

# Proje Tasarım Belgesi

05/04/2023  
Batuhan VURAL

## Proje Konsept

1

### Player Control

Kontrol edilen

*Araba*

*Üstten*

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

*OK Tuşları*

oyuncuyu

*Sağa Sola*

2

### Basic Gameplay

Oyun sırasında,

*Engeller*

Sabit  
durur

bunlar

*ekranın karşısından*

gelirler.

Oyunun amacı

*Karşıma çıkan engellerden kurtulup pist sonuna kadar ilerlemek*

3

### Sound & Effects

Ses efektleri

*Engellere çarpıldığında, oyun kaybedildiğinde*

ve parça efektleri

*Engele çarpıldığında*

olacaktır.

4

### Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

*Pist daha akıcı olur*

ve oyunda

*Engel sayısı artar*

[seçkisel] Aynı zamanda

*İlerledikçe puan sayısı artar*

5

User  
Interface

Oyun

yavaşlar

Araç her engele çarptığında

Oyunun başında

START

Başlığı  
görünecek

ve oyun

canlar tükendiğinde

bitecek.

6

Other  
Features

Oyunun akıcılığı arttıkça ve engeller arttıkça oyun zorluğu artarak devam edecek.

## Proje Zaman Çizelgesi

Önemli  
noktalar

Tanım

Due

#1

- Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılması.

mm/dd

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.

mm/dd

#3

- Nesneler ekranın yukarisından ortaya çıkar(spawning)
- Oyuncu başka bir hayvanla çarpıştığında zıplar
- Oyuncu canlanma(life-up) ile çarpıştığında yok edilir.

mm/dd

#4

- Temel nesneler ve arkaplan gerçek 3B Asset'lerle değiştirilir.

mm/dd

#5

- Gameover mekanik programlandı, ancak kullanıcı arayüzüne eklenmedi - sadece konsolda görülüyor.

mm/dd

#6

- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi

mm/dd

#7

- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi

mm/dd

## Backlog

- Oyuncunun engellerin üzerinden atlamasını sağlayan Powerup nesnesi
- Baş harflerinizi girmenizi ve puanları kaydetmenizi sağlayan Yüksek Puan panosu

mm/dd

## Project Sketc

