

YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ ORYANTASYONU FİNAL ÖDEVİ

Adı Soyadı: BİRGÜL GÖKTÜRK

Öğrenci Numarası: 250541094

1. Alan Seçimi

Uzmanlık Alanı: Oyun Geliştirme (Game Development)

Çocukluğumdan beri oyunlara olan ilgim, sadece oynamakla sınırlı kalsın istemiyorum. O sanal dünyaların nasıl inşa edildiğini, karakterlerin nasıl hareket ettiğini hep merak etmişimdir. Ayrıca Türkiye'nin son yıllarda oyun sektöründe yakaladığı büyük başarılar ve bu alanın sürekli gelişen dinamik yapısı beni çok heyecanlandırıyor. Bu yüzden kariyerimi oyun geliştiricisi olarak çizmek istiyorum.

2. Teknoloji Analizi

Bu alana girmek için öğrenmeye başladığım veya başlamayı planladığım 3 temel teknoloji şunlar:

- Unity:** Oyun geliştirmeye yeni başlayanlar için en popüler motor. İnternette hakkında çok fazla Türkçe/İngilizce kaynak olması ve hem mobil hem de PC için oyun yapılabilmesi nedeniyle öğrenmesi en mantıklı araç olarak görüyorum.
- C# (C-Sharp):** Unity oyun motorunun kullandığı yazılım dili. Oyun içindeki mekanikleri kodlamak için bu dili bilmek şart. Ayrıca nesne yönelimli (OOP) bir dil olduğu için, burada öğrendiğim mantığı ileride başka alanlarda da kullanabiliyorum.
- Unreal Engine:** Grafikleri çok gerçekçi olan büyük oyunların (AAA) yapıldığı motor. C++ dilini kullanıyor ama "Blueprint" denilen görsel bir sistemi var; bu sayede karmaşık kodlar yazmadan da oyun mantığı kurulabiliyormuş, bu özelliği çok ilgimi çekiyor.

3. Şirket Analizi

- TaleWorlds Entertainment (Yerli):** Ankara'da kurulup "Mount & Blade" gibi dünyaca ünlü bir oyunu yapmaları benim için büyük bir motivasyon kaynağı. Hazır motor kullanmak yerine kendi teknolojilerini geliştirmeleri ve bir Türk firmasının globalde bu kadar başarılı olması nedeniyle staj yapmayı veya çalışmayı en çok istediğim yerlerin
- Valve Corporation (Yabancı):** Hepimizin bilgisayarında yüklü olan "Steam" platformunun sahibi ve Counter-Strike, Half-Life gibi efsane oyunların yaratıcısı. Beni en çok etkileyen özellikleri, klasik şirketlerdeki gibi bir patron baskısının olmaması ve çalışanların istedikleri projeyi seçebilmesi (Flat Structure). Hem oyun geliştirip hem de oyun dünyasının en büyük dağıtım ağını yönetikleri için sektörün kalbi orada atıyor, bu yapının bir parçası olmayı hayal ediyorum.