

Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
DİJİTAL OYUNLAR İÇİN KOD YAZIMI II
2018-2019 Bahar Dönemi Yıl Sonu Sınav Projesi

PROJE TESLİM TARİH ARALIĞI: 20.05.2019-31.05.2019

Proje; belirlenen tarih aralığındaki bir zamanda **dijital (oyunun tasarlanmış, kodlanmış ve oynanabilir hali) ve rapor (Word, PDF olarak)** olarak tarafıma teslim edilecektir.

Proje, sınav takviminde belirtilecek olan günde sunulacak olup, sunum sırasında sizlere projeniz ile ilgili sorular sorulacaktır. Bu yüzden **projenizi kendiniz yapmanız son derece önemli bir husustur.** Sunumlarda, yoklama listesine göre çağrılacaksınız. Sunum için herkese 5 dk. süre tanınacaktır.

Projenin dijital halini ve raporu gozdemihranaltinsoy@beykoz.edu.tr adresime mail yoluyla veya drive üzerinden paylaşarak iletebilirsiniz. Raporu çıktı almanıza gerek yoktur.

Proje Konusu:

Aşağıda belirtilen konu başlıklarının bir dosyada hazırlanıp tarafıma dijital olarak teslim edilmesi gerekmektedir.

- Seçilen oyun fikri
- Oyunun amacı ve kurgusu
- Oyun içeriğinin belli bir düzen içerisinde sunulması
- Oyunun geliştirildiği platform, versiyon ve kullanılan dil
- Oyunun tasarım aşamaları
- Oyunun ekran görüntüleri

NOT: Seçilen oyun fikrinin kodlarının tamamlanıp oyunun oynanabilir hali yıl sonu projesi olarak tarafıma teslim edilecektir. Oyunu geliştirebileceğiniz platform Visual Studio, Eclipse, Android Studio, Unity vb. olabilir. Projeyi Python, C#, Java, C++ gibi nesne yönelimli bir dilde geliştirmeniz gerekmektedir.

Hazırlanacak Raporun İçeriği:

Yıl sonu proje raporunda bulunması gerekenler:

- Proje kapak sayfası
- Dersin adı
- İçindekiler
- Proje konusu
- Elde edilen yazılı, sözlü ve görsel materyaller
- Varsa tablolar ve grafikler
- Kaynakça

Başarılar dilerim.

Öğr. Gör. Gözde Mihran ALTINSOY

Tel: 0506 713 84 22 | Mail: gozdemihranaltinsoy@beykoz.edu.tr