

# Project Tasarım Belgesi

19/04/2023  
Büşra ÇOĞUL

## Proje Konsept

1

### Player Control

Kontrol edilen

*bir araba*

*üstten*

görünen bir oyun  
sahnesindedir.

bu oyunda

*ok tuşları*

oyuncuyu

*ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.*

2

### Basic Gameplay

Oyun sırasında,

*engeller*

ortaya  
çıkır

bunlar

*ekranın ortasından*

gelirler.

Oyunun amacı

*engellere çarpmaktan sakınılarak coinleri toplayıp puan kazanmaya çalışmaktır.*

3

### Sound & Effects

Ses efektleri

ve parça efektleri

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

4

### Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

*Daha fazla engeller önümüze çıkar*

ve oyunda

*coinleri toplamak zorlaştırılır.*

[seçkisel] Aynı zamanda

5

## User Interface

Puan

kazanılır

Oyuncu her engeli aştığında coinleri topladığında

Oyunun başında

Araba oyunu

Başlığı  
görünecek

ve oyun

Engellere çarptığında

bitecek.

6

## Other Features

Oyun seviyesi ilerledikçe engeller artacak ve oyuncunun engellerden geçip puan toplaması beklenecek.

## Proje Zaman Çizelgesi

## Önemli noktalar

## Tanım

## Due

#1

- Kamera hareketlerinin ayarlanması

mm/dd

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.

mm/dd

#3

- Engeller ekranın belirli bölgelerinden rastgele gelir.

- Oyuncu engele çarptığında baştan başlaması gerekir.

mm/dd

#4

- Object oluşturma ve rotationun belirlenmesi.

mm/dd

#5

- Çarpışmaların yapılması ve oyuncu skorunu oluşturmak.

mm/dd

#6

- Ünity asset ekleme ve kullanımının gerçekleşmesi

mm/dd

#7

- Test ekleme kısmıyla kazanılan puanın görünmesi

mm/dd

Oyun bitişı ekrana skorun yazılması.

## Backlog

- Oyuncunun engelleri aşmasını sağlayan fonksiyonlarının yapılması.
- oyuncu oyundaki coinleri toplayarak puan elde etmesi.

mm/dd

## Project Sketch

