

RHOMB OYUNU DEMO

ALİ SAİT AKMAN

Bilinen Buglar:

Bug 1:Yol tamamlandığında yada bölüm yeniden başladığında sesler yanlış zamanda çıkıyor.

Bug2:Bastığımız dörtgen yolunu tamamlamadan başka dörtgene basınca bölüm restartlanıyor.

Bug3:Bazı durumlarda DoTween aracı düşük seviye hata veriyor(oyunun gidişatını etkilemiyor)

Hataların farkındayım fakat süre aşımı yaptığım için bu hatalar ile ilgilenicek vakit bulamadım.

Yeni Level Nasıl Yaratılır(Geliştiriciler İçin):

1)Prefab klasörünün içindeki “LevelPrefab” adlı dosyayı “Hierarchy” penceresinin altına sürükleyin.

2)Sürüklediğiniz prefabın aktifliğini açın

3)Kaç adet yol yapıcaksanız “LevelPrefab”ın altında bulunan “LevelKitPrefab” prefabını çoğaltın

4)“LevelPrefab” a tıklayıp “LevelEndpoints” altında bulunan “size” bölümüne “LevelKit” sayısını yazın.

5)“Size” ın altında açılan bölümlere “LevelKitPrefab” prefabının altında bulunan “EndingPoint” objeleri her “LevelKitPrefab” için sürükleyip bırakın.

6)Bölüm içi Dizayn:

a)“Square”(başlangıç noktası) objesinin lokasyonunu ayarlayın.(Altında bulunan “SquarePathCompleteTime” den varış süresi ayarlıyabilirsiniz.Süreyi arttırsanız “Square” yavaşlar)

b)“EndingPoint”(bitiş noktası) objesinin lokasyonunu ayarlayın.

c)Eğer yol kıvrımlı bir şekilde ilerliyecek ise kıvrım noktalarına “waypoints”in altında bulunan “waypoint” nesnesinin lokasyonunu ayarlayın.

c1)İhtiyacınıza göre “waypoint” objesini çoğaltın.

c2)Square objesinin altında bulunan “WayPointandMoveController” scriptin altında bulunan “waypoint List”i kullanıcağınız waypoint sayısının 1 fazlası olacak şekilde yazın.(1 waypoint eklediyseniz 2 yazın gibi)

c3)“Waypoint”leri **sıra ile** listeye sürükleyip bırakın.

c4)Son kalan boş bölüme(+1 i bu yüzden yazdık) “EndingPoint” objesini sürükleyin.(Son “waypoint “mutlaka “EndingPoint” olmalıdır)

d)”Waypoints”lerinize uygun “StraightLine,CurvedLine” objelerini kullanarak “EndingPoint” e doğru yol oluşturun.

(“Square” “WayPoint”leri takip eder “Line”lar sadece görünüm amaçlıdır)

e)İsteğe bağlı bir şekilde yola “Block” koyabilirsiniz ve “BlockStatusAtStart”ı işaretliyerek “Block”un başlangıç durumunu ayarlıyabilirsiniz.(Kapalı ise tek tıklayışlarınızda “block” kapanır çift tıklayışlarınızda açılır.Açık durumunda ise tam tersidir)

f)6. Adımı her “LevelPrefabKit”i için tekrarlayın.

7)Hazırladığınız ismini düzenleyip “prefab” klasöründeki “Levels” alt klasörüne prefab olarak kaydedin.

8)Prefabınızı “Hierarchy” ekranında bulunan “LevelController” Objectinde bulunan “Levels” dizisine ekleyin.(Duruma göre “size” ı arttırın.

9)Bölüm tamamlandı.

Sıkca Sorulan Sorular:

S:Oyun 5. Bölümde takılıyor

C:Evet bu bir demo şuanlık sadece 5 bölümümüz var.

S: Bazen bölümde yaptığım tasarımların çok azı oyun ekranına geliyor.

C: Gözükmeyen “Level Kit”lerinin Pozisyonundaki z koordinatını “-1” yapın

S:Bölümdeki tüm “Sqaure” lar hedefine ulaşsa bile bölüm değişmiyor

C: Hataya göre sorun “EndingPointlerin” “Level” prefabının içine doğru yerleştirilmemesi yada “Hierarchy” ekranında o sırada başka bir bölüm prefabının açık olması olabilir.

S:”Square” bazen yolunda giderken saçma hareketler yapıyor.

C: “Square” componentinin altında bulunan “waypointlist” bulup waypointlerin yerini kontrol edin.”**Square” “waypoint” lere göre hareket eder “line”lara göre değil.Ayrıca son “waypoint”in “EndingPoint” olduğuna emin olun.**

S:Oyun yalnız bölüme geçiş yapıyor.

C:Level Controllerinin altındaki Levels bölümünü kontrol edin.
İlk indis Menü olmalıdır.

Kullandığım Assetler

DoTween:Waypointler arasında akıcı ve smooth bir animasyon sağladı.Ayrıca “fade” fonksiyonu sayesinde “line” lar kaybolurken güzel bir görüntü sundu.

NeonShapes:Square ve EndingPoint için güzel bir görüntü sağladılar.

PipeAssets:Kıvrım noktaları ve rengi için güzel bir örnek oldular

ZeroRareRetroSound:Oyun sırasında kullanılan ses efektlerinin hepsi bu assettendir.

Kullandığım Teknolojiler:

Unity versyion:2019.2.10.f1

Derleyici:Visual Studio 2019

Kullandığım Diğer Teknolojiler:

Gimp

Adobe Photoshop Cs5