

Proje Tasarım Belgesi

MEHMET KESİMALIOĞLU
202503211

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

Kule

Yandan

görünen bir oyun
sahnesindedir.

bu oyunda

Fare

oyuncuyu

kontrolünü sağlar ve onu istenilen yerlere taşır

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Her levelde düşmanlar

ortaya
çıklarlar

bunlar

Belirlenen yollardan ilerleyerek

gelirler.

Oyunun amacı

Düşmanları durdurmak ve savunma noktalarına ulaşmalarını engellemektir.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Yoktur

ve parça efektleri

Yoktur

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

daha güçlü düşmanlar ortaya çıkabilir
ve daha zorlu dalgalarla karşılaşılabilir.

ve oyunda

Oyuncunun kuleleri stratejik olarak
yerleştirerek, düşmanları etkili bir şekilde
engellemesi ve yok etmesi gerekmektedir.

[seçkisel] Aynı zamanda

5

User Interface

Can barı

azalır

Düşmanlar, oyuncunun savunma noktalarına ulaştığında

Oyunun başında

*Oyun ekranı*Başlığı
görünecek

ve oyun

oyuncunun can barının sıfıra ulaştığı durumda

bitecek.

6

Other Features

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar

Tanım

Due

#1

Oyun alanının ve yerleştirme karelerinin oluşturulması

04/25

#2

Haritanın ve grafiklerin eklenmesi

04/30

#3

Düşmanların spawn edilmesi ve hareket mekanizmasının oluşturulması

05/05

#4

Kulelerin inşa edilmesi ve ateş mekanizmasının oluşturulması

05/10

#5

Can ve puan sistemi

05/15

#6

Patlama efektlerinin eklenmesi

05/20

#7

Seviye sistemi ve zorluk artışı

05/25

#8

Kodlama, test etme ve hata ayıklama işlemlerinin tamamlanması

05/30

Backlog

- 1.Oyunun temel tasarımı ve karakter hareketlerini prototip oluşturmak - 1 hafta
- 2.Oyun sahnesi ve engel tasarımı için prototip oluşturmak - 1 hafta
- 3.Ses efektleri ve müzik için prototip oluşturmak - 1 hafta
- 4.Oyun ilerlemesi, puanlama sistemi ve güçlendiriciler için prototip oluşturmak - 2 hafta
- 5.Boss düşmanlar ve zorluk seviyesi için prototip oluşturmak - 2 hafta
- 6.Kullanıcı arayüzü, açılış ekranı ve skor tablosu için prototip oluşturmak - 1 hafta
- 7.Kodlamayı tamamlamak, test etmek ve hata ayıklamaları yapmak - 2 hafta

Project Sketch

Proje Adı: Kule Svnması

Hedef: Bir tower defense benzeri oyun geliřtirmek .

Gereksinimler:

Oyun alanı: Belirli boyutlarda bir oyun alanı oluřturulacak.

Yerleřtirme kareleri: Oyuncunun kulelerini yerleřtirebileceęi yerleřtirme kareleri olacak.

Harita ve grafikler: Oyuna çekici bir görsellik katmak için harita ve grafikler oluřturulacak.

Düşmanlar: Belirli yol boyunca ilerleyen düşmanlar olacak. Farklı düşman türleri ve zorluk seviyeleri oluřturulacak.

Kuleler: Oyuncu tarafından inşa edilebilen farklı kule türleri olacak. Her kulenin özel yetenekleri ve ateř mekanizmaları olacak.

Can ve puan sistemi: Oyuncunun canı takip edilecek. Düşmanlar oyuncunun canını azaltırken, oyuncu düşmanları yok ederek puan kazanacak.

Patlama efektleri: Düşmanların yok edilmesi durumunda patlama efektleri olacak. Görsel bir etki yaratması için animasyonlar kullanılacak.

Seviye sistemi: Oyun ilerledikçe zorluk seviyesi artacak ve daha güçlü düşmanlar ortaya çıkacak.

Kontroller: Oyuncunun fareyi kullanarak kuleleri yerleřtireceęi ve oyun alanında etkileřimde bulunacaęı bir kontrol sistemi olacak.

Zaman Çizelgesi:

Hafta: Oyun alanının ve yerleřtirme karelerinin oluřturulması.

Hafta: Haritanın ve grafiklerin eklenmesi.

Hafta: Düşmanların spawn edilmesi ve hareket mekanizmasının oluřturulması.

Hafta: Kulelerin inşa edilmesi ve ateř mekanizmasının oluřturulması.

Hafta: Can ve puan sisteminin oluřturulması.

Hafta: Patlama efektlerinin eklenmesi.

Hafta: Seviye sistemi ve zorluk artışı.

Hafta: Kodlama, test etme ve hata ayıklama işlemlerinin tamamlanması.