

PROJE DURUM RAPORU



Proje Adı	Tank Savage	Raporlama Periyodu
Proje Sahibi	Kaan Balcı	Dec 5, 2024 - Dec 15, 2024
Hazırlayan	Kaan Balcı	

ÖNE ÇIKANLAR

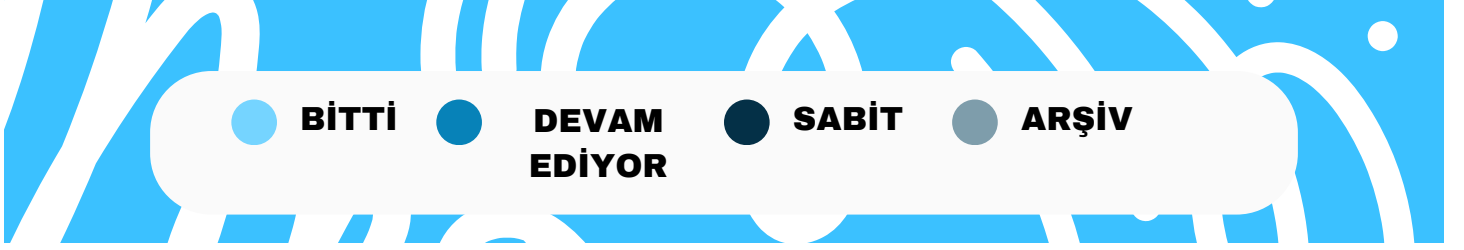
- Düşman Varlıkların Yaratılması
- Savaş Mekaniklerinin Geliştirilmesi
- Proje Bazlı Oyun Geliştirme Yaklaşımı
- Sağlık ve Hasar Yönetimi
- Dinamik Kullanıcı Arayüzü (HUD)
- Özel Efektlerin Eklenmesi
- Kamera ve Kontrol Mekanikleri
- Başlangıç ve Bitiş Mekanikleri

GÖREVLER

- Bir Tank oluşturun:** Dünyanın içinde hareket edebilen bir tank tasarlayın.
- Girdi işleme:** WASD tuşlarıyla hareket ve fare tıklamalarıyla etkileşim işlevselliği ekleyin.
- Düşman Taret sınıfı oluşturun:** Oyunda bir düşman taret sınıfı tasarlayın.
- Ateş etme işlevselliği ekleyin:** Tank ve taret için mermi atma mekaniği geliştirin.
- Sağlık, hasar ve yıkım ekleyin:** Oyunda sağlık puanı, hasar alımı ve yıkım mekaniği oluşturun.
- Özel efektler ekleyin:** Duman, patlamalar ve ses efektleri gibi özel efektlerle oyunu zenginleştirin.
- Kazanma/kaybetme koşulları ekleyin:** Kullanıcı arabiriminde (HUD) kazanma ve kaybetme koşullarını gösteren öğeler tasarlayın.

DURUM GÜNCELLEMESİ

Görevler	Görev Sahibi	Durum
Bir Tank oluşturun	Kaan Balcı	BİTTİ ✓
Girdi işleme	Kaan Balcı	BİTTİ ✓
Düşman Taret sınıfı oluşturun	Kaan Balcı	BİTTİ ✓
Ateş etme işlevselliği ekleyin	Kaan Balcı	BİTTİ ✓
Sağlık, hasar ve yıkım ekleyin	Kaan Balcı	BİTTİ ✓
Özel efektler ekleyin	Kaan Balcı	BİTTİ ✓
Kazanma/kaybetme koşulları ekleyin	Kaan Balcı	BİTTİ ✓



PROJE ÖZELİKLERİ

Motor: Unreal Engine 5.4.4

Tür: Üçüncü Şahıs Aksiyon Strateji Oyunu

Oyun Mekaniği

Amaç: Oyuncular, hareket eden tanklarını kullanarak düşman taretlerini yok etmeli, mermilerden kaçmalı ve en yüksek puanı elde etmek için kendi rekorlarını kırmaya çalışmalıdır.

Demo İçeriği: Şu anda oyunun demo sürümünde bir seviye bulunmaktadır. Oyuncular bu seviyede düşman taretleriyle mücadele ederek savaş mekaniklerini deneyimleyebilir.

Gelecekteki güncellemelerle daha fazla seviye, gelişmiş düşman davranışları ve ek mekanikler eklenmesi planlanıyor.

Oyun Genel Görünümü

Tank Savage, Unreal Engine 5.4.4 kullanılarak C++ ve Blueprints ile geliştirilmiş bir üçüncü şahıs aksiyon oyunudur. Oyun, dinamik savaş mekaniklerini düşman taretleri, mermi algılama

ve arpıřma sistemleriyle birleřtiriyor. Oyuncular, tanklarını kontrol ederek dūřmanlarla mūcadele etmeli, stratejik pozisyonlar almalı ve seviyeyi en kısa sūrede tamamlamalıdır. Dinamik HUD gōstergeleri ve zelleřtirilebilir efektlerle sūrūkleyici bir oyun deneyimi sunulmaktadır.

Edinilen Beceriler ve ğrenilen Kavramlar

1. Dūřman Yapay Zekası: Dūřman taretlerin otomatik hedef alma ve ateř etme mekaniklerini tasarladım.
2. Savaş Mekanikleri: Mermi oluřturma, ateřleme, hasar verme ve saėlık yōnetimi sistemlerini geliřtirdim.
3. C++ ve Blueprint Entegrasyonu: ekirdek savaş fonksiyonlarını C++ ile kodladım ve bu fonksiyonları Blueprint üzerinden kontrol ederek esnek bir yapı saėladım.
4. Dinamik Kullanıcı Arayūzū: Kazanma/kaybetme durumlarını ve oyuncu performansını gōsteren HUD gōstergeleri tasarladım.
5. zel Efektler ve Ses: Patlama, duman ve ses efektleri ekleyerek oyuncu etkileřimlerini daha gereki hale getirdim.
6. Fizik Tabanlı arpıřmalar: Mermilerin ve tank hareketlerinin fizik tabanlı arpıřma sistemlerini uyguladım.
7. Tekrar Oynanabilirlik: Oyuncuların kendi rekorlarını kırmalarını teřvik eden bir yapı oluřturdum.

Sonuç

Tank Savage, oyun geliřtirme sūrecimde aksiyon ve savaş mekaniklerini tasarlamak iin nemli bir adım olmuřtur. Gelecekte, oyunu daha karmařık seviyeler, gūlū dūřmanlar ve ek oyun modları ile zenginleřtirmeyi hedefliyorum.

