**PROJE DEĞERLENDİRME**

* **İlk planlamanız ne kadar iyiydi?**

Planlama, ilerleyen süreç tam olarak kestirilemeden yapıldığından

o an için başarılı bulduğumuz ama şu an geçmişe dönük bakıldığında

yetersiz kaldığını deneyimlediğimiz düzeyde oldu.

* **Dönüm noktalarınız nasıl gitti?**

Dönüm noktaları alfa sürüme kadar iyi bir işleyişe tabi oldu.

* **Tasarım, arayüzler, diller, sistemler, testler vb. ile ilgili**

**deneyimleriniz nelerdi?**

Gerekli testleri yaparak arayüzünde bir sıkıntı olup olmadığını

kontrol ettik. Kullanılabilirlik açısından basit bir arayüze sahip olmasına özen gösterdik.

Planlarımız dahilinde istediğimiz arayüze ulaşabildik. Platform olarak Unity ve dil olarak C#

tercih ettik. Gelişimsel bağlamda daha çok verim alındı denilebilir.

* **Yolda hoş veya başka ne tür sürprizlerle karşılaştınız?**

İşleyiş olarak ilk 3 haftaya kadar iyi giden süreç sonrasında kodlama hataları nedeniyle projem silindi ancak Github üzerinden bir önceki haftanın yedeğini indirip tekrar projeye devam edebildim.

* **İyi ya da kötü sonuçlanan hangi seçimleri yaptınız?**

Yaptığım en iyi seçim proje geliştirmenin mümkün olan tüm aşamalarına oyunun hedef kitlesini temsilen 3 yeğenimle ayrı ayrı görüşerek ortak bir ürün oluşturma gayretinde oldum.

Yaptığım kötü seçim ise; hazır grafikler ve animasyonlar kullanmak yerine her birini kendim tasarlamaya çalışmam oldu. Buda beni planın dışına çıkarmaya başladı.

* **Daha fazla zaman olsa ne yapmak isterdin?**

Daha fazla seviyeli bir oyun tasarlamak isterdim. Ayrıca her seviyede farklı nesneler ile aynı bilişsel hedefleri kazandırmak isterdim. Ayrıca harita üzerinde de animasyon oluşturmak isterdim.

* **Bir dahaki sefere işleri nasıl farklı yapardınız?**

Plana bağlı olacak şekilde hazır assetsler kullanır, her sahneyi ayrı ayrı düzenlemezdim. Böylece iş planına uygun hareket ederdim.