

# Proje Tasarım Belgesi

07/05/2023  
İbrahim Değirmenci  
192503021

## Proje Konsept

1

### Player Control

Kontrol edilen

*Uzay gemisi*

*üstten*

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

*Fare butonu*

oyuncuyu

*ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.*

2

### Basic Gameplay

Oyun sırasında,

*Düşman yaratıklar*

ortaya çıkarlar

bunlar

*Farklı yönlerinden*

gelirler.

Oyunun amacı

*Düşman yaratıkları bulup ateş ederek yok etmektir*

3

### Sound & Effects

Ses efektleri

*Ateş edildiğinde*

ve parça efektleri

*Gemi patladığında*

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

*description of any other expected special effects or animation in the project.*

4

### Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

*Daha güçlü yaratıklar ortaya çıkar*

ve oyunda

*canlı kalmayı zorlaştırırlar.*

[seçkisel] Aynı zamanda

*Kullanıcıya can veren kalpler ortaya çıkar.*

5

### User Interface

*Canlar*

*azalır*

*Yaratıklar oyuncunun üzerine geldiğinde*

Oyunun başında

ve oyun

	<div>Kara Yörünge</div>	<div>Başlığı görünecek</div>	<div>Oyuncunun uzay gemisi patladığında</div>	bitecek.
--	-------------------------	----------------------------------	---	----------

6 Other Features	
------------------------	--

## Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar	Tanım	Due
#1	-	mm/dd
#2	-	mm/dd
#3	-	mm/dd
#4	-	mm/dd
#5	-	mm/dd
#6	-	mm/dd
#7	-	mm/dd
Backlog	-	mm/dd

**Project Sketch**

