

Proje Tasarım Belgesi

04/19/2023
Uğur Akpınar

Proje Konsept

1 Player Control	Kontrol edilen		
	Arabalar	üstten	görünen bir oyun sahnesindedir.
	bu oyunda		arabayı
	dokunmatik kontrolleri veya fare		ileri yönde hareket ettirebilir
2 Basic Gameplay	Oyun sırasında,		bunlar
	Diğer arabalar ve engeller	ortaya çıkarlar	sahnenin ilerisinde
	Oyunun amacı		olurlar.
			engellere çarpmadan arabayı park ederek bir sonraki seviyeye geçmek
3 Sound & Effects	Ses efektleri		ve parça efektleri
	kaybedince ve leveli geçince, elmas toplayınca ve kaza yapınca		kaza yapınca
	[seçkisel] Aynı zamanda		olacaktır.
			oyun başlayınca main menüde müzik olacaktır
4 Gameplay Mechanics	Oyun ilerledikçe,		ve oyunda
	platformlar ve engeller zorlaşır ve farklılaşır		arabayı park etmek zorlaşır
	[seçkisel] Aynı zamanda		
			elmaslarla ekstra araba fırlatma hakkı alabiliriz

5 User Interface	kalan araba sayısı	azalır	oyuncu park etme yerleri hariç diğer yerlere çarpınca
	Oyunun başında kaç adet	araba fırlatma hakkı kaldığı görünecek	veya araba fırlatma hakkı bitince
6 Other Features	farklı platfromlar ile oyunun zorlaşması ve arabaların özelleştirilmesi		

bitecek.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar	Tanım	Due
#1	- - Dosyaların oluşturulması ve assetlerin bir kısmının dahil edilmesi	04/27
#2	- - Platformların ve engellerin Yapımı	05/02
#3	- - Arabayı fırlatıp park etme mekanizmasının yapılması - -	05/08
#4	- - Main menü ve temel UI eklenmesi	05/19
#5	- - Optimizasyon için arabalara nesne havuzu sistemi eklenmesi	05/24
#6	- - Kazanma ve kaybetme durumlarının yapılması	05/26

#7	- - Elmasların etki sisteminin yapılması ve yeni levellerin eklenmesi	05/28
Backlog	- -	mm/dd

Project Sketch