

İş Başvurusu Değerlendirme Görevi

© 2022 no-pact

Cevaplar

1.) Bana göre oyun geliştirme 6 aşamadan geçer. Bunlar;

1.1)Oyun Senaryosunun Belirlenmesi %10

Öncelikle oyun senaryosu(fikri) kesin olarak belirlenmelidir. Programlaya başlanması için yazılımcıların aklında soru işareti kalmaması gerekir. Oyunun ana fikri, amacı, materyalleri, işlev ve fonksiyonlarının net olarak belirlenmesi gerekir. Aksi takdirde programcılara sürekli düzenleme işi gelir ve oyun geliştirme süreci oldukça uzar.

1.2) Projeye Hazırlık Aşaması %5

Projeye başlanmadan önce, proje hakkında bir toplantı gerçekleştirilmeli ve ön hazırlıklar tamamlanmalıdır. Oyun senaryomuz elimizde olduğuna göre bu toplantıda hedef kitemizi, kullanacağımız programları, kimin hangi işte çalışacağını, geliştirme süresini ve hedeflenen süreçleri konuşabiliriz.

1.3) Kodlama %40

Tüm hazırlıklarımızı tamamladığımızda, yazılım ekibi kodlamaya başlayabilir. Kodlama ekibi kendi içinde bir toplantı yapar ve çalışanlar arasında iş dağılımları yapılır. Henüz tasarımı hazır olmayan objeler için standart varlıklar(model-ui-animasyonlar) kullanılabilir. Yazılım ekibi kendi içinde düzenli olarak toplanabilir ve geliştirmeleri değerlendirebilir.

1.4) Tasarım %30

Tasarım ekibi, yazılım departmanı ile eş zamanda çalışmaya başlamalıdır. Tasarımlar hazırlandıkça yazılım ekibine iletilmeli ve oyunumuz sürekli güncellenmelidir. Tasarım ekibi de yazılım ekibi gibi düzenli olarak kendi içinde toplanmalı ve geliştirmeleri değerlendirebilir.

1.5)Testler %10

Projenin bazı noktalarında (bahsedilen hedefleme süreçlerinde) testler yapılabilir. Tester'lar buldukları herhangi bir sorunu ilgili departmana iletmeli ve düzenlemeler yapılmalı. Testlerin illa da proje sonunda yapılması gerekmez. Erkenden hataların tespiti oyunun geliştirilme sürecini hızlandırabilir

1.6) Yayınlama %5

Tüm bu süreçler tamamlandığında artık oyunu ilgili alanlarda yayınlatabiliriz (Google Play, App Store, Steam vb.) Bazen yayınlama sürecinde ilgili alanlardan reddedilebiliriz. Bunun gibi durumlarda istenen düzenlemeler yapılmalı ve tekrar yayına gönderilmelidir.

2.a) Oyundaki En Önemli 5 İşlev

2.1) Ana – Yan Karakterlerin Oluşturulması

Geliştirdiğimiz oyunu, oynanabilir hale getirmek için öncelikle ana karakterlerimiz (Kısa Menzilli-Uzun Menzilli Tank) ve yan karakterlerimizi(kuleleri) oluşturmalıyız. Elimizde hazır olarak modeller olmasa da sonradan düzenlenmek üzere 3D objeler ile oluşturmalıyız.

2.2) Kamera

Karakterlerimizi oluşturduktan sonra, kameraya gerekli işlevlerin verilmesi gerekir. Kamera oyunun oynanan kısmında olmalı eğer gerekirse player'i takip etmeli. Her ne kadar bizim durumumuzda bu gerekme de kamera oyundaki en önemli işlevlerden biridir.

2.3) Karakter Hareketleri

Karakterleri oluşturduktan sonra hareket işlevlerini tanımlamalıyız. Oluşturulan Plane'in üzerinde ana karakterlerimiz, tıklama fonksiyonu ile birlikte dönmeli, o noktaya bakmalı ve hareket etmelidir. Karakterlerimiz arasında seçim işlemi uygulanmalıdır.

2.4) Saldırı Fonksiyonu-Menzil

Ana-Düşman karakterlerin saldırı menzilleri oluşturulmalı ve saldırı komutları verilmeli. Gereken menzile girdiklerinde saldırı animasyonu ve efektleri olmasa da basit küp ve benzeri objeleri fırlatabilmeli.

2.5) Kalan Can-Ölüm Fonksiyonları

Tüm bunlardan sonra saldırı fonksiyonunda birimlerin canı azalmalı ve belirli canın altına düştüğünde ölmeli. Aynı şekilde ölüm fonksiyonları olmadığı için doğrudan ölen objeler yok edilmelidir. Yine de basit UI'lar oluşturularak kalan canlar görüntülenebilmelidir.

2.b) Tasarımcıların Yanıtlaması Gereken Sorular

2.1) Ana – yan Karakterlerin Modelleri

- Modeller hazır mı? Değilse ne zaman hazır olacak?
- Modeller hangi formatta teslim edilecek?
- Boyutları yüksek mi?

2.2) Kamerada cevaplanması gereken herhangi bir soru yok

2.3) Karakter Animasyonları

- Karakter animasyonları hazır mı? Hazırsa hangileri hazır? Hazır değilse hangi karakterlerin animasyonları ne zaman hazır olacak?
- Animasyonlar kaç saniye?

2.4) Saldırı Animasyonları

- Saldırı animasyonları hazır mı? Ne zaman hazır olacak?
- Patlama efekti ve partickle'leri hazır mı?
- Animasyonlar kaç saniye?

2.5) Ölüm Animasyonları

- Ana ve yan karakterlerin ölüm animasyonları hazır mı?
- Animasyonlar kaç saniye?
- Animasyonlarda partickle ve efektler var mı?