

# Proje Tasarım Belgesi

04/19/2023  
MEHMET  
KESİMALİOĞLU

## Proje Konsept

1

### Player Control

Kontrol edilen

*Tavşan*

*Yandan*

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

*ok tuşları*

oyuncuyu

*ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.*

2

### Basic Gameplay

Oyun sırasında,

*Uçurumlar, düşmanlar ve engeller*

ortaya çıkarlar

bunlar

*ekranın yukarısından, altından ve yanından*

gelirler.

Oyunun amacı

*karakterin mümkün olduğunca çok sayıda platforma zıplayarak ilerlemesi ve puan toplamasıdır.*

3

### Sound & Effects

Ses efektleri

*karakterin zıplaması veya oyun sırasında farklı nesnelerle etkileşime girmesi durumunda*

ve parça efektleri

*düşmanları yenmesi durumunda*

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

4

### Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

*Platformlar daha küçük ve hareketli hale gelir, düşman sayısı artar*

ve oyunda

*oyuncuların stratejik hareket etmelerini gerektiren daha zorlu bir mücadele sunarlar.*

[seçkisel] Aynı zamanda

5

## User Interface

Can barı

azalır

Oyuncu her yaralandığında

Oyunun başında

oyunun adı, yaratıcısı ve geliştiricisi gibi bilgiler içeren bir açılış ekranı

Başlığı görünecek

ve oyun

oyuncunun karakterinin can barının tükenmesi veya belirli bir seviyeye veya bölüme kadar ilerlemesi durumunda

bitecek.

6

## Other Features

## Proje Zaman Çizelgesi

## Önemli noktalar

## Tanım

## Due

#1

- Oyunun temel tasarımı ve karakter hareketleri için prototip oluşturma.

04/25

#2

-Oyun sahnesi ve engel tasarımı için prototip oluşturma.

04/30

#3

-Ses efektleri ve müzik için prototip oluşturma.

05/05

#4

-Oyunun ilerlemesi, puanlama sistemi ve power-up'lar için prototip oluşturma.

05/10

#5

-Boss düşmanlar ve zorluk seviyesi için prototip oluşturma.

05/15

#6

-Kullanıcı arayüzü, açılış ekranı ve skor tablosu için prototip oluşturma.

05/20

#7

-Kodlama, test etme ve hata ayıklama işlemlerini tamamlama.

05/25

## Backlog

*Karakter hareketleri:*

- Zıplama mekaniği
- Koşma mekaniği
- Düşme mekaniği
- Engelleri aşmak için özel hareketler
- Engeller:
- Platformlar
- Engel duvarları
- Keskin nesneler
- Hareketli engeller
- Power-Up'lar:
- Hız artırıcı
- Can yenileme
- Zıplama güçlendirici
- Puan çarpanı
- Boss Düşmanlar:
- Farklı özelliklere sahip birden fazla boss düşman
- Her bir boss düşmanın özel yetenekleri ve zorluğu
- Ses Efektleri ve Müzik:
- Karakterin hareketleri için uygun ses efektleri
- Farklı oyun bölümlerinde farklı müzikler
- Power-up'lar ve boss düşmanlar için özel ses efektleri
- Kullanıcı Arayüzü:
- Başlangıç ekranı
- Oyun ekranı
- Skor tablosu ekranı
- Oyun içinde kullanılacak butonlar
- Test ve Hata Ayıklama:
- Oyunun her aşamasında test etme işlemleri
- Hata ayıklama işlemleri
- Hata raporlama ve düzeltme işlemleri

## Project Sketch

*Proje Adı: Zıplama Macerası*

*Proje Açıklaması: Zıplama Macerası, bir koşu oyunudur. Oyuncu, engelleri aşarak mümkün olduğunca uzun süre koşmaya çalışır.*

*Proje Özellikleri:*

*2D grafikler*

*Tek oyunculu*

*Karakter hareketleri: koşma, zıplama, kayma*

*Engeller: platformlar, engel duvarları, keskin nesneler, hareketli engeller*

*Power-up'lar: hız artırıcı, can yenileme, zıplama güçlendirici, puan çarpanı*

*Boss düşmanlar: farklı özelliklere sahip birden fazla boss düşman, her bir boss düşmanın özel yetenekleri ve zorluğu*

*Ses efektleri ve müzik: karakterin hareketleri için uygun ses efektleri, farklı oyun bölümlerinde farklı müzikler, power-up'lar ve boss düşmanlar için özel ses efektleri*

*Kullanıcı Arayüzü: başlangıç ekranı, oyun ekranı, skor tablosu ekranı, oyun içinde kullanılacak butonlar*

*Test ve Hata Ayıklama: oyunun her aşamasında test etme işlemleri, hata ayıklama işlemleri, hata raporlama ve düzeltme işlemleri*