

İNTERNET TABANLI PROGRAMLAMA DERSİ DÖNEM SONU PROJELERİ_Ocak-2016

1. Masa Üstü Programlama Projesi: Oyun Programı (Tetris) (50 p)

Masaüstü programlama tekniği ile Klasik Tetris oyununu programlayın. Aşağıdaki adımları takip edin. İnternette hazır kodlar bulunabilir. Kopya olduğu anlaşılırsa direk kalırsınız. Buna dikkat edin. Az olsun ama kendiniz yazmaya çalışın.

- Eğer tetris oyununu hiç bilmiyorsanız önce internetteki örneklerini bir inceleyin. Oradan bu mantığı nasıl programa dökeceğinizi düşünün.
- Tetriste kaç tane şekil dökülüyorsa o kadar şekil olsun. Çok zaman alıyorsa daha az şekilde yapılabilir.
- Şekilleri ister içleri dolu kapalı çizgi kodları ile çizdirin ve daha sonra matematiksel olarak formüle dökerek döndürün.
- İsterseniz hazır buton vs gibi nesnelerin içini renklendirip bu nesneleri biraraya getirerek hareketlendirebilirsiniz.
- Hareket hızını ayarlarken timer kullanacağınızı düşünün.
- Klavyeden döndürme ve kaydırma tuşlarına basınca şekiller hareket etsin.

2. Web Otomasyonu Projesi: Sınav Programı (50 p)

İnternet Üzerinden Fakültemizin Sınavlarını yürütebilmek için Otomasyon programı hazırlayın. Bunun için aşağıdaki adımları takip edin.

- Hocaları kaydedin. Bununla ilgili bir sayfa olsun. Hocalar ve gözetmenler aynı listeye kaydedilsin.
- Dersleri kaydedin. Desler kaydedilirken yanında ilk seferde dersi veren Hocada kaydedilmiş olsun.
- Derslikleri kaydedin. Derslikleri kaydederken sınav kapasitesini de yazarsanız ve yukarıdaki linkte de dersleri kaydederken öğrenci sayısını alırsanız kapasite kontrolü de yaptırabilirsiniz.
- Bir tane sınav yerleştirme tablonuz olsun (Gridview şeklinde). Listedeki ilgili dersin yanında bulunan Düzenle düğmesine tıklayınca Hocaların bulunduğu sütunda bir Dropdownlist açılsın. İçerisine Hocalar tablosundan gelen gözetmenlerin adları gelsin. Ayrıca ilgili dersi olduğu satırda Derslikleri seçerken, derslik kodlarında yine dropdown list içine dolsun ve kişi oradan dersliği seçsin.
- Düzenleme modundaki dersin yanındaki Güncelleme düğmesine basıldığında Derse atanan Gözetmen ve Derslik veritabanına kaydedilsin.
- Kayıt işlemi yaparken çakışma kontrolü yaptırmalısınız. Nasıl yapılacağını az çok bilirsiniz.
- Ders yerleştirme işleri bittikten sonra ilgili hocanın yada gözetmenin ismi listeden seçilince başka bir sayfada sınav görevleri gelsin. Görevlendirme çıktı alınabilecek formatta olsun. Yani sayfada temiz ve düz metin şeklinde çerçevesi logosu , yetkili kişinin adı vs otomatik olarak alınabilsin.
- Ayrıca ilgili sınıfın (öğrencilerin) seçilmesiyle o sınıfa ait sınavları Panoya asmak için çıktı alınacak şekilde olsun.
- Tasarımları ve mantığı kendinize göre oluşturun. Herkesin projesi aynı olmaması için detay bilgiler verilmemiştir. Detayları kendiniz düşünün. Yazdığınız program gerçek hayatta çalışacak şekilde ciddi bir mantıkla yazılmış olsun.

NOT: PROGRAMI ANLATAN EKLAN GÖRÜNTÜLERİ EN ÜSTE, KODLAR DAHA SONRA KONULACAK. UZUN UZUN ANLATIMLAR OKUNMAZ. HER PROJENİN NOTU İLK 10 SANİYEDEN VERİLİR. BU SÜRE İÇERİSİNDE PROJENİZİ OKUYAN KİŞİ NE KADAR ANLARSA O KADAR NOT ALIRSINIZ. BUNA DİKKAT EDİN. PROJENİZ ÇOK İYİ OLSA BİLE İLK İZLENİNDE İYİ BİR PROJE OLDUĞUNU ANLATAMAZSINIZ NOT ALAMAZSINIZ. SONRADAN TEKRAR BAKILMAZ. EKSTRA PROJE VERİLMEMİŞTİR. OKUMAK ÇOK ZAMAN ALIYOR O YÜZDEN SADECE BU PROJELERE ODAKLANIN.