|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Projec Tasarım Belgesi** | |  | | --- | | *07/05/2023*  *Deniz Baran Akyol* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proje Konsept** | | | |
| **1**  **Player Control** |  | Kontrol edilen   |  | | --- | | *kart dizisi* | | |  |  | | --- | --- | | *yandan* | Yandan görünen bir oyun sahnesindedir. | |
|  | bu oyunda   |  | | --- | | *mouse,klavye* | | oyuncuyu   |  | | --- | | *kart çekebilir durabilir kurpiyerle etkikeşime grebilir* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2**  **Basic**  **Gameplay** |  | Oyun sırasında,   |  |  | | --- | --- | | *kart dizisi* | ortaya çıkarlar | | bunlar   |  | | --- | | *ekranın sağından* |   gelirler. |
|  | Oyunun amacı   |  | | --- | | *Kurpiyeri yenmek elindeki kağıtları 21 veya 21 e en yakın sayıya yuvarlamak* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3**  **Sound**  **& Effects** |  | Ses efektleri   |  | | --- | | *Kağıt dağıtımı çekimi kazanma kaybetme efektleri* | | ve parça efektleri   |  | | --- | | *Kazanıldığında* |   olacaktır. |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | | *Oyunun genelinde* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4**  **Gameplay**  **Mechanics** |  | Oyun ilerledikçe,   |  | | --- | | *Kasada biriken paralar veya iflas durumu* | | ve oyunda   |  | | --- | | *Kasa birikimi* | |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | | *Çeşitli el bölme opsiyonları* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5**  **User**  **Interface** |  | |  | | --- | |  | | |  | | --- | |  | | |  | | --- | | *Para kaybedilip kazanıldığında* | |
|  | Oyunun başında   |  |  | | --- | --- | | *el dağtılır* | el görülür | | | ve oyun ilerledikçe   |  | | --- | | *iflas durumu* |   bitecek. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6**  **Other Features** |  | |  | | --- | | *Oyuncular masaya oturup kalkacak opsiyonlar artacak* | |

**Proje Zaman Çizelgesi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Önemli noktalar** | **Tanım** | **Due** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılması.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#2** | |  | | --- | | * Oyuncu masadan kalkamaz | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Kartlar kurpiyerden oyunculara dağıtılır(spawning)* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Temel nesneler ve arkaplan gerçek 2B 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** | |  | | --- | | * *- Kartların atılması çekilmesi ve başka çeşitli opsiyonlar ayarlandı* * *- Baş harflerinizi girmenizi ve puanları kaydetmenizi sağlayan Yüksek Puan panosu* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |

**Project Sketch**