

**Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**  
**BİL2003 Nesneye Dayalı Programlama Ödev-1**

**XOX Oyunu Programlama**

**Ödev Teslim Tarihi: 31.10.2018 Saat:10:00'a kadardır.**

**Not: Ödevleriniz Dersimizin web sitesi "Schoology Sistemi" üzerinden teslim edilecektir.**

**Yönergeler:**

Bu ödevde öğrencilerden aşağıda ekran çıktısı verilen XOX oyununu **Java programlama dili** kullanılarak **2 farklı oyuncu** tarafından oynayabilecek şekilde kodlaması beklenmektedir.

Programın **başlangıç ekran çıktısı Şekil 1'**de görüldüğü gibi rakamlardan oluşan bir tablo şeklinde olmalıdır. Birinci oyuncu 'X', ikinci oyuncu ise 'O' karakteri ile temsil edilmektedir. Oyuncular sırayla tabloda rakamlar ile gösterilen alanlara rakam değerini girerek 'X' yada 'O' karakterleri koyacaklardır. Oyunculardan biri **yan yana, alt alta veya çapraz** olacak şekilde kendi karakterini yerleştirdiğinde oyun sona ermeli ve kazanan oyuncunun adı alt tarafta ilan edilmelidir. Eğer tüm rakam ile gösterilen alanlar dolduktan sonra bir kazanan bulunamazsa "İki oyuncuda beraber kaldı" şeklinde bir bilgi yazısı gösterilmelidir. Örnek bir **oyun sonu ekranı Şekil 2'**de gösterilmiştir.

```
C:\Users\Emre\Desktop\Untitled1.exe
XOX Oyunu
Oyuncu 1 (X) - Oyuncu 2 (O)

1 | 2 | 3
---|---|---
4 | 5 | 6
---|---|---
7 | 8 | 9

Oyuncu 1, bir rakam giriniz:
```

Şekil 1. Oyun başlangıç ekran görüntüsü

```
C:\Users\Emre\Desktop\Untitled1.exe
XOX Oyunu
Oyuncu 1 (X) - Oyuncu 2 (O)

X | O | X
---|---|---
4 | O | X
---|---|---
O | 8 | X

==>Oyuncu 1 kazandi
```

Şekil 2. Oyun sonu ekran görüntüsü