|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projec Tasarım Belgesi | |  | | --- | | *06/05/2023*  *Yunus dogan* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proje Konsept | | | |
| 1 **Player Control** |  | Kontrol edilen   |  | | --- | | *bir sovalye* | | |  |  | | --- | --- | | *yandan* | Yandan görünen bir oyun sahnesindedir. | |
|  | bu oyunda   |  | | --- | | *joytıck* | | oyuncuyu   |  | | --- | | *ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 **Basic**  **Gameplay** |  | Oyun sırasında,   |  |  | | --- | --- | | *Şovalye ve 4 tane savaşcı* | ortaya çıkarlar | | bunlar   |  | | --- | | *ekranın sağından* |   gelirler. |
|  | Oyunun amacı   |  | | --- | | *Savaşcılara yenilmeden kaleyi korumak* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 **Sound**  **& Effects** |  | Ses efektleri   |  | | --- | | *Savascılar saldırdıgında,savascılar öldüklerinde,sovalye öldüğünde* | | ve parça efektleri   |  | | --- | | *Savaşcılara yenildiğinde* |   olacaktır. |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | | *Oyunun genelinde* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 **Gameplay**  **Mechanics** |  | Oyun ilerledikçe,   |  | | --- | | *Savaşcılar sovalyeyi kovalamaya başlıyacaklar* | | ve oyunda   |  | | --- | | *Sovalyeyi canlı kalmayı zorlaştırırlar.* | |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda   |  | | --- | | *Kullanıcıya can veren kalpler ortaya çıkar.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 **User**  **Interface** |  | |  | | --- | | *Canlar* | | |  | | --- | | *azalır* | | |  | | --- | | *Oyuncu her kayaya çarptığında ve tilki tarafından ısırıldığında* | |
|  | Oyunun başında   |  |  | | --- | --- | | *Vay Geyik* | Başlığı görünecek | | | ve oyun   |  | | --- | | *canlar tükendiğinde* |   bitecek. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 6 **Other Features** |  | |  | | --- | | *Hayvanlar büyüyecek böylelikle oyuncuyu kontrol etmek ve tehlikelerden sakınmak zorlaşacak.* | |

# 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 yukarısından 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 Sketch