Fen Edebiyat Fakültesi / İstatistik Bölümü / Görsel Programlama / Final Sınavı

1. “Zar Atma” oyunu. Oyun bir kişi ile bilgisayar arasında oynanan bir oyundur. Bir butona basıldığında, her köşesinde 1 ile 6 arasındaki sayılar bulunan 6 köşeli zar 2 kere atılacak, sonuçlar toplanıp, bilgisayarın attığı 2 zar toplamıyla karşılaştırarak, sonuç skorları forma yazacak C# form uygulamasını yazınız? (30 puan)
2. “Resim Yakalama” oyunu. Oyuna göre seçtiğiniz bir resim ekranda 300 X 300 pixel aralığında rastgele gezecek, oyuncu resmi tıklamaya çalışacak, gezme ve tıklama sayısı skorları listelecektir. Ayrıca projenize eklediğiniz MenuStrip nesnesi ile oluşturduğunuz menü ile, resmin formda gezme hızını 300, 600, 1000 milisaniye olarak değiştiren Visual C# form uygulaması olarak yazınız? (35 puan)
3. Forma, textBox, button, dataGridView ekleyip, textBox’ a yazılacak select içeren sql cümlesini button’ a basıldığında çalıştırıp, sonuçları dataGriwView’ de gösteren Visual C# form uygulamasını yazınız? (35 puan)

Veritabanı create kodu:

CREATE TABLE [dbo].[Ogrenciler] (

 [ogrenci\_no] NCHAR (20) NULL,

 [adi] NCHAR (50) NULL,

 [soyadi] NCHAR (50) NULL,

);

Örnek select cümlesi: “select \* from Ogrenciler”

Not: Süre 1 saattir.

Ögr. Gör. İsmail CAN

Başarılar...

Cevaplar:

1.

**using** System**;**

**using** System**.**Windows**.**Forms**;**

**namespace** WindowsFormsApp1

**{**

 **public** **partial** class Form1 **:** Form

 **{**

 **public** Form1**()**

 **{**

 InitializeComponent**();**

 **}**

 Button oyunButton **=** **new** Button**();**

 Label oyun **=** **new** Label**();**

 Label oyunSayisi **=** **new** Label**();**

 Label oyuncu **=** **new** Label**();**

 Label bilgisayar **=** **new** Label**();**

 Random rnd **=** **new** Random**();**

 int oyuncuSayac **=** 0**;**

 int bilgisayarSayac **=** 0**;**

 **private** void Form1\_Load**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 oyunButton**.**Text **=** "oyunButton"**;**

 oyunButton**.**Left **=** 50**;**

 oyunButton**.**Top **=** 150**;**

 Controls**.**Add**(**oyunButton**);**

 oyunButton**.**Click **+=** oyunButton\_Click**;**

 oyun**.**Left **=** 50**;**

 oyun**.**Top **=** 100**;**

 Controls**.**Add**(**oyun**);**

 oyunSayisi**.**Left **=** 250**;**

 oyunSayisi**.**Top **=** 50**;**

 Controls**.**Add**(**oyunSayisi**);**

 oyuncu**.**Left **=** 250**;**

 oyuncu**.**Top **=** 80**;**

 Controls**.**Add**(**oyuncu**);**

 bilgisayar**.**Left **=** 250**;**

 bilgisayar**.**Top **=** 110**;**

 Controls**.**Add**(**bilgisayar**);**

 **}**

 **private** void oyunButton\_Click**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 int oyuncuRandom **=** **(**rnd**.**Next**(**6**)** **+** 1**)** **+** **(**rnd**.**Next**(**6**)** **+** 1**);**

 int bilgisayarRandom **=** **(**rnd**.**Next**(**6**)** **+** 1**)** **+** **(**rnd**.**Next**(**6**)** **+** 1**);**

 **if** **(**oyuncuRandom **>** bilgisayarRandom**)**

 **{**

 oyuncu**.**Text **=** "Oyuncu: " **+** **++**oyuncuSayac**;**

 oyun**.**Text **=** oyuncuRandom **+** " > " **+** bilgisayarRandom **+** " = Oyuncu Kazandı!"**;**

 **}**

 **else**

 **{**

 bilgisayar**.**Text **=** "Bilgisayar: " **+** **++**bilgisayarSayac**;**

 oyun**.**Text **=** oyuncuRandom **+** " <= " **+** bilgisayarRandom **+** " = Bilgisayar Kazandı!"**;**

 **}**

 oyunSayisi**.**Text **=** "Oyun Sayısı: " **+** **(**oyuncuSayac **+** bilgisayarSayac**);**

 **}**

 **}**

**}**

2.

**using** System**;**

**using** System**.**Windows**.**Forms**;**

**namespace** WindowsFormsApp2

**{**

 **public** **partial** class Form1 **:** Form

 **{**

 **public** Form1**()**

 **{**

 InitializeComponent**();**

 **}**

 Button oyunButton **=** **new** Button**();**

 PictureBox resim **=** **new** PictureBox**();**

 Timer t **=** **new** Timer**();**

 MenuStrip menu **=** **new** MenuStrip**();**

 Label oyunSayisi **=** **new** Label**();**

 Label klickSayisi **=** **new** Label**();**

 Random rnd **=** **new** Random**();**

 int sayac **=** 0**,** klick **=** 0**;**

 **private** void Form1\_Load**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 oyunButton**.**Text **=** "Resim Seçimi"**;**

 oyunButton**.**Left **=** 400**;**

 oyunButton**.**Top **=** 150**;**

 Controls**.**Add**(**oyunButton**);**

 oyunButton**.**Click **+=** oyunButton\_Click**;**

 Controls**.**Add**(**resim**);**

 resim**.**Click **+=** resim\_Click**;**

 Controls**.**Add**(**menu**);**

 ToolStripMenuItem menuItem **=** **new** ToolStripMenuItem**(**"Hızlar"**);**

 menuItem**.**DropDownItems**.**Add**(**"300"**,** **null,** menu\_Click**);**

 menuItem**.**DropDownItems**.**Add**(**"600"**,** **null,** menu\_Click**);**

 menuItem**.**DropDownItems**.**Add**(**"1000"**,** **null,** menu\_Click**);**

 menu**.**Items**.**Add**(**menuItem**);**

 oyunSayisi**.**Left **=** 400**;**

 oyunSayisi**.**Top **=** 50**;**

 Controls**.**Add**(**oyunSayisi**);**

 klickSayisi**.**Left **=** 400**;**

 klickSayisi**.**Top **=** 100**;**

 Controls**.**Add**(**klickSayisi**);**

 **}**

 **private** void oyunButton\_Click**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 OpenFileDialog ofd **=** **new** OpenFileDialog**();**

 **if** **(**ofd**.**ShowDialog**()** **==** DialogResult**.**OK**)**

 **{**

 resim**.**ImageLocation **=** ofd**.**FileName**;**

 resim**.**SizeMode **=** PictureBoxSizeMode**.**StretchImage**;**

 t**.**Interval **=** 1000**;**

 t**.**Tick **+=** t\_Tick**;**

 t**.**Enabled **=** **true;**

 **}**

 **}**

 **private** void t\_Tick**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 int x **=** rnd**.**Next**(**1**,** 300**);**

 int y **=** rnd**.**Next**(**1**,** 300**);**

 resim**.**Location **=** **new** System**.**Drawing**.**Point**(**x**,** y**);**

 oyunSayisi**.**Text **=** Convert**.**ToString**(++**sayac**);**

 **}**

 **private** void resim\_Click**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 klickSayisi**.**Text **=** Convert**.**ToString**(++**klick**);**

 **}**

 **private** void menu\_Click**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 t**.**Interval **=** Convert**.**ToInt32**(** sender**.**ToString**()** **);**

 **}**

 **}**

**}**

3.

**using** System**;**

**using** System**.**Data**;**

**using** System**.**Data**.**SqlClient**;**

**using** System**.**Windows**.**Forms**;**

**namespace** WindowsFormsApp3

**{**

 **public** **partial** class Form1 **:** Form

 **{**

 **public** Form1**()**

 **{**

 InitializeComponent**();**

 **}**

 Button sqlButton **=** **new** Button**();**

 TextBox sql **=** **new** TextBox**();**

 DataGridView dgw **=** **new** DataGridView**();**

 string connectionString **=** @"Data Source = … "**;**

 **private** void Form1\_Load**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 sqlButton**.**Text **=** "Çalıştır"**;**

 sqlButton**.**Left **=** 450**;**

 sqlButton**.**Top **=** 50**;**

 Controls**.**Add**(**sqlButton**);**

 sqlButton**.**Click **+=** sqlButton\_Click**;**

 sql**.**Left **=** 50**;**

 sql**.**Top **=** 50**;**

 sql**.**Size **=** **new** System**.**Drawing**.**Size**(**300**,** 200**);**

 Controls**.**Add**(**sql**);**

 dgw**.**Left **=** 50**;**

 dgw**.**Top **=** 150**;**

 dgw**.**Size **=** **new** System**.**Drawing**.**Size**(**500**,** 250**);**

 Controls**.**Add**(**dgw**);**

 **}**

 **private** void sqlButton\_Click**(object** sender**,** EventArgs e**)**

 **{**

 SqlDataAdapter da **=** **new** SqlDataAdapter**(**sql**.**Text**,** connectionString**);**

 DataSet ds **=** **new** DataSet**();**

 da**.**Fill**(**ds**,** "Ogrenciler"**);**

 dgw**.**DataSource **=** ds**.**Tables**[**"Ogrenciler"**].**DefaultView**;**

 **}**

 **}**

**}**