	70	ARTI(15 puan) Demo kaydetme özelliği için gerekli algoritmik düşünce ve gereken dizgi/döngü/dosya kullanımı ARTI(5 puan) Fonksiyon temelli düşünce (ancak çok sade fonk.lar)	0	"Sevgili Dostum, bu sefer sana mektup yazmak için çok vakit ayıramadım. O yüzden mektubum UZUN oldu. Kusuruma bakma" gibi bir anekdot vardır tarihte. Kodun 100000 küsür karakter olması ödevin algoritmik olarak zayıf olduğunu, geliştirilebilir olmadığını, yazım hatalarına çok açık olduğunu gösteriyor. Daha parametrik kodlama , daha etkin programlama (dosya işlemleri, döngüler, diziler...) seni ara sınav II'e daha iyi hazırlardı. Programlama açısından değerli olan kısmı yaklaşık 50 satırlık bir kısım. Oyun eğlenceli ve istenen işini yapıyor. Ödev metnindeki ÇOK BASİT kısmının tanımına uyuyor, çok sade bir ödev. Demo kaydetme özelliği kısmı bunun istisnası. Aynı fikir, aynı çıktı daha iyi kodlansaydı daha yüksek puan alabilirdi.	90,0
ORT.	37,33	#SAYI/0!	5,40		54,80
KAT.					%8