

# Projec Tasarım Belgesi

mm/dd/yyyy  
Name

## Proje Konsept

1

### Player Control

Kontrol edilen

Kadın/Erkek Karakter

Omuz Kamerasından

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

W/A/S/D

oyuncuyu

Tüm yönlerde hareket ettirilebilir

2

### Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Düşmanlar ve parkurlar

ortaya çıkarlar

bunlar

Araştırma sırasında keşfedilirler

gelirler.

Oyunun amacı

Savaşarak güçlenip daha güçlü düşmanlarla savaşmak.

3

### Sound & Effects

Ses efektleri

Kılıcımı savurduğunda

ve parça efektleri

Hasar Aldığında

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

Yetenek kullanımında ortaya çıkacak efektler.

4

### Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Düşmanların gücü ve canı daha çok artar

ve oyunda

Savaşmayı zorlaştırırlar

[seçkisel] Aynı zamanda

Belirli alanlarda can doldurulabilir sadece.

5

## User Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her hasar aldığı anda.

Oyunun başında

Ormanda başlayacak

Başlığı  
görünecek

ve oyun

Son patron öldüğünde

bitecek.

6

## Other Features

Düşmanların canı ve hasarı arttığı için hayatta kalmak ve ilerlemek zorlaşacak.

## Proje Zaman Çizelgesi

## Önemli noktalar

## Tanım

## Due

#1

- Karakter tasarımı ve dış dizaynın düşünülmesi.

mm/dd

#2

- Oyuncunun animasyonları ve W/A/S/D ile düzgün kontrolü..

mm/dd

#3

- Can barları ve hasar aldığı zaman canın azalması.

mm/dd

#4

- Can azaldığı zaman belirli yerlerde canın çoğalması.

mm/dd

#5

- Hitbox ayarları.

mm/dd

#6

- Dış dizaynın ayrıntıları(yollar/parkurlar)'nın bitmesi

mm/dd

#7

- Ses Efektleri eklenmesi.

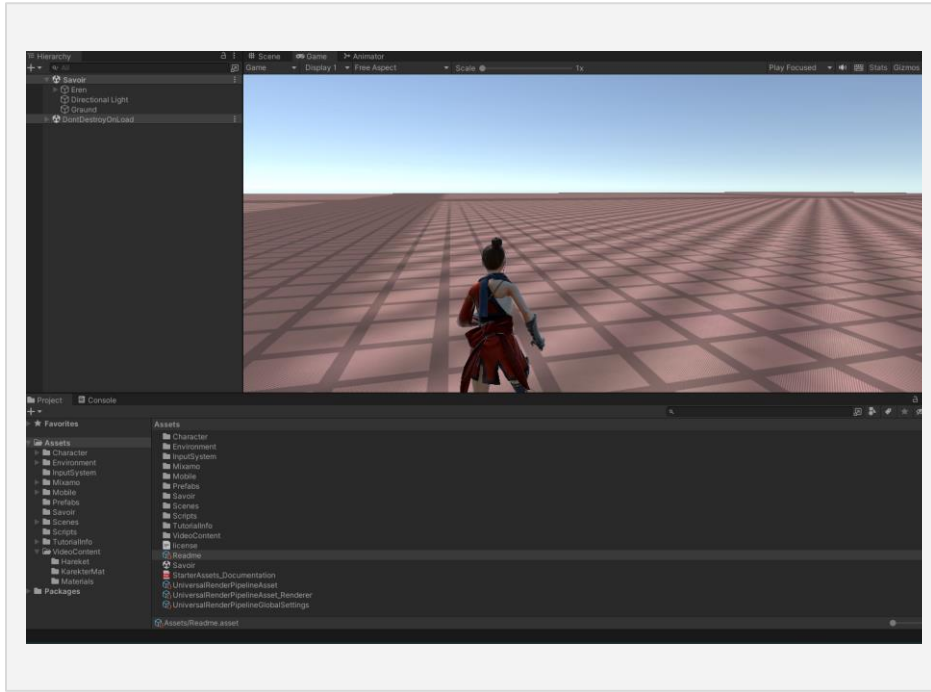
mm/dd

## Backlog

- Oyunun sonunda oyunu kaç dakikada bitirdiğinize dair tablo ve sıralama.

mm/dd

# Project Sketch



Karakterin yürürkenki anlık bir fotoğrafı(TEST AŞAMASI)

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
Moves - Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More

C:\Users\lame> Savor > Assets > VideoContent > Hareket > Moves
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Move : MonoBehaviour
6 {
7
8
9     float inputX;
10    float inputY;
11
12    public Transform Model;
13
14    Animator Anim;
15
16    Vector3 StickDirection;
17
18    Camera mainCam;
19
20    public float damp;
21
22    [Range(1,20)]
23    public float rotationSpeed;
24
25
26    void Start()
27    {
28        Anim = GetComponent<Animator>();
29        mainCam = Camera.main;
30    }
31
32
33
34
35    private void LateUpdate() {
36        inputX = Input.GetAxis("Horizontal");
37        inputY = Input.GetAxis("Vertical");
38
39        StickDirection = new Vector3(inputX, 0, inputY);
40
41        InputMove();
42        InputRotation();
43    }
44
45
46    void InputMove(){
47
```

Karakterin yürümesini sağlayan kod bloğunun bir parçası(TEST AŞAMASI)