1. İlk planlamanız ne kadar iyiydi?Oyunun basit bir çocuk oyunu olduğunu düşünürsek, ilk planlamanız oldukça iyiydi. Oyunda gemi üçgenlerden oluşuyor ve eksik açıları tamamlandığında bir sonraki bölüme geçiliyor. Bu basit ve anlaşılır bir oyun mekaniği.2- Dönüm noktalarınız nasıl gitti?Dönüm noktalarınız muhtemelen oyunun farklı seviyelerine veya bölümlerine karşılık gelir. Oyuncuların her bölümü başarıyla tamamladığında bir sonraki bölüme geçmeleri gerekiyor. Bu geçişlerin düzgün bir şekilde çalışması ve oyun ilerledikçe zorluk seviyesinin artması önemli. Eğer bu geçişlerde herhangi bir sorun yaşamadıysanız, dönüm noktaları başarılı bir şekilde gerçekleşmiş demektir.3- Tasarım, arayüzler, diller, sistemler ve testler ile ilgili deneyiminiz neydi?Bu basit çocuk oyununda tasarım ve arayüzlerin kullanıcı dostu ve çekici olması önemlidir. Çocuklar için renkli ve eğlenceli grafikler tercih edilebilir.

4- Yolda hoş veya başka ne tür sürprizlerle karşılaştınız?Çocuklar için oyunlarda hoş sürprizler eklemek her zaman iyi bir fikir olabilir. Örneğin, bölümleri başarıyla tamamladıklarında, karakterlerin sevimli animasyonlarla kutlama yapması veya ödüller kazanmaları gibi sürprizler ekleyebilirsiniz. Bu, oyun deneyimini daha eğlenceli ve motivasyonu yüksek tutabilir.5- İyi ya da kötü sonuçlanan hangi seçimleri yaptınız?Projenizi basit ve anlaşılır tutma kararı iyi bir seçimdi. Çocuklar için oyunlar genellikle basit ve eğlenceli olmalıdır, bu yüzden projenizi daha karmaşık hale getirmek yerine basit tuttuğunuz için doğru bir karar vermişsiniz.6- Daha fazla zaman olsaydı ne yapmak isterdiniz?Daha fazla zamanınız olsaydı, oyunu daha fazla seviye veya bölümle genişletebilir veya oyun içi özellikler ekleyebilirdim. Levelları arttırıp daha eğlenceli ve bol animasyonlu hale getirirdim.