



EDULOG Unity Developer Case Çalışması

Açıklama:

Sonsuz döngüde bir görev sistemi ile oynanan, yaptığınız hasatla kazandığınız paraları markette harcayarak çeşitli gelişimler satın aldığınız, seviyenizi arttırarak evinizi, tarlanızı ve aletlerinizi geliştirdiğiniz bir bilgisayar oyunu yapılması beklenmektedir. Projeyi verilen süre içinde ne kadar ilerletebilirseniz o kadarını tamamlayarak bizimle paylaşmanız istenmektedir. **Projenin çalışır durumda olmayan sürümleri değerlendirmeye alınmayacaktır.**

Genel Notlar:

1. **Asset Kullanımı:** Dışarıdan hazır asset'leri serbestçe kullanabilirsiniz.
 2. **Kod Kalitesi:** Aşırı mühendislikten kaçınarak temiz, anlaşılır ve çalışır bir kod yazmaya odaklanın.
 3. **Unity Sürümü:** Unity 2022.3.19f kullanılması zorunludur.
 4. **Süre:** Projenin tamamlanması için 10 gün süreniz bulunmaktadır. Süre sonunda ne kadarını tamamladıysanız, build alarak gönderiniz.
-

Teslimat Şartları:

1. **Build:** Çalışır durumda bir PC build'i (Windows) teslim edilmelidir.
 2. **Proje Dosyaları:** Proje dosyalarıyla birlikte bir **README dosyası** gönderilmelidir. README içeriği:
 - o Yapılan modüllerin açıklaması.
 - o Eksik veya tamamlanmamış bölümler.
 - o Test talimatları.
 - o Bilinen hatalar.
 3. **Dosya Formatı:** Build ve proje dosyaları ZIP formatında iletilmelidir.
-

Oyun İi Özellikler:

1. Menü Sistemi:

- Giriş ekranı.
- Oyun içi ayarlar (ses).
- Oyundan çıkış ekranı.

2. Görev Sistemi:

- Karakterin evinde uyandığı andan itibaren bir döngüde görevler olarak ilerlemesi.
- İlk seviyelerde basit görevlerle oyuncuyu eğiten bir başlangıç kısmı.
- Görevlerin ilerledikçe zorlaşması ve çeşitlenmesi.

3. Hasat Yönetimi:

- Oyuncunun başlangıçta sadece bir kürek kullanarak hem tohum ekmesi hem de hasat yapması.
- İlerleyen seviyelerde alınan aletlerle hasat verimliliğinin ve hızının artışının görselleştirilmesi.

4. Envanter Sistemi:

- Oyuncunun kazandığı tüm item'leri görebileceği, düzenleyebileceği ve yere bırakabileceği bir envanter sistemi.

5. Market Sistemi:

- Oyuncunun hasattan kazandığı item'leri satabileceği bir market.
- Kazandığı parayı kullanarak araç gereç, ekipman veya gelişim paketleri satın alabileceği bir alışveriş sistemi.

Teknik Gereksinimler:

Performans ve Optimize Çalışma:

- Oyunun min. bir sistemde (ör. i5 işlemci, 8GB RAM, entegre grafik kartı) akıcı çalışması beklenmektedir.
-

Bonuslar:

- Özgün ve etkileyici UI panel tasarımı.
 - VFX efektlerinin profesyonelce entegrasyonu.
 - Oyuna ek eğitici veya eğlenceli ekstra özellikler.
-

Değerlendirme Kriterleri:

1. **Tamamlanan Modüller (50%)**
 - Menü, görev sistemi, hasat yönetimi, envanter ve market.
 2. **Kod Kalitesi ve Yapı (25%)**
 - Temiz ve anlaşılır kodlama, modülerlik.
 3. **Performans ve Optimizasyon (15%)**
 - Akıcı ve hatasız çalışması.
 4. **Bonuslar (10%)**
 - UI tasarımı, VFX kullanımı,
-

**EDULOG Eğitim Ar-Ge Bilişim
VR Departmanı**