



T.C
KOCAELİ SAęLIK VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK VE DOęA BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
YAZILIM MÜHENDİSLİęİ

PROJE KONUSU:
BENİM OYUNUM

ÖęRENCİ ADI:
MERT BÜLBÜL 220502006
<https://github.com/Mertb2627>
İBRAHİM TEKİN 220502037
<https://github.com/IbrahimTekin03>
CAN ŞAFAK ÇAKIR 220502002
<https://github.com/cakirz>

DERS SORUMLUSU:
DR. ÖęR. ÜYESİ ELİF PINAR HACİBEYOęLU

TARİH:26.05.2025

1. Proje Detayları:

Oyun Adı: Click of Fate

Oyun Türü: Gerilim / Karar tabanlı / Tur bazlı / Offline

Oyuncu Sayısı: 2

Platform: Masaüstü

Oyun Tanımı:

Click of Fate, oyuncuların karanlık bir odada eski bir silah etrafında toplandığı, her turun bir psikolojik savaşa dönüştüğü, sıra tabanlı ve yüksek gerilimli bir hayatta kalma oyunudur. Temasını rus ruletinden almaktadır. Her tur bir oyuncu sırasını alır, tetiğe basmak veya başka bir oyuncuya doğrultmak zorundadır. Silahın tamburunda yalnızca tek bir fişek vardır ve her turdan sonra tambur yeniden döndürülür. Oyun çevrimdışıdır ve tüm oyuncular aynı cihaz üzerinden sırayla hamle yapar.

Ekstra Özellik:

- Opsiyonel eşya sistemi ile her turda sürpriz kurallar veya etkiler devreye girebilir
- Oyuncuların her birinin görsel bir temsilcisi ve kısa karakter tanımı olabilir.
- Oyunun estetik teması: Loş ışıklı, siyah-gri-kırmızı karanlık atmosfer, retro sesler, yüksek gerilimli müzik.

Amaç: Oyuncular, hayatta kalmaya çalışırken hem psikolojik baskıya dayanmalı hem de doğru tahminleri yaparak en son ayakta kalan kişi olmayı hedeflemelidir.

2. Gereksinimler:

Yazılımsal Gereksinimler:

- Python veya C++
- Local multiplayer desteği (tek cihaz üzerinden sırayla oynama)
- Random olay ve eşya sistemi
- Basit veri yapıları: dizi, nesne, sayaç...

Donanımsal Gereksinimler:

- PC veya dizüstü bilgisayar

Oyun Mekanikleri:

- Sıra tabanlı oyun akışı
- Her oyuncu turunda 2 eylem seçeneğine sahiptir: "Kendine ateş et", "Başkasına çevir",
- **Silah:** 6 hazneli, 1 fişekli tambur sistemi. Her turdan önce yeniden karıştırılır.
- **Eşya sistemi:** Tur başında veya oyuncu eyleminden sonra etkinleşebilir (eşyalar rasgele gelir)
- Oyuncunun canı bitene kadar devam edebilir.

3. Yol Haritası:

Hafta 1: Planlama ve Temel Sistemler

Oyun mantığı ve mekaniklerin detaylandırılması

Grafik ve ses konseptlerinin belirlenmesi

Sıra sistemi ve oyuncu arayüzü planlanması

Hafta 2: Ana Oyun Döngüsü ve Eylemler

Oyuncu seçim ekranı ve sıra belirleme

Tetik simülasyonu ve silah tambur sistemi

Oyuncu eylemleri: Kendine çekme, yönlendirme

Hafta 3: Kart Sistemi ve Görsel Geliştirme

Eşya sisteminin kodlanması

Arayüz detayları, karakter ikonları, olay animasyonları

Temel ses efektlerinin eklenmesi

Hafta 4: Test, Final Düzenlemeler ve Sunum

Tüm oyun akışının test edilmesi

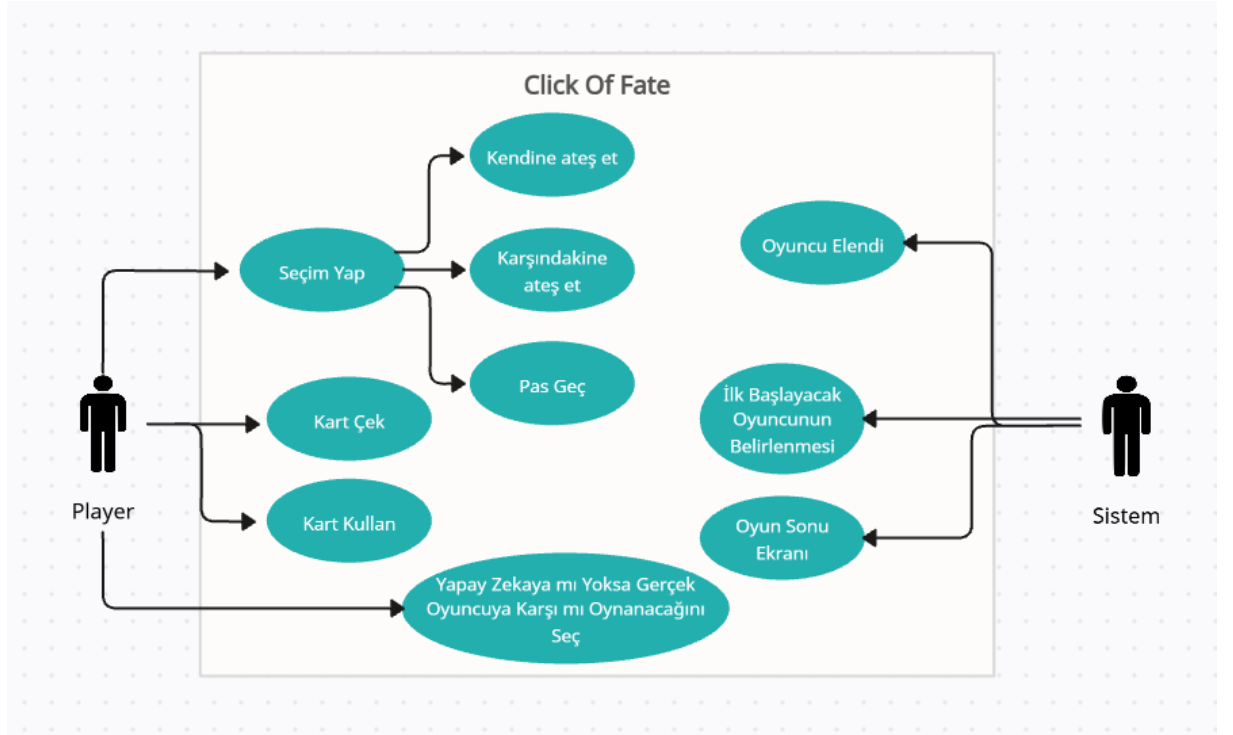
Hata düzeltmeleri ve mantıksal kontroller

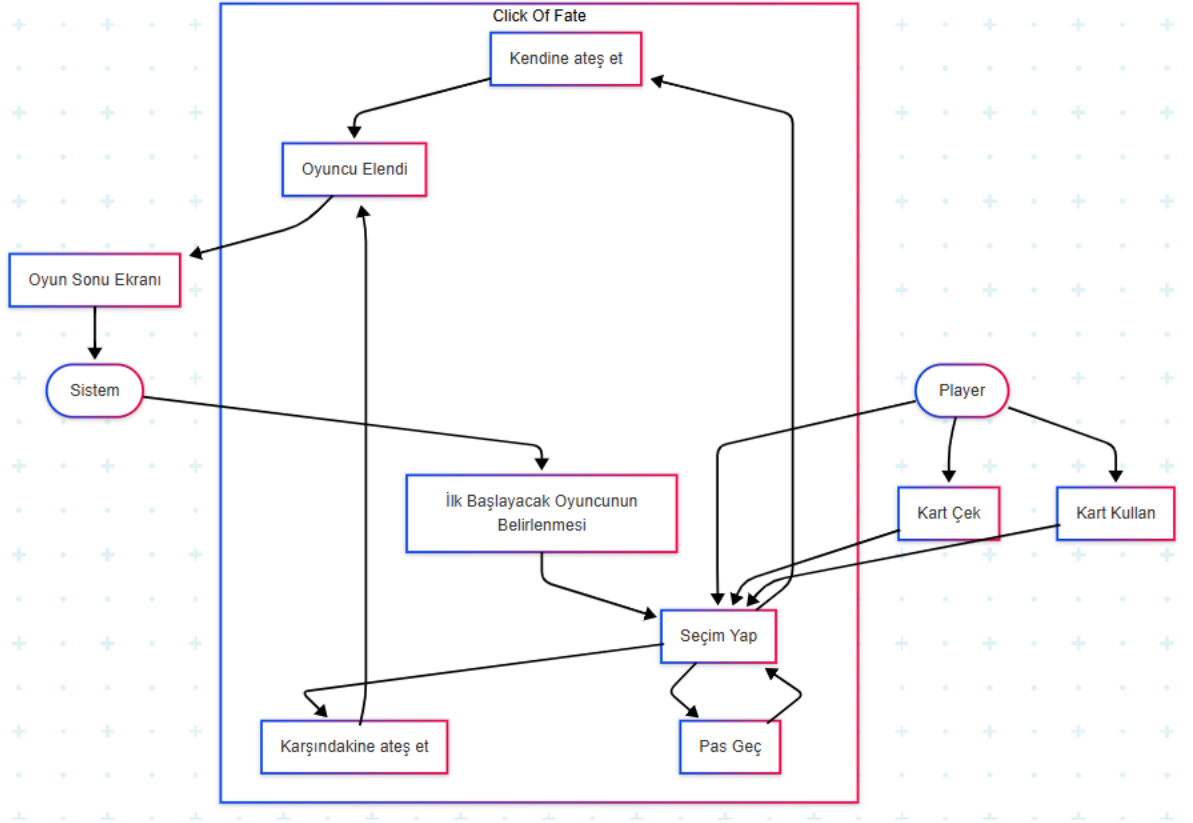
Sunum modunun hazırlanması

Demo oynanışı için kullanıcı rehberi hazırlanması

Teslim Tarihi (Max): 20 Haziran 2025

4. Diyagramlar:





- Oyuncu Sayısı Seç: Oyun başında oyuncu sayısı (2-4) seçilir.
- Sıra Belirle: Sistem rastgele oyuncu sırası belirler.
- Eylem Seç: Oyuncu sırası geldiğinde 2 seçenekten birini seçer: Kendine ateş et, başka oyuncuya ateş et.
- Tamburu Döndür: Her eylem öncesi tambur karıştırılır.
- Tetik Çek: Seçilen hedefe göre silah ateşlenir.
- Kart Çek (Opsiyonel): Kart sistemi açıksa, oyuncunun turunda veya eylem sonrası rastgele kart çekilir.
- Kart veya Eşya Etkisini Uygula: Çekilen kartın veya eşyanın özel etkisi uygulanır.
- Oyuncuyu Ele (Eğer vurulduysa): Eğer mermi patlarsa ve hedef oyuncunun canı biterse elenir.
- Oyunu Bitir: Sadece bir oyuncu kaldığında oyun sona erer.
- Oyun Sonu Ekranını Göster: Kazanan gösterilir, yeniden başlatma opsiyonu sunulur.

