Oyunun başında ilk olarak kullanıcı bir nickname belirlemedi ise bir nickname penceresi açılır. Burada kullanıcı bir nickname belirler. Belirledikten sonra diğer oyuna girişlerinde bu pencere açılmaz. Ondan sonra odaların bulunduğu ve odaların oluşturulduğu sahne açılır. Oda açıldıktan sonra karakter ve skill seçme sahnemize geçilir. Bu sahnede ayrıca rakibin seçtiği skillerde görünür. Her iki oyuncuda ready buttonuna tıkladıktan sonra oyun başlar. Ardından mape geçilir. Oyunun içinde iki kullanıcı birbirlerine yeteneklerini kullanarak birbirlerinin canlarını sıfırlayarak öldürmeye çalışır.

**Sınıflar**

**AllSkills:** All skills classında bütün skiller yer alır. Listede tutar.

**AnimationController:** Animatorlerin çalışıp çalışmadığını kontrol eder.

**AttackHandler:** Skill objelerini kullanır. TargetHandler’dan aldığı bilgiler ile sonuç döndürür.

**Billboard:** Karakterlerin üstündeki nickname’in belirli bir açıda ve sabit olmasını sağlar.

**CharacterDatabase:** Character Database classında karakterler listelenir.

**CharacterFactory:** Karakter seçim ve oluşturma burada yapılır. ICharacter tipinde dönüş yapan fonksiyon tutmaktadır.

**CharacterManager:** Seçim ekranımızın genel kontrolü burada yapılır. Karakter ve skill kontrolü burada yapılır.

**GameManager:** GameManager scriptinde animasyon işlemleri gerçekleşir. Karakterin durması, yürümesi ve diğer skill animasyonları burada çalıştırılır.

**ICharacter:** Karakterlerimizin sınıfları ICharacter isimli abstract Classa bağlıdır. Buradan miras alırlar. Yeni bir karakter oluşturduğumuzda ICharacter içindeki parametreleri almak zorundadır. Mage,Priest,Warrior,PriestTwo scripteri ICharacter alt classlarıdır.

**Player:** Bu sınıfta nickname tüm karakterlerin üstünde görünmesini sağlar.

**PlayerMovement:** PlayerMovement scriptinde joystick hareketleri çalıştırılır.

**Room:** Bu scriptte photon oda adına göre joinRoom işlemi yapar.

**RoomList:** Oluşturulan odaları ana sahnede listeler.

**SkillFactory:** ISkill tipinde skill oluşturur ve listeler.

**TargetHandler:** Rakip bilgilerini alır, güncelleme yapar.

**Username:** Username scriptinde nickname oluşturulur.

**Yonet:** Yönet scriptinde ise photon işlemleri gerçekleşir. Karakterlerimiz burada klonlanır. Oda oluşturma, odaya girme servera bağlanma, lobiye girme gibi işlemler burada yapılır.

**Karakter Oluşturma**

GameManager’da lockedCharacter fonksiyonu ile ICharacter tipinde objemiz oluşturulur. Photon tarafında klonlama işlemi gerçekleştirilir.

**Sorular**

Oyunda bir level sistemi veya oyun kazanıldığında-kaybedildiğinde başarı-ceza sistemi olacak mı?

Kaç atak kaç defans skilleri olacak?

Bir pause ekranı olacak mı? Olacaksa eğer multiplayer olacağı için herhangi bir süresi olacak mı?

Kullanıcalar arası bir başarı sıralaması olacak mı?

Map seçme olacak mı yoksa random olarak mı gelecek?

Bir map mi yoksa daha fazla map mi olacak?

Round esnasında bir kullanıcı çıktığında nasıl bir işlem olacak?

---ilk character sonra skill sonra ready seçilebilecek.