**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. Can geri sayım mekanizmasını ve puan mekanizmasını progressbar gibi objeler ile daha da zenginleştirmek 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.