|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projec Tasarım Belgesi | |  | | --- | | *07/05/2023*  *Burak Yurttaşer*  *192523056* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proje Konsept | | | |
| 1 **Player Control** |  | Kontrol edilen   |  | | --- | | *Uçan kuş* | | |  |  | | --- | --- | |  | Yandan görünen bir oyun sahnesindedir. | |
|  | bu oyunda   |  | | --- | | *joytıck* | | oyuncuyu   |  | | --- | | *Ekranını sağ doğru kaydırmak gerekiyor* | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 **Basic**  **Gameplay** |  | Oyun sırasında,   |  | | --- | | *Bir uçan kuş ve engeller çıkar* | | bunlar   |  | | --- | | *ekranın sağından* |   gelirler. |
|  | Oyunun amacı   |  | | --- | | Uçan kuş oyununun amacı, oyuncunun kuş karakterini engeller arasından geçirerek mümkün olduğunca yüksek bir puan elde etmesidir. Oyuncular, kuşu tıklayarak yukarı doğru hareket ettirirler ve engellerden kaçınarak ilerlemeye çalışırlar. | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 **Sound**  **& Effects** |  | Ses efektleri   |  | | --- | | *Ses efekti, atlama* | | ve parça efektleri   |  | | --- | | *ve engellere çarptığında çıkan ses* |   olacaktır. |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | | *Oyunun genelinde* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 **Gameplay**  **Mechanics** |  | Oyun ilerledikçe,   |  | | --- | | *Hız artar, enegeller sıklaşr* | | |  | | --- | |  | |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | | *Kullanıcıya can veren kalpler ortaya çıkar.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 **User**  **Interface** |  | |  | | --- | | *Hız* | | |  | | --- | | *artar* | | |  | | --- | | *Oyuncu her engeli atladığında engeler sıklaşır ve hız artar* | |
|  | Oyunun başında   |  |  | | --- | --- | | *Hız normaldir* | Başlığı görünecek | | | |  | | --- | |  |   . |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 6 **Other Features** |  | |  | | --- | | *Kuşun hızı artacak, engeller sıklaşacak* | |

# Proje Zaman Çizelgesi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Önemli noktalar | Tanım | Due |
| **#1** | |  | | --- | | * *Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılması.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Oyuncu sağ taradfa hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Nesneler ekranın önünden ortaya çıkar(spawning)* * *Oyuncu engelle 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* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |

# Project Sketch