**STAJ DEFTERİ**

**15.08.2023**

Bugün bana verilen proje dokümanını okudum. İstenilen gereksinimleri belirledim. Bu gereksinimleri yerine getirecek mekanikler tasarlamaya başladım. Oyunun mobile uygun olması amacıyla 2 ekrana ayırmayı tercih ettim. Bu sisteme göre bir oyun mantığı kurmaya çalıştım ve bunları oyun tasarım dokümanına geçirdim.

Daha önce çok mobil oyun geliştirme tecrübem olmadığı için oyunu mobile uygun tasarlamakta zorlandım. Bu kadar çeşitli mekanikleri mobil gibi basit denebilecek kontrol şemasına sahip bir cihazda nasıl tasarlayacağım konusunda zorlandım.

Yarın oyun tasarım dokümanında daha da ilerlemeyi düşünüyorum. Henüz tasarlamadığım mekanikleri mobil kontrol şemasını göz önünde bulundurarak tasarlamayı düşünüyorum.

Bugün bana verilen senaryodan kendi hayal gücümü de kullanarak bir oyun tasarım dokümanı oluşturmayı öğrendim. Mobile uygun, basit fakat eğlenceli mekanikler tasarlamayı öğrendim.

**16.08.2023**

Bugün oyun tasarım dokümanında ilerleme katettim. Mutfak ekranı ve mekaniklerini de ekledim. Oyunun temel döngüsü hakkında önemli kararlar aldım. Fakat gün sonunda temel oynanış döngüsünü değiştirmeyi düşündüm.

Oyunun mekanikleri hakkında düşünürken zorlandım. Bazı kararları alırken zorlandım.

Yarın, gün sonunda aklıma gelen oynanış döngüsünü değiştirmeyi düşüneceğim. Aldığım karara göre tasarım dokümanını güncelleyeceğim.

Bugün tasarım aşamasında kararlar almanın ne kadar önemli olduğunu öğrendim. Aklıma farklı fikirler gelse de birinde karar vermem gerektiğini öğrendim.

**17.08.2023**

Bugün oyun mekaniklerinde ciddi değişiklikler yaptım. Mutfak ekranının eski çalışma mantığı oynanış olarak pek eğlenceli olmayacağını düşündüğüm için tamamen değiştirdim. Oyunun kontrollerini dokunmatiğe odaklı sistemden sanal joystick ve butonlar sistemine geçirdim. Böylece oyun yatay modda oynanacak hale geldi.

Eski sistem yerine yeni ve daha eğlenceli bir sistem bulmak epey zorladı. Bulduğum fikir her ne kadar bilgisayar oyunlarına uygun olsa da mobilde sanal joystick ve butonlarla oynanabileceğini düşünüyorum.

Bugün oyun tasarım dokümanını şimdilik bitirdiğimi düşünüyorum. Yarın oyunu Unity üzerinden geliştirmeye başlayacağım.

Oyun mantığını değiştirdiğim süreçte daha eğlenceli fikirler üretmeyi öğrendim. Tasarladığım sistemi beğenmediğimden dolayı tamamen değiştirmek gibi riskli bir hareketi yapmayı deneyimledim.

**18.08.2023**

Bugün oyun tasarım dokümanında bir değişiklik yapmadım. Dün belirlediğim oyun mantığını Unity’de yapmaya başladım. Öncelikle oyunda mutfakta kullanacağım assetleri araştırdım. Bunun için uygun bir asset pack buldum. Bu assetleri import ettim. Ardından joystick ile karakter kontrolü yaptım. Biraz post processing efektleri ekledim.

Bugün uygun assetleri araştırırken ve joystick kontrolünü yaparken zorlandım.

Yarın oyunu geliştirmeye devam edeceğim. Dokümana yazdığım mekanikleri implemente etmeye başlayacağım.

Daha önce hiç mobil platform için joystick kontrolü yapmamıştım. Bugün onu öğrendim.

**21.08.2023**

Bugün oyunun kontrollerinde kullanılacak butonları ekledim. Etkileşim sisteminin temellerini tamamladım. Etkileşime geçilecek tezgahlarda ve malzemelerde kullanılacak classların tasarımını yaptım. Kodlarının bir kısmını yazdım.

Bugün projenin kod tarafında genel tasarımını oluştururken zorlandım. İyi kurulmuş bir sistem geliştirme aşamasında çok yardımcı olacağı için bu konuya uzun bir zaman ayırdım.

Yarın kurduğum sistem üzerinden devam edeceğim. Zamanım yeterse etkileşim sistemini tamamlamayı düşünüyorum.

Düzenli bir class diyagramı oluşturmanın ne kadar önemli olduğunu hatırladım ve bu konuda pratik yapmış oldum. Bugünkü kazanımımın bu olduğunu söyleyebilirim.

**22.08.2023**

Bugün etkileşim sisteminde epey bir ilerleme katettim. Malzeme kutusundan malzeme almayı yaptım. Oyun için çok önemli olan tabak sistemini kurdum. Mutfakta kullanılan ve etkileşime geçilebilen bütün nesnelerin kullandığı KitchenObject classını tasarladım, kodunu yazdım.

Kodun düzenli olması için OOP prensiplerini elimden geldiğince kullanmaya çalıştım. Temiz kod yazabilmek için sistem üzerine uzun zaman ayırdım. Bu da çok zamanımı aldı.

Yarın bu sistem üzerinden devam edip kalan tezgah çeşitlerini tamamlayacağım.

Bugün temiz bir kod yazmanın ne kadar önemli olduğunu fark ettim. Kurduğum sistem sayesinde yeni özellikler eklemek çok kolaylaştı.

**23.08.2023**

Bugün mutfak ekranında çok ilerledim. Et malzemesini ekledim. Eti pişirmeye yarayan ocağı ekledim ve bunun gerçekleşmesi için gereken sistemleri tasarladım. Ocağı olabildiğince genişletilebilir tasarladım. Yani bu ocakta sadece et değil, pişirilebilir olarak tanımlanan herhangi bir şey pişirilebilir. Oyuncunun elindeki objeyi atabileceği çöpü ekledim.

Daha önceki günlerde güzel bir sistem kurduğum için bugün çok zorlanmadım. Yeni özellikler eklemek için sadece önceden hazırladığım birkaç fonksiyonu kullanmak yeterli oldu.

Yarın kesme tahtasını kullanmamızı sağlayacak malzemeleri kesme sistemini ekleyeceğim.

Bugün bol bol arayüz (interface) kullandığım için bu konuda pratik yapmış oldum.