|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projec Tasarım Belgesi | |  | | --- | | *08/05/2023*  *Ömer Faruk GÖZEGİR*  *192503030* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proje Konsept | | | |
| 1 **Player Control** |  | Kontrol edilen   |  | | --- | | *bir yüz* | | |  |  | | --- | --- | | *karşıdan* | görünen bir oyun sahnesindedir. | |
|  | bu oyunda   |  | | --- | | *ok tuşları* | | oyuncuyu   |  | | --- | | *ekranın sağ sol ve yukarı yönlerinde hareket ettirebilir.* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 **Basic**  **Gameplay** |  | Oyun sırasında,   |  |  | | --- | --- | | *Blok kayalar* | ortaya çıkarlar | | bunlar   |  | | --- | | *ekranın yukarısından* |   gelirler. |
|  | Oyunun amacı   |  | | --- | | *Aşagıya düsmeden kayalar üzerinden zıplayarak yukarılara tırmanmak* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 **Sound**  **& Effects** |  | Ses efektleri   |  | | --- | | *Zıplama sesi ve arka plan oyun müzigi yer alacak* | | ve parça efektleri   |  | | --- | | *Aşağıya düştüğünde* |   olacaktır. |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | | *the project.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 **Gameplay**  **Mechanics** |  | Oyun ilerledikçe,   |  | | --- | | *Oyun Hızlanır* | | ve oyunda   |  | | --- | | *canlı kalmayı zorlaştırırlar.* | |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | |  | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 **User**  **Interface** |  | |  | | --- | |  | | |  | | --- | |  | |  |
|  | Oyunun başında   |  |  | | --- | --- | | *Start* | Başlığı görünecek | | | ve oyun   |  | | --- | | *Aşağıya güstüğünde* |   bitecek. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 6 **Other Features** |  | |  | | --- | | *Bloklar gelme süresi düşecek ve boyutları kücülerek hayatta kalmayı zorlastıracak* | |

# Proje Zaman Çizelgesi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Önemli noktalar | Tanım | Due |
| **#1** | |  | | --- | | * *Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılması.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Oyuncu sağ,sol ve yukarı hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Nesneler ekranın yukarısından ortaya çıkar(spawning)* * *Oyuncu nesneler üzerinden zıplayarak yukarıya tırmanmaya calısır* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Object oluşturma ve rotation belirlenmesi.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Aşağıya düşme sonucu oyunun bitmesi ve skorun oluşması* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#6** | |  | | --- | | * *Unity asset ekleme ve kullanımının gerçekleşmesi* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#7** | |  | | --- | | * *Test ekleme kısmı ile kazanılan puanın görüntülenmesi* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Oyuncunun bloklar üzerinde zıplayabilmesi icin gerekli fonksiyonların yapılması* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |

# Project Sketch

