# İNTERNET PROGRAMLAMA DERSİ – ÖDEV DUYURUSU

### 🎮 ****Ödev Konusu: Oyun Web Sitesi Tasarımı****

İnternet Programlama dersi kapsamında, öğrencilerden **HTML, CSS ve JavaScript** teknolojilerini kullanarak bir **oyun temalı web sitesi** tasarlamaları beklenmektedir. Proje kapsamında ders süresince edindiğiniz teknik bilgileri ve becerileri pratiğe dökmeniz, öğrendiklerinizi yaratıcı bir şekilde uygulayabilmeniz hedeflenmektedir.

Hazırlayacağınız web sitesi, yalnızca kodlama açısından değil, **kullanıcı deneyimi, görsellik, işlevsellik**ve**yaratıcılık** yönünden de değerlendirilecektir. Oyun, herhangi bir türde olabilir: zekâ oyunu, refleks oyunu, tahmin oyunu, hafıza oyunu, matematiksel bir oyun vb.

#### 🧩 Aşağıda belirtilen hususlara dikkat ederek projenizi geliştirmeniz önerilir:

* HTML Canvas özelliğini oyun yapınızda kullanabilirsiniz.
* **Temiz ve anlaşılır bir arayüz (UI) tasarımı** yapınız. Sayfa düzeniniz karışık olmamalı, renk uyumu ve içerik yerleşimi kullanıcıyı yormamalıdır.
* Oyunun **açık bir amacı, kural seti** ve **başlangıç/bitiş** mekanizmaları olmalıdır.
* Kullanıcıyı yönlendiren veya oyun hakkında bilgi veren bir **yardım/rehber bölümü** ekleyebilirsiniz.
* **Görsel ve işitsel ögeler (örneğin oyun sırasında ses efektleri veya arka plan müziği)** kullanmanız önerilir.
* **Basit animasyonlar**, **geçiş efektleri**, **buton efektleri** gibi görsel detaylar kullanarak oyunu daha dinamik hale getirebilirsiniz.
* **Skor sistemi**, **zaman sınırlaması**, **oyun seviyeleri** gibi unsurlar eklerseniz daha iyi bir değerlendirme alabilirsiniz.
* **Oyun bittiğinde kazanan ya da kaybeden kullanıcıya uygun geri bildirimler** veriniz (örneğin bir kutucuk, yazı veya animasyon).
* Oyununuzda **hata yönetimi** olmalıdır. Hatalı girişler veya geçersiz işlemler kullanıcıya açıklayıcı şekilde bildirilmelidir.
* **Kodlarınızı yorum satırları ile açıklayın**. Projeyi değerlendiren kişi yazdığınız kodu rahatlıkla okuyabilmelidir.
* **HTML, CSS ve JavaScript dosyalarınızı ayrı tutarak dosya yapınızı düzenli** tutunuz. Karışık ve birbirine geçmiş yapı puan kaybettirebilir.
* **Farklı ekran çözünürlüklerinde bozulmayan, temel seviyede uyarlanabilir bir arayüz** sunmanız beklenmektedir.
* Geliştirme sürecinde **yenilikçi fikirler**, örneğin kullanıcı adına özel karşılama mesajı, küçük kişiselleştirmeler veya yaratıcı oyun fikirleri sunmanız, jüri değerlendirmesinde olumlu etki yaratacaktır.

📌 **Unutmayın!** Ne kadar fazla teknik detay, görsel-işitsel zenginlik ve kullanıcı deneyimini geliştiren özellik eklenirse, alacağınız puan da o ölçüde artacaktır.

🛑 Kopya içerikler, hazır projeler ya da internetten birebir alınmış oyunlar tespit edilirse doğrudan **0 (sıfır) puan verilecektir**.

### 👥 ****GRUP OLUŞTURMA ŞARTLARI:****

📌 Grup sayısı **en az 4, en fazla 5 kişi** olmak zorundadır. Bu sayıların dışındaki gruplar **kabul edilmeyecektir.**

📌 **1. öğretim öğrencileri yalnızca 1. öğretimle**, **2. öğretim öğrencileri yalnızca 2. öğretimle** grup oluşturabilir.

📌 Eğer resmi öğretiminiz farklı olup dersi diğer öğretimden alıyorsanız, **dersi aldığınız öğretime göre** grup kurabilirsiniz. Bu durumda, **isminizin yanına parantez içinde resmi öğretiminizi** (örnek: “(1. öğretim)”) yazmanız zorunludur.

📌 Gruptan herhangi bir öğrenci, **ilgili tabloya** (1. öğretim veya 2. öğretim) aşağıdaki bilgileri eksiksiz şekilde yazmalıdır:

* Öğrenci No
* Ad Soyad
* Ödev Açıklaması

📅 **Son grup oluşturma ve tabloya giriş tarihi: 18.04.2025**

🔔 Bu tarihten sonra **grup oluşturulması mümkün olmayacak, grubu olmayan öğrencilerin ödevleri değerlendirmeye alınmayacaktır.**

### 💻 ****ÖDEV TESLİMİ:****

🗓 **Son Teslim Tarihi: 30.05.2025**

📌 Teslim edilecek dosyalar:

1. Web projenizin kaynak kodlarının yer aldığı klasör (zip ya da rar yapılmalı)
2. Oyununuzu ve kullandığınız teknolojileri anlatan maksimum **5 dakikalık tanıtım videosu**
3. Grup bilgilerini içeren bir Word dosyası (Grup No, Ad Soyad, Öğrenci Numalaraları ve Beklediğiniz Not)

📁 Bu 3 dosyayı tek bir .rar dosyasına sıkıştırınız.
📌 .rar dosyanızın ismi şu şekilde olmalıdır:
**“1. Öğretim - Grup X”** veya **“2. Öğretim - Grup X”**
(X: listedeki grup sıra numaranız)

📌 Ödevlerinizi **yalnızca Google Classroom** üzerinden teslim etmeniz gerekmektedir:

* İlgili sınıfa öğrenci e-mail adresinizle (sadece **@ogr.dpu.edu.tr** uzantılı adresler) giriş yapınız.
* Dersin Asistanı tarafından yüklenen ödevi seçiniz.
* “Çalışmanız” sekmesinde **+Ekle veya oluştur** bölümünden .rar dosyanızı ekleyip **“Tamamlandı olarak işaretle”** butonuna basınız.

⚠️ **Dikkat!**

* Elden, e-posta yoluyla veya doğrudan hocaya/asistana yapılacak ödev teslimleri **kesinlikle kabul edilmeyecektir.**
* **Sistem son teslim tarihinden sonra kapanacak** ve yükleme yapılamayacaktır.
* **Her gruptan yalnızca 1 kişi** **ödevi yüklemelidir. Aynı gruptan birden fazla öğrencinin ödev yüklemesi durumunda puan kesintisi uygulanacaktır.**

🎥 **Tanıtım Videosu Hakkında:**

* Videoyu grup üyelerinden biri hazırlayabilir.
* Oyunun nasıl çalıştığını, kullanıcıya ne sunduğunu detaylı şekilde anlatmalısınız.
* Kullandığınız teknolojilerden ve yazdığınız kodlardan bahsetmelisiniz.
* Video, değerlendirme sürecinde önemli bir rol oynayacaktır.

### 🔗 ****Google Classroom Bağlantı Bilgileri:****

* 📎 **Sınıf Davet Bağlantısı:**
<https://classroom.google.com/c/NzcxMTk5MTgyMzM3?cjc=cvpkenaw>
* 🧾 **Sınıf Kodu:** **cvpkenaw**

📬 **Ders Asistanı:** Arş. Gör. **Safa DÖRTERLER**
📧 **E-posta:** safa.dorterler@dpu.edu.tr
**Tüm sorularınızı bu adrese yazabilirsiniz.**

📌 Başarılar dileriz!