

MODERN WORD SEARCH YARDIM DÖKÜMANI

Uyarı

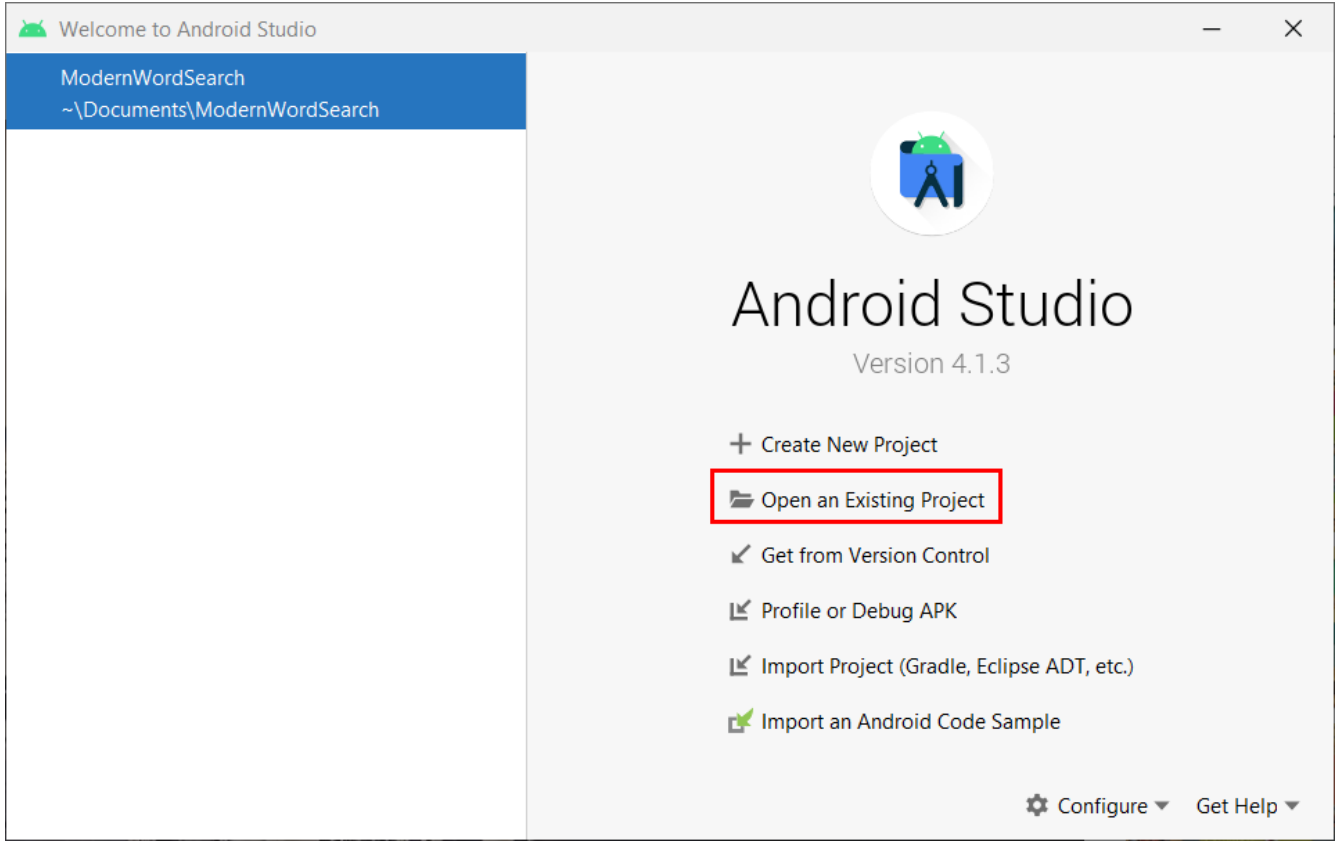
Lütfen bu belgeyi tamamen okuyun, yalnızca uygulamanın nasıl yapılandırılacağını değil, aynı zamanda bunlarla karşılaşmanız durumunda sorunun nasıl giderileceğini de açıkla.

GDPR ayarlarınızı yapılandırana kadar reklamlar gösterilmeyecektir. Nasıl yapılandırılacağını görmek için lütfen okumaya devam edin.

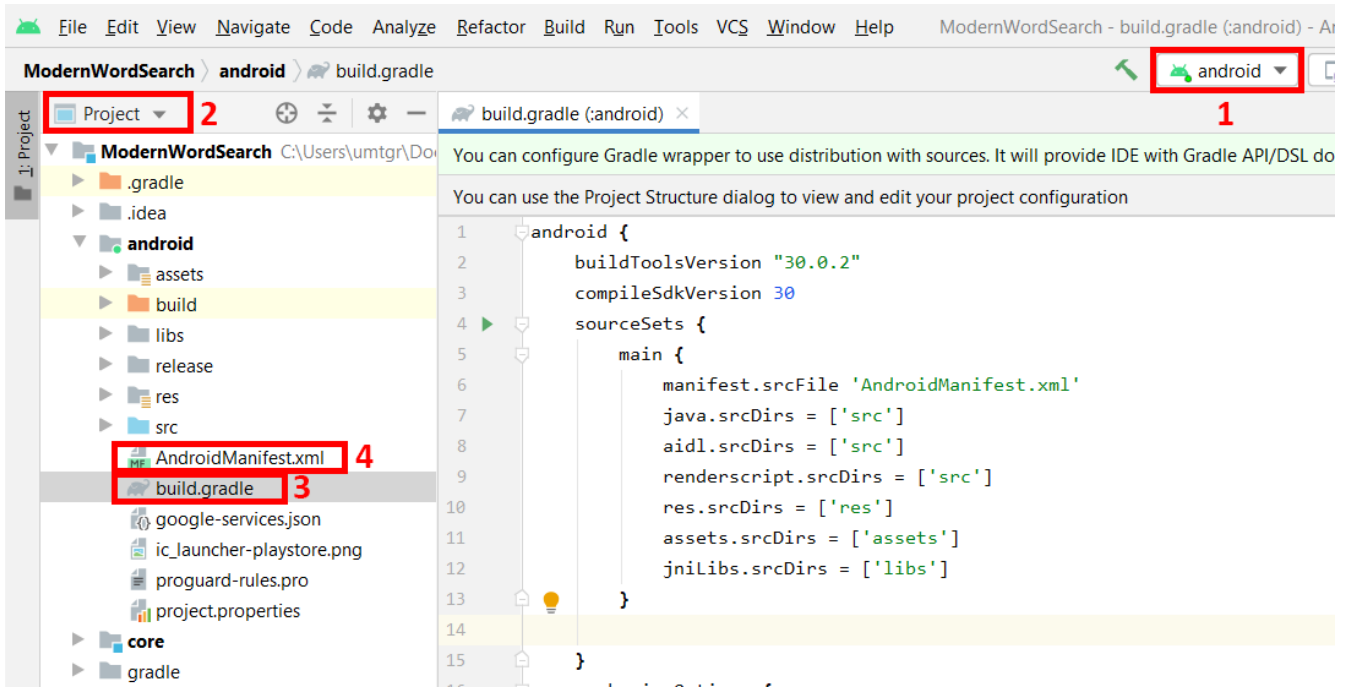
Modern Kelime Arama Oyununu satın aldığınız için teşekkür ederiz. Uygulamayı google play'de yayınlaman önce oyun üzerinde bazı değişiklikler yapmanız gerekmektedir. Bu değişiklikleri yapmazsanız uygulamanız yayından kaldırılabilir ve/veya google play developer hesabınız iptal edilebilir. Bahsedilecek bu değişiklikleri yapmazsanız hem kendinizi hem de bu oyunu satın alan diğer kişileri de riske atmış olursunuz. Bu değişikliklerin ayrıntıları aşağıdaki bölümlerde anlatılacaktır.

Projenin Kurulumu

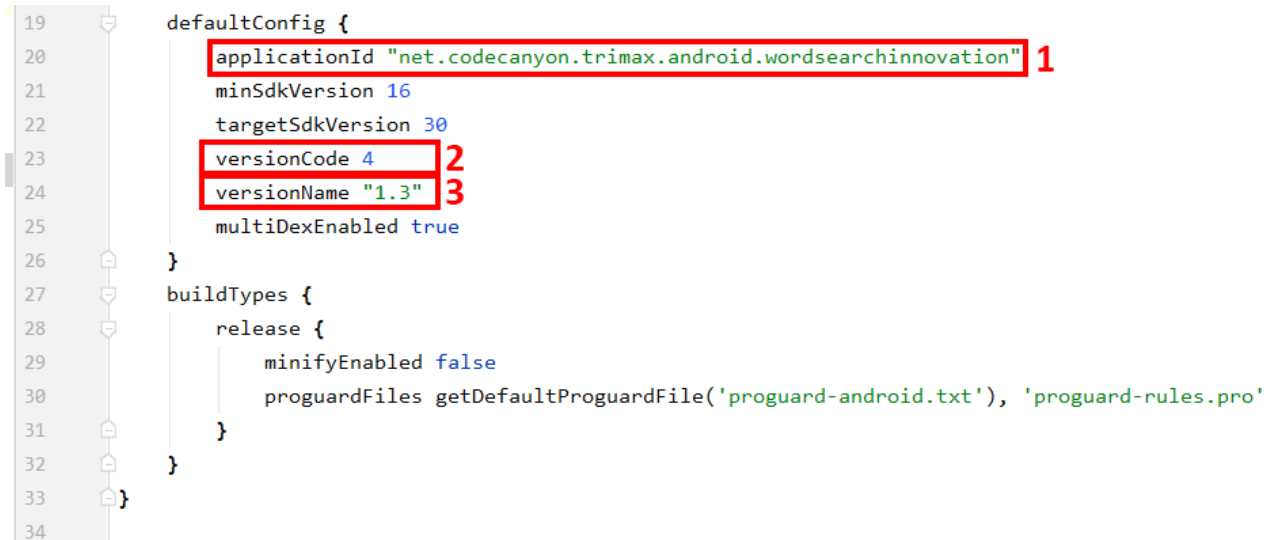
1. Codecanyon'dan indirdiğiniz zip dosyasının içeriğini bir klasöre çıkarın.
2. Android Studio'yu açın. Mevcut tüm projeleri kapatın ve 1. adımda zipten çıkardığınız ModernWordSearch adlı projeyi seçerek açın:



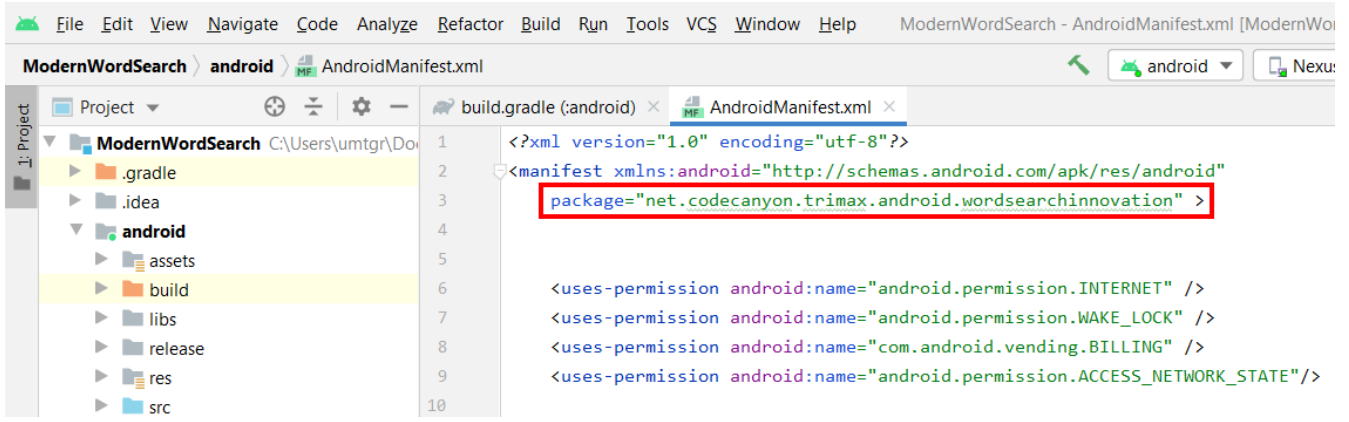
3. Senkronizasyon işlemi bitene kadar bir süre bekleyin. Android (1) ve Project (2) 'in aşağıda gösterildiği gibi seçili olduğundan emin olun ve build.gradle dosyasını açın(3) ve ardından AndroidManifest.xml (4)' ü açın:



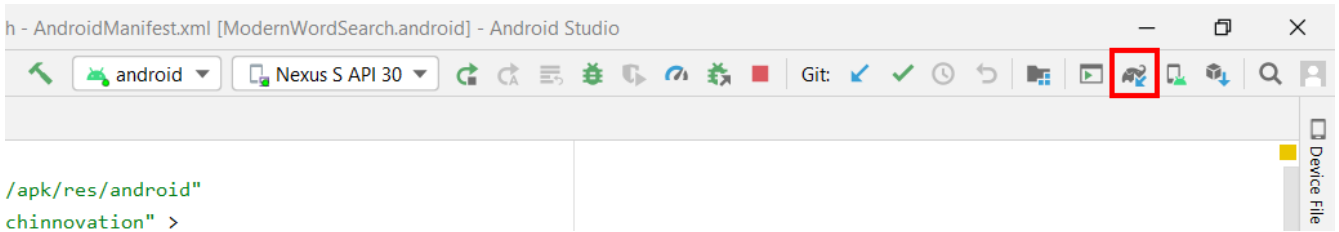
4. build.gradle dosyasında, **applicationId** (1), **versionCode** (2) ve **versionName** (3) değerlerini değiştirin. applicationId, uygulamanızı Play Store'da benzersiz bir şekilde tanımlar, oyunun adıyla hiçbir ilgisi yoktur. Trimax kelimesini Codecanyon kullanıcı adınızla değiştirebilirsiniz, bu oyununuzu benzersiz yapacaktır. VersionCode kısmını 1 ve versionName'i 1.0.0 yapın:



5. AndroidManifest.xml'de, önceki adımda girdiğiniz applicationId'yi package kısmına giriniz:



6. Android Studio, ekranın sağ üst köşesine sarı bir balon açarak projeyi senkronize etmenizi isteyecektir. Eğer istemezse, aşağıda gösterilen butona tıklayarak manuel olarak senkronize etmelisiniz:

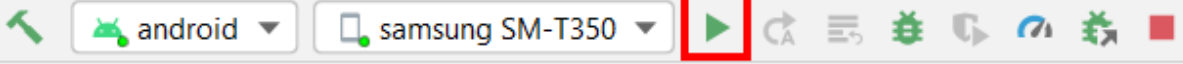


Aşağıdaki hatayı alırsanız:

Execution failed for task ':android:processDebugGoogleServices'.
> File google-services.json is missing. The Google Services Plugin cannot function without it.

Android Studio, android klasörünüzde google-services.json dosyanız olmadığı için bu hatayı vermekte. Bu durumu düzeltmek için, <https://console.firebase.google.com/> adresinde bir firebase projesi oluşturmalısınız. Projenizi başarıyla oluşturduktan sonra, google-services.json dosyasını indirip android klasörüne yapıştırmalısınız. Şimdi projeyi tekrar senkronize edin.

7. Şimdi bilgisayarınıza bir telefon veya tablet bağlayın ve yeşil butona tıklayarak uygulamayı çalıştırın:



Oyun Ayarları

There is a wide variety of configuration options in the project. Most of the options are commented in source files. Projede çok çeşitli konfigürasyon seçenekleri bulunmaktadır. Seçeneklerin kullanımı Java dosyalarında yorum olarak açıklanmıştır.

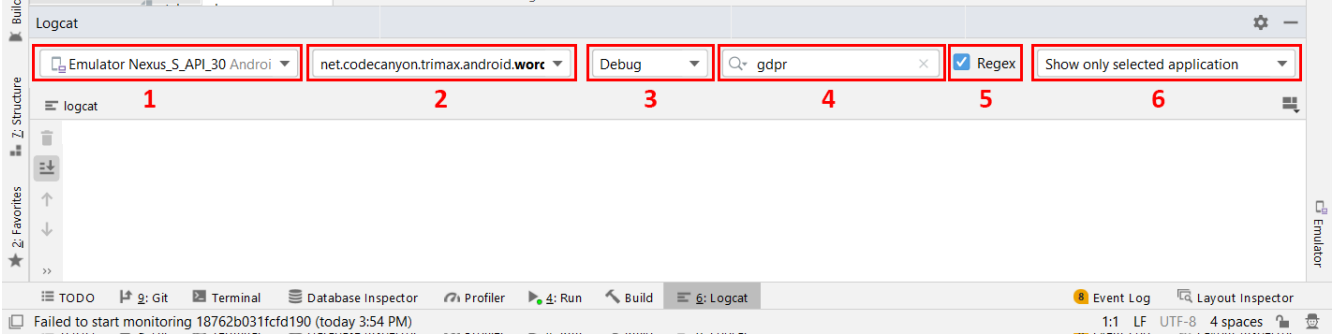
1. res/values/strings.xml. Bu dosya temel olarak oyun adı, Admob, IAP ve oyun menüsü öğelerinin görünürlüğü gibi Android ile alakalı ayarları içerir. Uygulamanız için "Modern Kelime Arama" dışında farklı bir başlık seçin çünkü bu oyunun adını diğer satın alanlarınkinden farklı yapmalısınız. Google Admob konsolunda ödüllü video ve geçiş reklamı oluşturmanız gerekir. Bunun için <https://apps.admob.com/v2/home> adresine gidin. Apps->ADD APP seçeneğine tıklayın ve talimatları izleyin. Oluşturulan tüm kimlikleri kopyalayıp gerekli xml kısımlarına yapıştırın. "TESTING_ADMOB_ADS" değerinin true olduğundan emin olun ve Android cihaz kimliğinizi "HARDWARE_DEVICE_HASH_ID_FOR_TESTING_ADMOB" alanına girin (<https://developers.google.com/admob/android/test-ads>). Aksi takdirde Google, uygulamanızı ve google play hesabınızı iptal edebilir. Ancak uygulamanızı Play Store'da yayınlamadan önce bunu false yapmayı unutmayın. Oyununuzu tüm ayarları hazır olana kadar google play'de closed test track konumuna yüklemenizi tavsiye ederim.

Goggle, GDPR kurulumunda değişikliğe gitti. GDPR için, Admob ana sayfasına gidin, sol menüdeki Blocking Controls'e tıklayın ve açılan sayfada "EU user consent" seçeneğini göreceksiniz. Bu seçeneğe tıklayın ve GDPR'yi yapılandırın ve orada bir consent form oluşturun. Bu form AB ülkesindeki kullanıcılara kişiselleştirilmiş reklamlara onay verip vermeyeceklerini sorar. GDPR'yi yapılandırmazsanız, Google, developer hesabınızı feshedebilir. Detaylı bilgi için şu adrese gidiniz: <https://support.google.com/admob/answer/9770970>

Şimdiye kadar anlatılanları eksiksiz ve hatasız yaptıysanız reklamlarınız problemsiz çalışacaktır. Geçiş reklamlarını görmek için uygulamayı çalıştırın ve seviyeleri tamamlayın ve ödüllü reklamı görüntülemek için ekranın en sağ tarafındaki ödüllü video butonuna basın. **Eğer reklamlar görünmüyorsa bunun en yaygın nedeni, GDPR'nin yanlış yapılandırılmasıdır.** Nedeni bulmak için uygulamada hatayı tespit etmeye çalışalım.

Android Studio'da View > Tool Windows > Logcat'i açın. Cihazınız PC'nize

bağlıyken, cihazınızın seçili olduğundan emin olun (1), seçeneklerde mevcutsa uygulama kimliğinizi seçin (2), Debug seçili olsun (3), (4) numaraya gdpr küçük harflerle yazılır, Regex'i (5) seçin, (6) numarada Show only selected application'ı seçin:



Oyununuz çalışıyorsa kapatın ve yeniden açın. Logcat çıktısını inceleyin. "OnConsentInfoUpdateFailure" veya "onConsentFormLoadFailure" içeren bir metin görürseniz, bu, blocking controls'deki GDPR consent ayarlarını yapılandırmadığınız veya yanlış yapılandırmadığınız anlamına gelir. GDPR düzgün çalışıyor gibi görünüyorsa, küçük harflerle "interstitial" yazın. Hemen bir çıktı göremeyebilirsiniz. Eğer reklam yüklemesi başarısız olursa bir süre sonra sistem otomatik olarak tekrar yüklemeyi dener (bunu strings.xml'de yapılandırabilirsiniz). Bu nedenle, bir süre sonra, geçiş reklamlarının durumu hakkında bazı bilgiler veren bir json metni görmemiz gerekir. Ayrıca metin girişinde (4 numara) "rewarded" kelimesini girerek ödüllü reklamların durumuna da bakabilirsiniz. Json çıktısı bir hata kodu ve bazı açıklamalar gösterecektir. Sorunu hata mesajına göre çözmeye çalışın.

Oyununuzda IAP'yi etkinleştirirseniz, android/src/word/search/IAPActivity.java'daki açıklamaları açıp okumalısınız. Bu dosyada herhangi bir değişiklik yaparsanız (sku gibi) bu değişikliği Google Play Geliştirici Konsolu'na yansıtmalısınız. Ancak satın alma özelliği, bir APK yüklemenizi gerektirir. APK'nızı test track kanalına yükleyin. Uygulamanızı Play Store'da yayınladıktan sonra, uygulama kontrol panelinde uygulamanızı seçin ve Monetize > In-app products sayfasını açın. Codecanyon'dan indirdiğiniz zip paketinde, her bir öğeyi manuel olarak yazmak yerine konsola aktarabileceğiniz bir iap dosyası vardır (in_app_products_net.codecanyon.trimax.android.wordsearchinnovation.csv). Aşağıda gösterildiği gibi kırmızı dikdörtgen içindeki düğmeyi tıklayarak bu dosyayı panele aktarın:

In-app products

Offer products for sale in your app for a one-off charge, like extra lives, or access to premium content. [Show more](#)

Create product

Export

Import

Product name	Product ID	Price	Last updated	Status
--------------	------------	-------	--------------	--------

Ancak, IAPActivity.java'da yeni bir öge eklediyseniz veya mevcut bir ögeyi kaldırırsanız, ortaya çıkan uygulama içi ürünler listenizi konsoldaki bu dosyayla tutarlı hale getirmelisiniz. Bir kez oluşturulduktan sonra bir kimliği değiştiremeyeceğiniz veya yeniden kullanamayacağınız gerçeğinin de farkında olmalısınız (google play buna izin vermiyor). Konsolu ve IAPActivity'yi tutarlı hale getirmezsенiz uygulamada çökmelerle karşılaşabilirsiniz.

İşiniz bittiğinde, satın almaları test etmeli ve herhangi bir ücret ödmeden ücretsiz olarak ürün satın almalısınız. Yeni Google Play Developer Console'da, tüm uygulama başlıklarınızın görüldüğü All apps'e (1) gidin. Soldaki menüden Settings (2)> License testing (3) ögesini seçin.

Google Play Console

All apps 1

Inbox 31

Policy status

Users and permissions

Order management

Download reports

Settings 2

Developer account

Preferences

Email lists

License testing 3

Game projects

Pricing templates

Search Play Console

License testing

Test your licensing and in-app billing integrations. [Show more](#)

Add license testers

License testers ?

License response

4 user1@example.com, user2@example.com

Add 1 or more email addresses, separated by a comma. Press with a Google account.

RESPOND_NORMALLY

License testers will get this response. The account on apps that haven't been uploaded to Google Play.

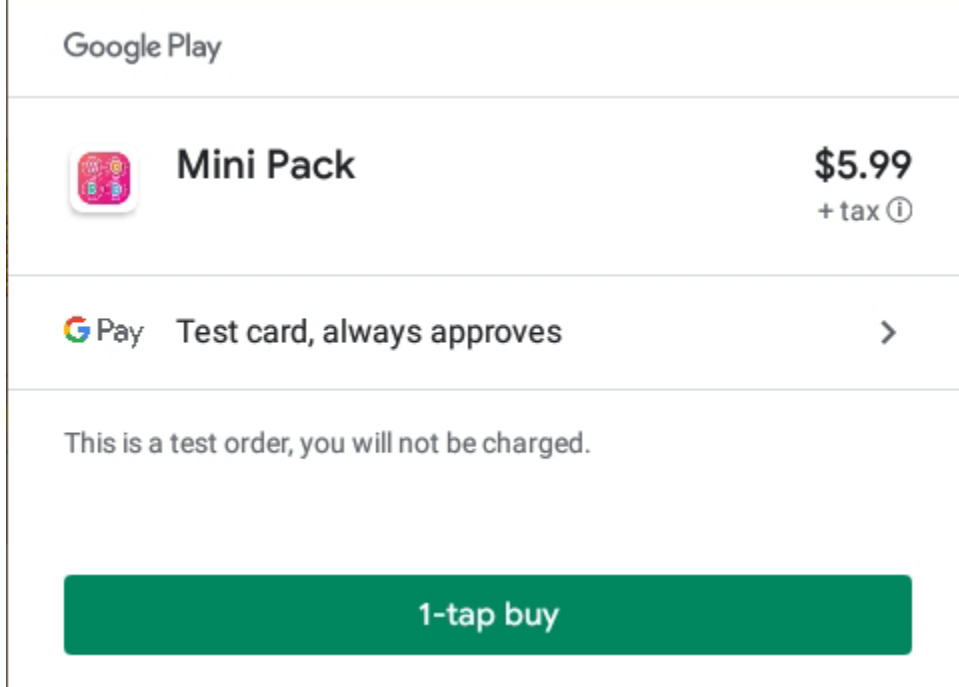
Bu sayfaya satın alma testini yapacak bir Google hesabı e-posta adresi (4) ekleyin ve değişikliği kaydedin. Bu işlemin geçerlilik kazanması birkaç saat sürebilir. Şimdi All apps'e gidin ve oyununuzu seçin. Yeni sayfada Testing > Internal testing'e tıklayın. Aynı kişinin hesabını da buraya ekleyin ve uygulama bağlantısını sayfanın altından kopyalayın:

The screenshot shows the Google Play Console interface. On the left, the 'Publishing overview' menu is visible. The 'Testing' option is highlighted with a red box and the number 1. Below it, 'Internal testing' is also highlighted with a red box and the number 2. In the main content area, the 'Internal testing' section is active. The 'Testers' tab is selected with a red box and the number 3. Below the 'Testers' tab, there is a section titled 'Testers' with a sub-header 'Up to 100 testers can join your internal tests. You can choose more than 100 testers, but only'. Below this, there is a form with two checkboxes: 'List name' and 'Users', both of which are checked. This form is highlighted with a red box and the number 4. Below the checkboxes, there is a text input field with the email address 'someone@gmail.com' and a button labeled 'Create email list'. Below the input field, there is a text input field for 'Feedback URL or email address'. At the bottom of the page, there is a section titled 'How testers join your test' with a sub-header 'Join on the web'. This section is highlighted with a red box and the number 5.

Bu bağlantı test kullanıcısının uygulamayı kolayca bulmasını sağlar. Bu bağlantıyı test kullanıcısına e-posta yoluyla gönderin. Test kullanıcısı linke tıklamalı ve Google Play'in test hüküm ve koşullarını kabul etmelidir. Aksi takdirde, uygulamayı Google Play Store Uygulamasında bulamayacaktır.

Testi yapan kişinin siz olduğunuzu varsayarak, oyun içindeki artı düğmesine dokunarak alışveriş kutusunu açın. Bir kullanıcı alışveriş kutusunu açtığında, başlıklarına uygulamanın adının eklendiğini göreceksiniz. Google play başlıkları bu şekilde gönderiyor. Tam olarak istediğiniz başlığın görünmesi için lütfen android/assets/data/tr ve en klasörlerindeki strings.properties dosyalarında başlıkları düzenleyin. Şimdi, ücretsiz bir satın alma yapmanın zamanı. Reklam Kaldır'mayı satın alırsanız, bir kerelik satın alma işlemi olduğu ve sonsuza kadar kaybolacağı için bu öğeyi bir daha göremeyeceksiniz. Şimdi, yaptığınız satın alma

işleminin ücretsiz olduğunu doğrulamak için, işlemten hemen önce görünen satın alma kartının aşağıdakine benzer olması, yani "Bu bir test siparişidir, sizden ücret alınmayacaktır" gibi bir yazı yazması gerekir.



Sizin ekranınızda farklı görünüyorsa, önceki adımları inceleyin ve uygulamanızı yükledikten ve test etmesi için birini atadıktan sonra 6-7 saat geçtiğinden emin olun.

2. core/src/word/game/config/GameConfig. Bu başka bir ayarlar dosyasıdır. Oyunun kendisiyle ilgili ayarları içerir. Ayarları değiştirmek kolaydır. Herhangi bir programlama deneyiminiz yoksa endişelenmeyin, bunlar basittir. true / false, etkin / devre dışı anlamına gelir. Bazı sayısal değerlerin ondalık basamağı olabilir, bu gibi durumlarda sayının sonuna f harfi ekleyin. Evet, alfabedeki f harfi. Hepsi bu kadar.

Ayarlarda değişiklik yaptıktan sonra, uygulamanın düzgün çalışıp çalışmadığını ve görmek için lütfen oyunu test edin.

GameConfig dosyasında, firebase olayları için bazı yapılandırma öğeleri mevcuttur. GameConfig dosyasında listelenen olayların haricinde özel olaylar veya özellikler eklemek istiyorsanız, bunu yapabilirsiniz. Oyunun herhangi bir yerinden aşağıdaki işlevleri çağırabilirsiniz. Tüm fonksiyonlar statiktir, kolaylıkla her yerden çağrılabilirler:

```
WordGame.analytics.logEvent(String eventName, String propertyName, String propertyValue);  
WordGame.analytics.logEvent(String eventName, String propertyName1, String propertyValue1,  
String propertyName2, String propertyValue2);  
WordGame.analytics.logEvent(String eventName, String propertyName, int propertyValue);  
WordGame.analytics.setUserProperty(String name, String value);  
WordGame.analytics.resetAnalyticsData();  
WordGame.analytics.setAnalyticsCollectionEnabled(boolean enabled);
```

Bu fonksiyonlar aşağıdaki dosyadadır:
android/src/word/search/FirebaseAnalyticsAndroid.java file.

Deneyimli bir Java geliştiricisiyseniz bu dosyaya başka Firebase fonksiyonları da ekleyebilirsiniz.

3. core/src/word/game/config/UIConfig. Oyun arayüzü ile ilgili ayarlar bu dosyada.

4. core/src/word/game/config/ColorConfig. Bu dosya, oyunda kullanılan renkleri kontrol eder. Değiştirilecek çok sayıda renk seçeneği vardır. Herhangi bir değeri değiştirmeden önce sayfanın üst kısmındaki bilgileri okuyunuz.

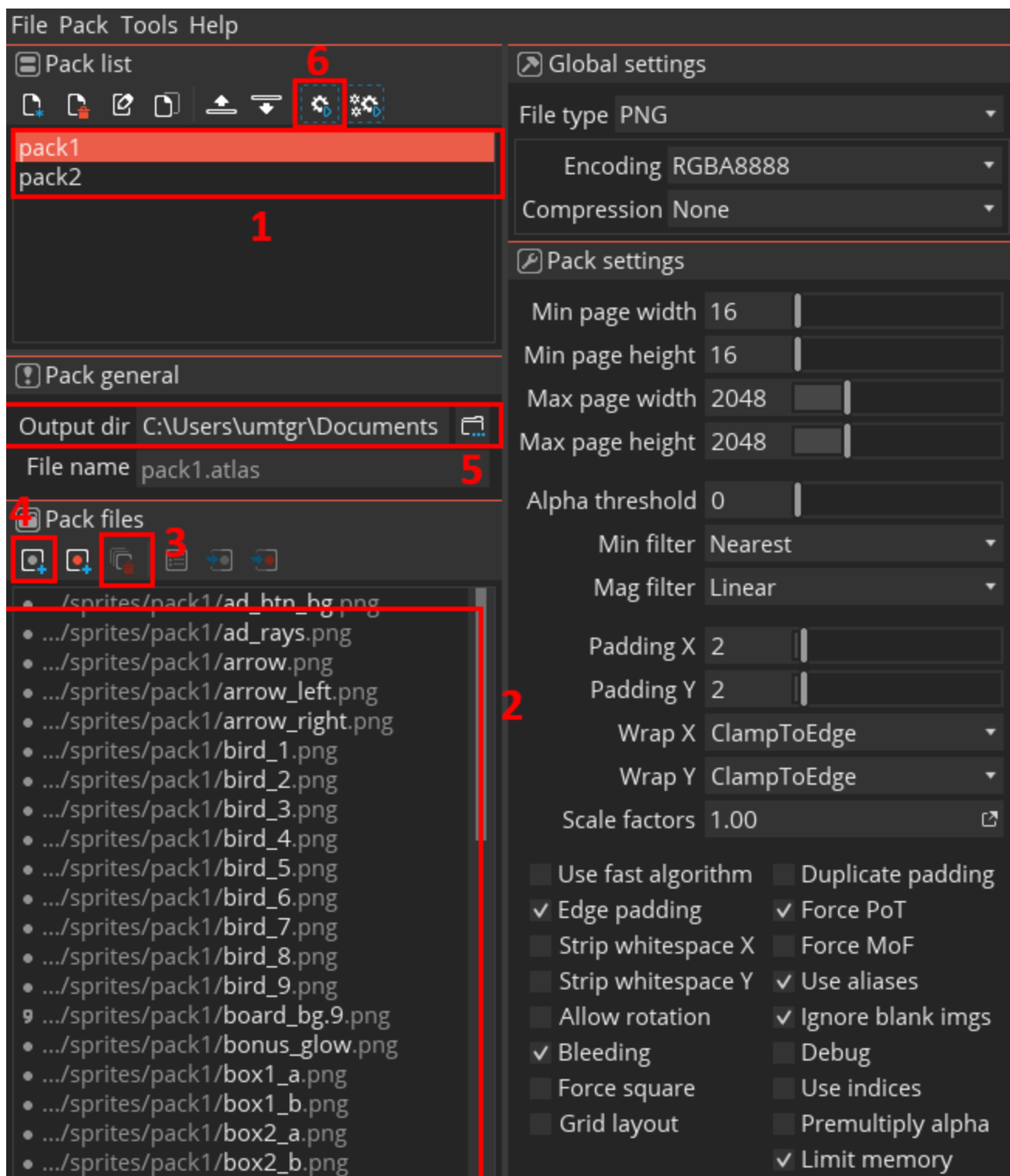
Grafikleri Değiştirme ve Skinning

En azından oyunun oyun logosunu, ikonlarını ve arka plan resimlerini değiştirmelisiniz. Google araması ile ücretsiz görseller barındıran birçok web sitesi bulabilirsiniz.

1.Grafikler: Grafikleri ve fontları düzenlemek için gerekli araçların çalışması için bilgisayarınızda Java yüklü durumda olmalıdır. Oyunun grafikleri zip dosyasındaki sprites klasöründedir. Pack1, pack2 adlı her klasör bir grafik sayfasına karşılık gelir, yani her klasörün içeriği verimlilik için tek bir görüntüde birleştirilmiştir. Bu resimleri paketleyen araç ücretsizdir. Bunu <https://github.com/crashinvaders/gdx-texture-packer-gui/releases> adresinden indirebilirsiniz. Bu oyun için versiyon 4.8.2 kullanılmıştır.

Bu programda grafik sayfalarını açmak için "texture_pack.tpproj" dosyasına çift tıklayın. Bilgisayarınızdaki kaynak görüntü dosyalarının ve hedef klasörün konumu benim bilgisayarımdan farklı olduğundan, dosya yollarını güncellemeniz

gerekmekte. Aşağıda, 1 numara (sonraki ekran görüntüsüne bakın) tüm grafik sayfalarını belirtir. İlkine tıklayın, alt bölmedeki tüm dosyaları seçin (2 numara) ve 3 numaraya tıklayarak hepsini silin. Şimdi, 4 numaralı butonu kullanarak, bilgisayarınızdan grafik sayfası pack1'e ait tüm resimleri seçin (pack1 klasöründen). Ardından, oyunun_konumu/android/assets/textures olan hedef dizini (5 numara) seçin. Son olarak, 6 numaraya tıklayarak grafik sayfasını dışa aktarın:



Aynı işlemi pack2 için de tekrarlayın. Şimdi oyunun_konumu/android/assets/textures konumundaki grafik sayfası dosyalarının son değiştirilme tarihini kontrol edin ve bunu doğru şekilde yaptığınızı doğrulayın.

Pack1 ve pack2 klasörlerindeki görüntüleri değiştirmelisiniz. Görüntü genişlik ve yükseklik değerleri orijinalleriyle aynı olmalıdır. Bazı görüntüler, ölçeklendiğinde deforme olmayan dokuz parçalı türdendir. Bu tür görüntülerin dosya adları ".9.png" ile biter. Bu tür resimlerden herhangi birini değiştirmek istiyorsanız, şu adresi ziyaret etmelisiniz: <https://romannurik.github.io/AndroidAssetStudio/nine-patches.html#&sourceDensity=640&name=example>. Resminizi bu web sitesine yükleyin, 9 yamanın parçalarını belirtin, zip dosyasını dışa aktarın ve zip dosyasındaki en yüksek çözünürlüklü resmi pack1 klasörüne sürükleyin ve eskisinin üzerine yazın. Oyuna yeni bir görüntü eklemek istiyorsanız, bunu pack2 klasörüne ekleyin, bu klasörle ilişkili grafik sayfasında çok fazla boş yer vardır.

Grafik paketleyici programındaki ayarların hiçbirini değiştirmeyin. Kullanıcılarınızın akıllı telefonlarının hafızasından tasarruf etmek için grafik sayfalarınızın, arka planınızın ve yazı tiplerinizin boyutunu küçültmelisiniz. Bunu şu adresten yapabilirsiniz: <https://tinypng.com/>

2. İkonlar: Android Stüdyo, grafiklerinizi otomatik işleyerek çeşitli ikon dosyaları oluşturabilir. Ancak önce photoshop'ta ikon PNG dosyalarınızı oluşturmalsınız. 512 piksel genişliğinde ve yüksekliğinde 2 dosya oluşturmalsınız. Grafiklerden biri arka plan, diğeri ön plan olacak. İkon fikriniz çok basit olsa bile 1 değil, arka plan ve ön plan olarak 2 parça olmalıdır. Bu 2 dosyayı oluşturduktan sonra, Android Studio proje penceresinde Android Görünümü'nü seçin. Ardından, res klasörüne sağ tıklayın ve New > Image Asset'i seçin. Hem Foreground Layer hem de Background Layer sekmeleri için önemli ayarlar şu şekilde olmalıdır:

Icon Type: Launcher Icons (Adaptive and Legacy)

Name: ic_launcher

Asset Type: Image

Path: Yeni oluşturduğunuz ikon grafiklerinin dosya yolu.

Show safe zone: seçili olmalı (pencerenin sağ üst tarafına doğru)

Şimdi, Resize ayarını kullanarak resimlerinizin boyutunu ayarlayın. Resimlerinizin pencerede gösterilen sınırlar içinde olduğundan emin olun. İşiniz bittiğinde önce Next'e sonra Finish'e tıklayın ve mevcut dosyaların üzerine yazın. Bu kadar.

İkonlar hakkında daha fazla bilgi için şu adresi ziyaret edin:

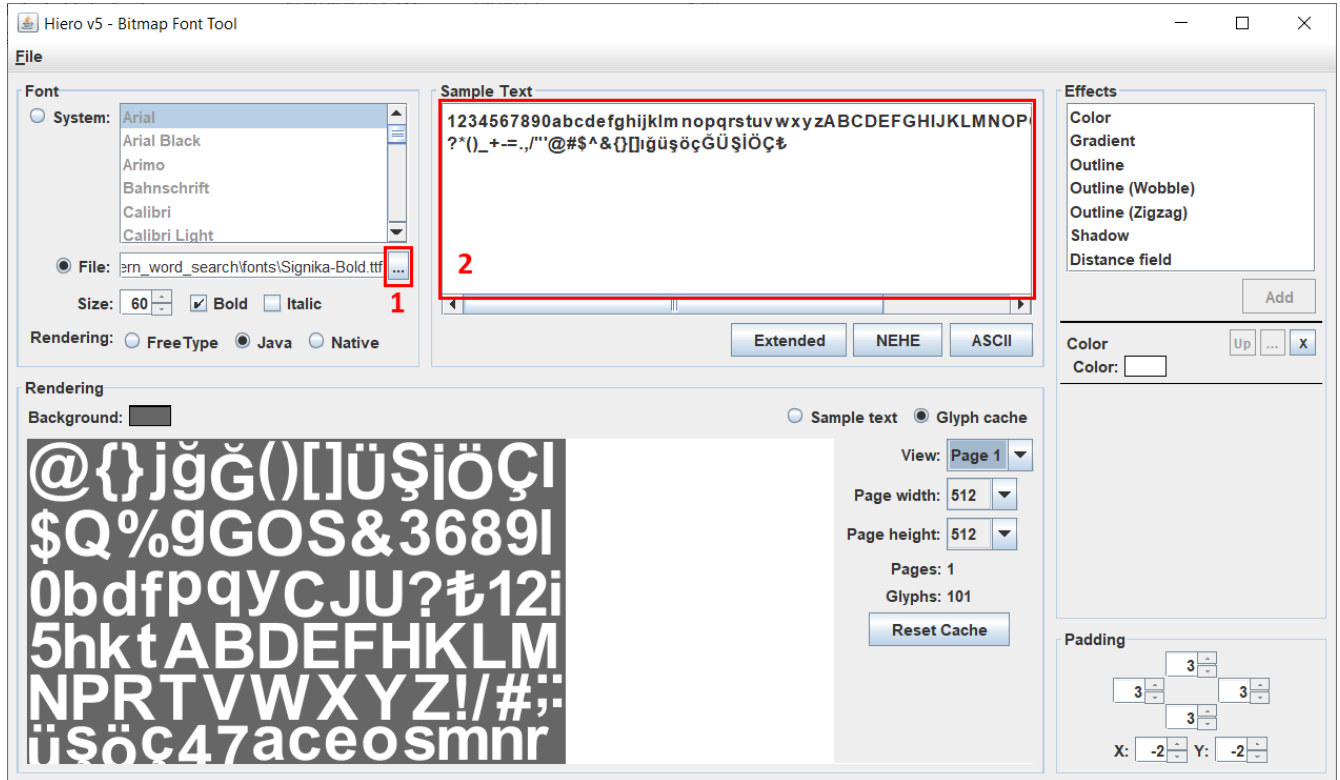
<https://developer.android.com/studio/write/image-asset-studio>

Font Düzenleme

Oyundaki yazı tipleri TTF değil çünkü TTF fontları çok yavaş işleniyor. Bunun yerine grafik tipi font kullanılmıştır. Bu oyun, Hiero adlı ücretsiz bir yazı tipi

üreticisine sahiptir. Bu programı şu adresten indirin:

<https://github.com/libgdx/libgdx/wiki/Hiero>. Fontla ilgili dosyalar font klasöründedir (android/assets'daki fonts klasörü değil, zip dosyasındaki diğer klasör). Bu klasör font projelerini ve TTF dosyalarını içerir. Mevcut bir yazı tipine bazı yeni karakterler eklemek istiyorsanız, Hiero programını açın. Oyunda birkaç adet yazı tipi kullanılmıştır ve bazılarının üzerinde gölge vardır. Örnek olarak, Hiero'da Dosya menüsünden "signika_bold.hiero" yu açın. İlk olarak, 1 numaraya tıklayarak Signika-Bold.ttf dosyasına giden doğru yolu ayarlayın (ekran görüntüsüne bakın). Ardından, Sample Text bölümüne (2 numara) gidin ve eksik karakterleri yazın veya yapıştırın. Daha sonra, güncellenmiş hiero dosyasını File > Save Hiero settings file seçeneğiyle kaydedin (not: kaydetme işlevi "farklı kaydet" gibi çalışır). Son olarak, yazı tipi dosyalarını File > Save BMFont ile dışa aktarın (android/assets/fonts klasörüne). Diğer hiero yazı tipi proje dosyaları için bu işlemi tekrarlayın. Her bir hiero proje dosyası ile işiniz bittiğinde, programı kapatıp yeniden açmalısınız, aksi takdirde program mevcut dosyayı önceki projenin adıyla kaydedebilir. Bu bilgiyle donanmış olarak, yeni yazı tipi dosyaları da oluşturabilir veya mevcut olanları tamamen değiştirebilirsiniz.

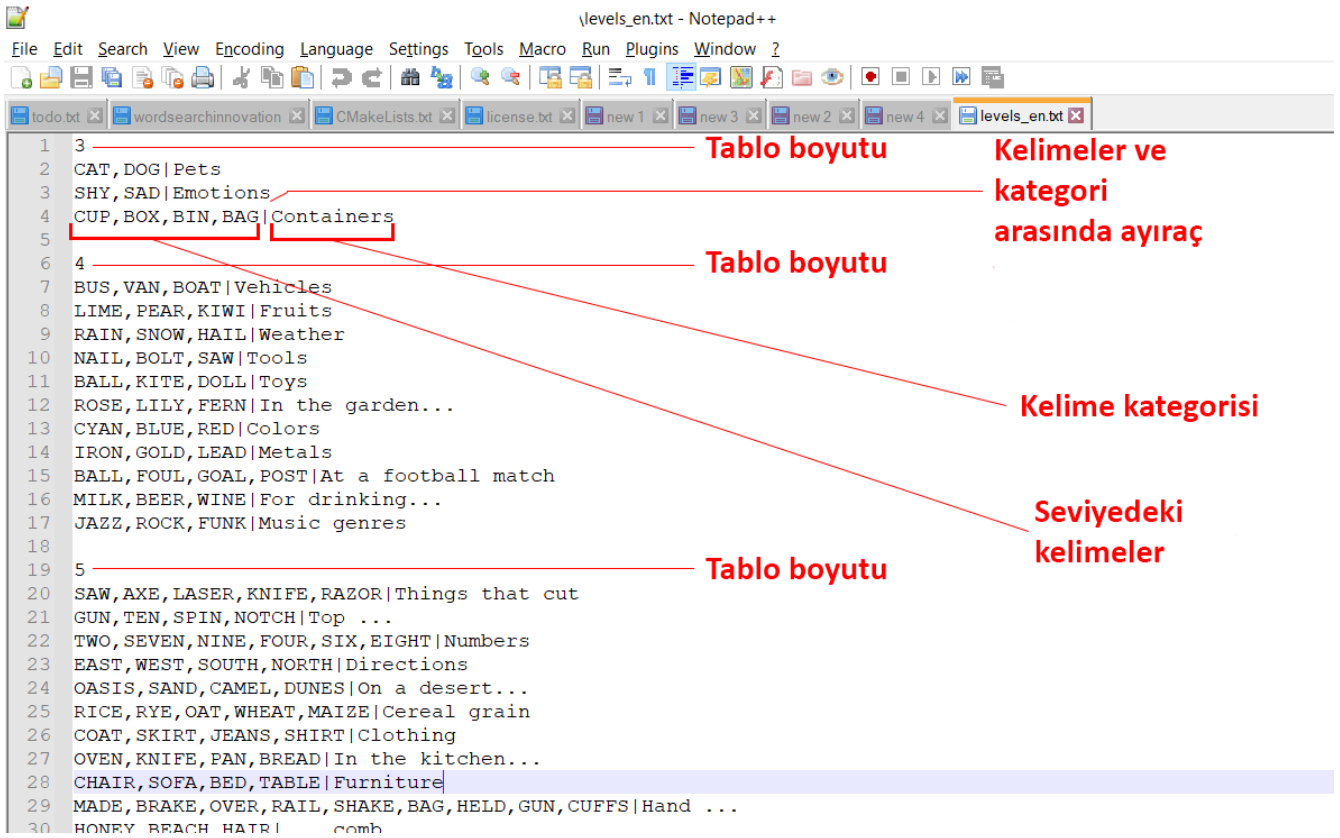


Yeni Seviye Üretme (Ve Yeni Bir Dil Ekleme)

Yeni Seviyeler, Eclipse IDE'de çalışan ayrı bir Java programında oluşturulur. Oyuna yeni bir dil eklemek için okumaya devam edin.

1) Önce android/assets/data içinde bir klasör oluşturun ve bunu "es" veya "de" gibi yeni dilin dil kodu olarak adlandırın.

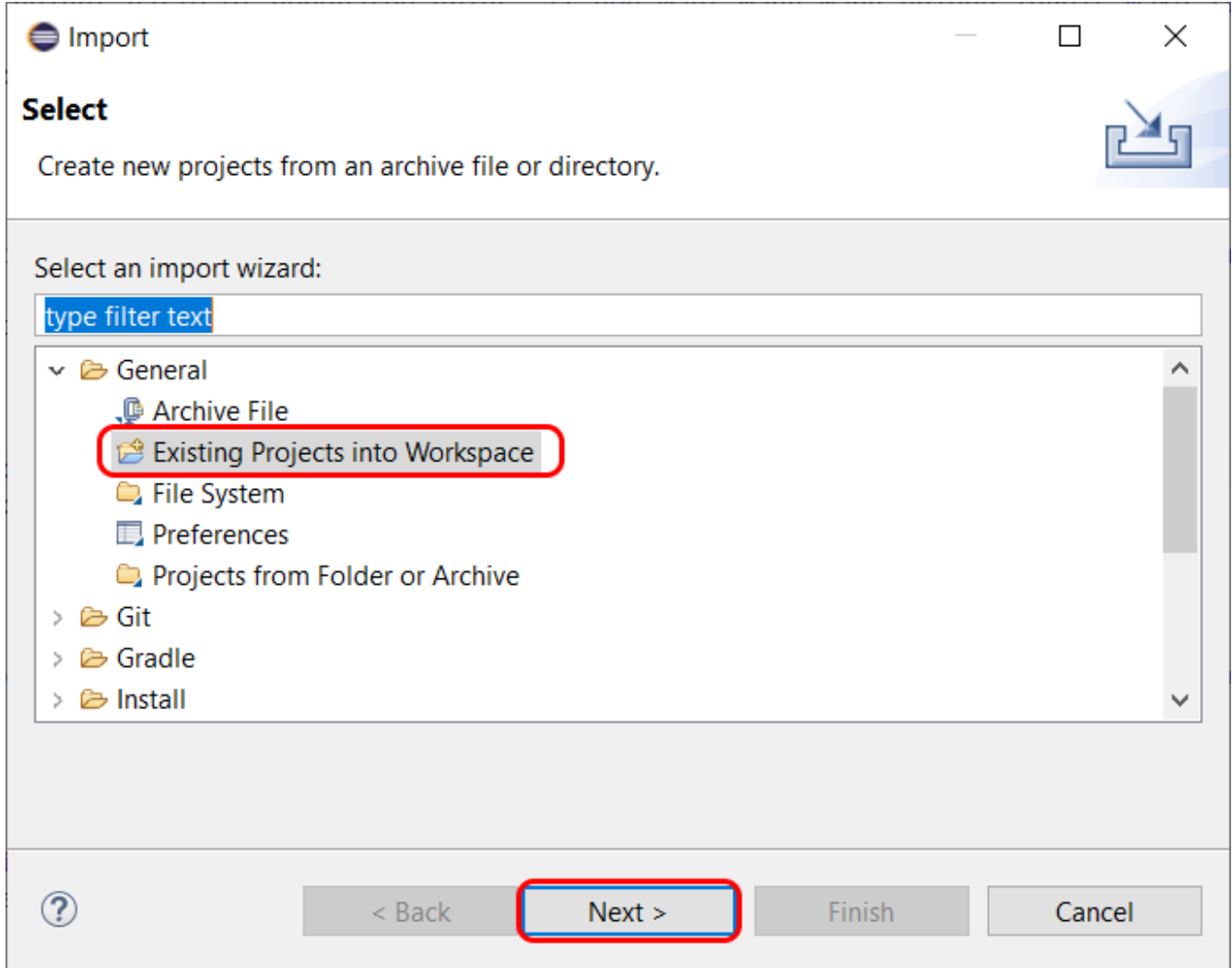
2) Öncelikle seviyelerinizi geçici bir dosyada ham şekilde oluşturmalsınız. İndirdiğiniz zip dosyasında iki ham seviye dosya örneği bulunmaktadır. Biri İngilizce ve diğeri Türkçe için. Türkçe ham dosyasını (level_tr.txt) notepad ++ metin düzenleyicisinde açın ve inceleyin. Oldukça basit bir yapıya sahiptir.



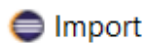
```
1 3
2 CAT, DOG | Pets
3 SHY, SAD | Emotions
4 CUP, BOX, BIN, BAG | Containers
5
6 4
7 BUS, VAN, BOAT | Vehicles
8 LIME, PEAR, KIWI | Fruits
9 RAIN, SNOW, HAIL | Weather
10 NAIL, BOLT, SAW | Tools
11 BALL, KITE, DOLL | Toys
12 ROSE, LILY, FERN | In the garden...
13 CYAN, BLUE, RED | Colors
14 IRON, GOLD, LEAD | Metals
15 BALL, FOUL, GOAL, POST | At a football match
16 MILK, BEER, WINE | For drinking...
17 JAZZ, ROCK, FUNK | Music genres
18
19 5
20 SAW, AXE, LASER, KNIFE, RAZOR | Things that cut
21 GUN, TEN, SPIN, NOTCH | Top ...
22 TWO, SEVEN, NINE, FOUR, SIX, EIGHT | Numbers
23 EAST, WEST, SOUTH, NORTH | Directions
24 OASIS, SAND, CAMEL, DUNES | On a desert...
25 RICE, RYE, OAT, WHEAT, MAIZE | Cereal grain
26 COAT, SKIRT, JEANS, SHIRT | Clothing
27 OVEN, KNIFE, PAN, BREAD | In the kitchen...
28 CHAIR, SOFA, BED, TABLE | Furniture
29 MADE, BRAKE, OVER, RAIL, SHAKE, BAG, HELD, GUN, CUFFS | Hand ...
30 HONEY, BEACH, HATRI | Comb
```

Dosyada her satır 1 seviyedir. Önce kelimeler büyük harflerle yazılır ve virgülle ayrılır. Kelimelerden sonra, kelimeleri sonlandırmak için bir dikey çubuk karakteri (|) kullanılır. Çubuk karakterinden sonra seviyenin kategorisi yazılır. Bu kadar! Sayılar tabloların boyutunu belirtir, örneğin 3: 3x3, 4: 4x4'tür. Yani sayılar farklı tablo boyutlarını gruplandırır. Minimum boyut 3x3, maksimum 8x8'dir. 8'den fazlası test edilmedi. Dosyada boş satır bırakabilirsiniz (bunlar etkisizdir). Seviye dosyanızın UTF-8 olarak kodlandığından emin olun. Notepad ++ 'da bu, Encoding > Convert to UTF-8 seçeneğiyle yapılır.

3) Seviyelerinizi oluşturduktan sonra, Eclipse IDE'yi <https://www.eclipse.org/downloads/> adresinden indirin. Programı kurun veya PC'nizde uygun bir konuma zip içeriğini çıkarın. Hazır olduğunuzda, File > Import... Şöyle bir kutu açılacaktır:



“Existing Projects into Workspace” seçeneğinin seçildiğinden emin olun ve Next'e tıklayın. Sonraki kutuda, WordSearchGenerator adlı Eclipse proje klasörünü seçin. Bu klasör, Codecanyon'dan indirdiğiniz zip dosyasındadır. Ardından Finish'e tıklayın:



Import Projects



Select a directory to search for existing Eclipse projects.

☒ Select root directory:

☐ Select archive file:

Projects:

Options

- ☐ Search for nested projects
- ☒ Copy projects into workspace
- ☐ Close newly imported projects upon completion
- ☐ Hide projects that already exist in the workspace

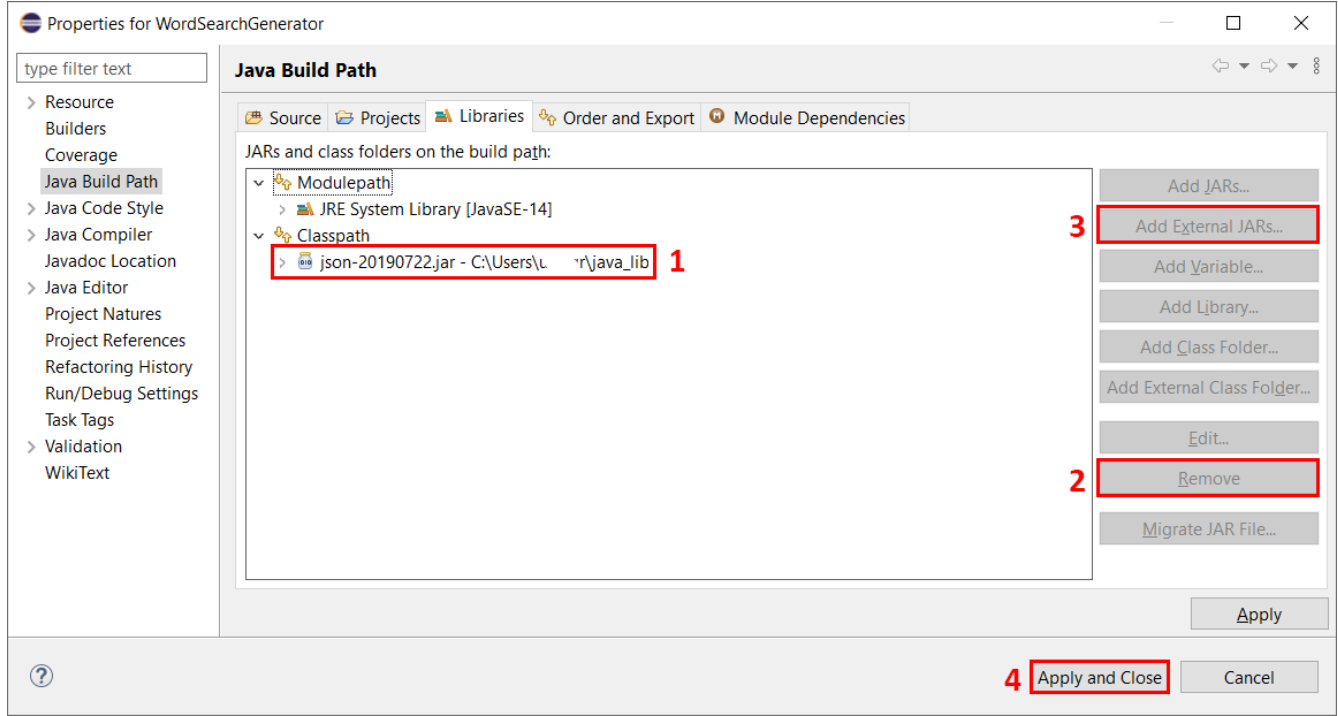
Working sets

☐ Add project to working sets

Working sets:

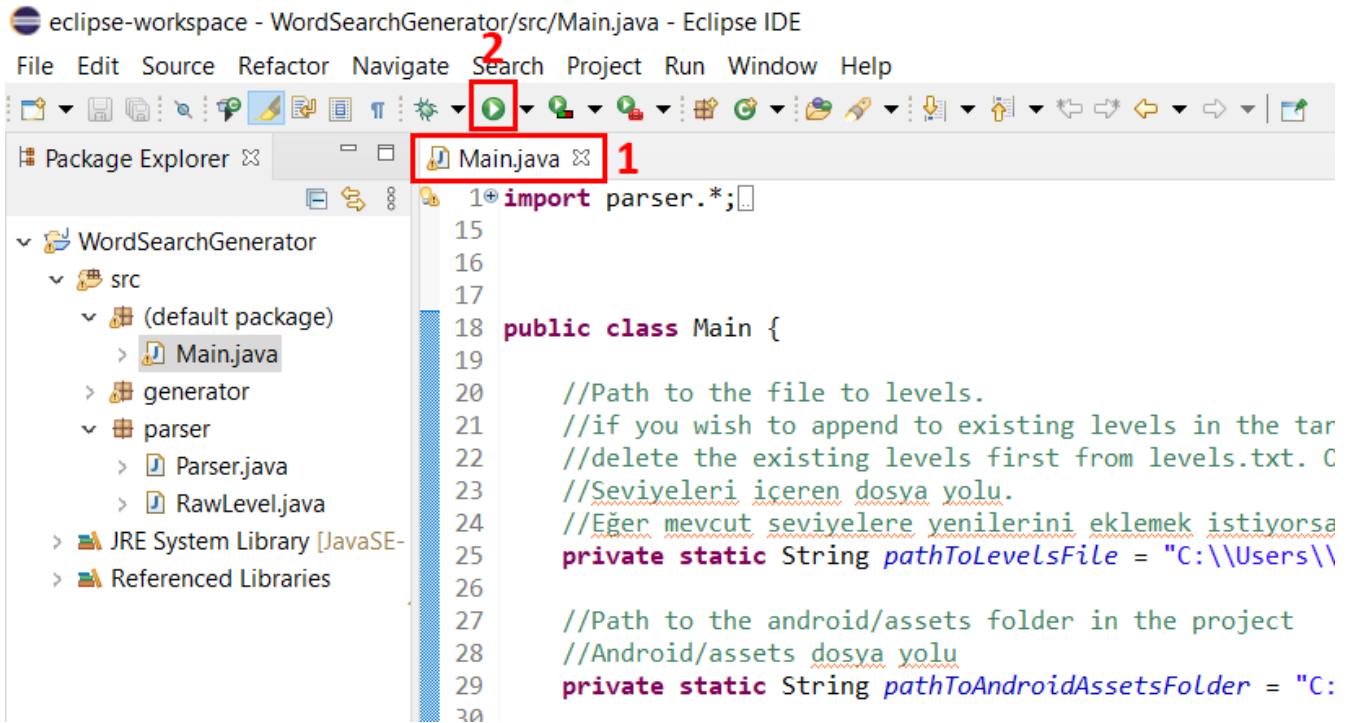


Bu işlemin ardından proje Eclipse IDE'nin sol kısmına yerleştirilecektir. Ancak, ihtiyaç duyduğu bir kütüphaneyi bulamadığı için bir hata verir. Codecanyon'dan indirdiğiniz zip dosyasında eclipse_dependencies adlı bir klasör var, kütüphane dosyası bu klasörün içindedir. Proje bölmesinde, üst proje klasörüne sağ tıklayın ve Build Path > Configure Build Path'ı seçin. Böyle bir kutu açılacaktır:



Sorunlu dosyayı (1) seçin ve kaldırın (2). Ardından, 3 numaralı butona tıklayarak sabit sürücünüzdeki kütüphane dosyasını seçin ve son olarak Apply and Close'a (4) tıklayın. Hata ortadan kalkacaktır.

Proje bölmesinde src/default package/Main.java'yı açın. Bu sayfada yapılandırma seçenekleri vardır ve bunların açıklamaları bu dosyada mevcuttur. Bu ayarları ihtiyaçlarınıza göre değiştirin. Şimdi seviyeleri oluşturmak için her şey hazır. Oyunun verimli çalışması için her seviye ayrı bir dosyaya kaydedilir. Daha önce bahsedilen Main.java (1) dosyasını açın ve programı çalıştırın (2):



Konsol çıktısında oluşturulan seviyelerle ilgili bilgileri görebilirsiniz. Bu önemli: **Seviye oluşturmayı bitirdiğinizde, oyuna toplam sayı hakkında bilgi vermelisiniz.** Android Studio'ya gidin, core/src/word.search /config/GameConfig'i açın ve availableLanguages değişkenini bulun. Bu seviyeleri mevcut bir dil için oluşturduysanız, seviye sayısını (levelCount) parametresini yeni toplam seviye sayısı ile güncelleyin. Bu seviyeler yeni bir dil içinse, seviyelerin sayısını diğer dil bilgileriyle birlikte yeni bir "put" ifadesi olarak girin. Dikkatli olun: son seviyenin numarasını girmeyin, toplam sayı son seviye indeksi + 1'dir.

4) Oyuna yeni bir dil eklediğinizde, kullanıcı arayüzü için bir çeviri dosyası da üretmelisiniz. android/assets/data/en klasörüne gidin, strings.properties dosyasını kopyalayın ve 1. adımda oluşturduğunuz yeni dil klasörünüze yapıştırın. Android Studio veya başka bir metin düzenleyicide bu dosyayı açın. Yepyeni bir strings.properties dosyası oluşturursanız, encoding'i UTF-8 yapmayı unutmayın, aksi takdirde ascii olmayan karakterleriniz oyun arayüzünde görünmeyebilir. Metni çevirirken kıvrık parantez içinde yer alan sayısal parametreleri silmemelisiniz.

5) Yeni bir dil eklediğinizde, bu yeni dil için de bazı resimler oluşturacaksınız. Grafik sayfaları oluşturmayla ilgili bölümü hatırlıyor musunuz? Bu bölümü okumadıysanız (Grafikleri Değiştirme ve Skinning). Bu bölümde pack2 adlı sprite klasöründen bahsettik. Şimdi o klasörü açın. Bu klasörde 3 farklı resim var:

-cup_text_en.png

-logo_en.png
-stamp_en.png

Bu dosyalar, bir dile özgü metin içerir. Psd klasöründe ilgili psd dosyalarını bulun ve bunları Photoshop'ta açın, düzenleyin ve pack2 klasörüne aktarın. Bu yeni resmi texture packer programında seçin. Yeni dilinizin iki harfli kodunu dosya adlarının sonuna koymayı unutmayın. İşiniz bitince yeni grafik sayfasını dışa aktarmayı unutmayın (android/assets/textures klasörüne).

6) Sözlük. Bir kullanıcı bir kelime bulup ona dokunduğunda, o kelimenin tanımını içeren bir sözlük penceresi açılır. Çok az kullanılmış, anlaşılması güç kelimeler olabilir ve oyuncular anlamını bilmediğinde onları öğrenmek isterler. Bu nedenle, çoğu kelime oyunu böyle bir özellik sunar. Kelime Avı oyunumuzda sadece İngilizce dili için bir sözlük bulunmaktadır. Sözlük hizmeti ücretsizdir, saatlik veya günlük bir sınırı vardır. Sözlüğü kullanabilmek için, şu adresten Wordnik'e kaydolmalısınız: <https://developer.wordnik.com/> Kaydolun ve bir API anahtarı edinin. API anahtarınızı edindiğinizde, bunu GameConfig.java dosyasında WORDNIC_API_KEY'in değeri yapın. API anahtarınız olmazsa uygulamanız patlayabilir. Bu hizmeti kullanmak istemiyorsanız, bu özelliği GameConfig.java'da ENABLE_ENGLISH_LANGUAGE_DICTIONARY değişkenini false yaparak tamamen devre dışı bırakabilirsiniz.

Türkçe veya başka bir dil için çevrimdışı sözlük eklemek, APK'nın dosya boyutunu önemli ölçüde artıracığından mantıklı değildir.

TELİF BİLGİSİ

Ürün	Lisans
Libgdx game engine	Apache 2
JSON	Json license
Worknik: https://developer.wordnik.com/terms	Attribution license
Signika font	Google open source license
Eclipse IDE	Eclipse Public License
altınlar: https://pngtree.com/freepng/a-bunch-of-coins_4087919.html	Free license (with attribution)
Ödül kutusu:	Free license (with attribution)

https://pngtree.com/freepng/happy-birthday-ballons-with-birthday-gift-box-png_5316014.html	
Günlük ödül kutuları: https://www.freepik.com/free-vector/boxing-day-sale-background_3337284.htm#page=10&query=gift+box&position=29	Free for personal and commercial use (with attribution)
Sözlük ikonu: https://www.flaticon.com/free-icon/dictionary_1902726?term=dictionary&page=1&position=3	Settings icon https://www.flaticon.com/free-icon/settings_148912?term=settings&page=1&position=19
Ampul: https://www.freepik.com/free-vector/bulb-icon_4790281.htm#page=1&query=bulb&position=13	Free for personal and commercial use (with attribution)
Büyüteç: https://pngtree.com/freepng/hand-drawn-yellow-handle-magnifier_4546693.html	Free license (with attribution)
Sihirli değnek: https://pngtree.com/freepng/pack-of-halloween-flat-icons_5666877.html	Free license (with attribution)
Dükkan güneşliği: https://www.freepik.com/free-vector/realistic-set-striped-awnings-isolated-background-clipart-with-red-white-tents_3586282.htm	Free for personal and commercial use (with attribution)
Asma kilit: https://pngtree.com/freepng/golden-lock-icon-vector_5066545.html	Free license (with attribution)
Kırmızı halı: https://pngtree.com/freepng/white-winners-podium-vector-red-carpet-stage-for-awards-ceremony-illustration_5205015.html	Free license (with attribution)
Arka plan resimleri https://pngtree.com/freepng/blue-hand-painted-fresh-landscape_4109367.html	Free license (with attribution)

<p>https://pngtree.com/freepng/monthly-sky-starry-sky-landscape_4119610.html</p> <p>https://pngtree.com/freepng/original-sunny-beach-blue-landscape-gradient-illustration_4218485.html</p> <p>https://pngtree.com/freebackground/scenic-nature-background_259993.html</p> <p>https://pngtree.com/freebackground/grass-sky-landscape-field-background_356048.html</p> <p>https://pngtree.com/freepng/illustration-camping-night-landscape_4108672.html</p>	
<p>Arka plan resimleri</p> <p>https://www.freepik.com/free-photo/image-scenic-beach-es-torimbia-toranda-asturias-spain_10399428.htm</p> <p>https://www.freepik.com/free-photo/fresh-grass-with-sky-background_912961.htm</p> <p>https://www.freepik.com/free-photo/dandelions-meadow-summer-day_1473678.htm</p> <p>https://www.freepik.com/free-vector/stone-well-nature-night-scene_11863150.htm</p> <p>https://www.freepik.com/free-vector/hilly-mountains-landscape-seasons-spring-summer-autumn_12417691.htm</p>	<p>Free for personal and commercial use (with attribution)</p>