**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.