**Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı …………………… ………………………….. Dersi 1.Dönem 1.Uygulama B Grubu Sınav Soruları**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Adayın Adı ve Soyadı :** | **Sınav Tarihi :** | | |
| **Sınıf /Şube :** | **Puan :** | | |
| **Uygulama:** | | **Değerlendirme**  **Puanı** | **Aldığı Puan** |
| 1. Unity Oyun Programını açar . | | **7** |  |
| 1. Projesini isimlendirir ve çalışacağı platformu seçer(2d-3d)i | | **7** |  |
| 1. Çalışma alanını düzenler(Scripts,Material,Prefabs,Animation vb. klasörleri oluşturur.) | | **6** |  |
| 1. **Aşağıdaki projelerden seçili olanını yapar yada bir proje seçer ve yapar.** | | | |
| * İçinde 2d bir karakterin bütün hareketlerinin bulunduğu resmi çalışma alanına dahil eder ve bunu doğru bir şekilde bileşenlerine ayırır.Sağ ve Sol tuşlarına basıldığında karakteri çevirir ,Yukarı ve Aşağı tuşlarına basıldığında karakteri hareket ettirir. | | **80** |  |
| * İçinde 2d bir karakterin bütün hareketlerinin bulunduğu resmi çalışma alanına dahil eder ve bunu doğru bir şekilde bileşenlerine ayırır.Bu karaktere RigidBody ekler ve karakterin zemin ile temas etmesi için gerekli işlemleri yapar .Yukarı ok tuşuna basıldığında karakterin zıplamasını sağlar. | | **80** |  |
| * İçinde 2d bir karakterin bütün hareketlerinin bulunduğu resmi çalışma alanına dahil eder ve bunu doğru bir şekilde bileşenlerine ayırır.Ayrıca sahnenin gerçekçi gözükmesi için de manzara ve engeller ekler .Karakterin zemine temas etmesi için gerekli işlemleri yapar .Karakteri sahne boyunca hareket ettirir . | | **80** |  |
| * İçinde 2d bir karakterin bütün hareketlerinin bulunduğu resmi çalışma alanına dahil eder ve bunu doğru bir şekilde bileşenlerine ayırır.durgun ,yürüyen ve koşan şeklinde 3 adet anaimasyon oluşturur.Karakter hareket etmediği zaman durgun modda olacak ,yukarı ok tuşuna basıldığı zaman yurume modunda animasyonu aktif olacak ve karakter hareket edecek .Space tuşuna basıldığında karakterin kosan animasyonu aktif olacak ve karakter koşarak hareket edecek . | | **80** |  |
| * İçinde 2d bir karakterin bütün hareketlerinin bulunduğu resmi sahneye dahil eder ve bunu doğru bir şekilde bileşenlerine ayırır.Sahnenin farklı yerlerine engeller ekler .Karakteri hareket ettirir ve karakter engellere çarparsa engellerin kaybolmasını sağlar . | | **80** |  |
| * İçinde 2d bir karakterin bütün hareketlerinin bulunduğu resmi sahneye dahil eder ve bunu doğru bir şekilde bileşenlerine ayırır.Karakteri sahne boyunca hareket ettirir ve karakterin harket yönüne doğru dönmesini sağlar ayrıca Kameranın karakteri takip etmesini sağlar . | | **80** |  |
| * 2D Yuvarlak bir nesneyi sahneye ekler .Sahneye 45 derece eğime sahip bir yol yapar ve nesnenin yol boyunca yuvarlanarak hareket etmesini sağlar . | | **80** |  |
| * İçinde 2d bir karakterin bütün hareketlerinin bulunduğu resmi sahneye dahil eder ve bunu doğru bir şekilde bileşenlerine ayırır.Karakterin eline bir bıçak verir ve A tuşuna her basıldığında bıçağı fırlatmasını sağlar .Bıçak engele çarpana kadar yol alacak engele çarpınca duracak . | | **80** |  |
| * İçinde 2D karakterlerin bulunduğu üç farklı resimden oluşan karakterleri sahneye ekler .Oyun başladığında Mouse ile hangi karaktere tıklanırsa o karakterin hareket etmesini sağlar . | | **80** |  |

**Not:** *Seçili projeler 80 puan üzerinden değerlendirilecektir .Seçili projeden başka bir proje seçilip yapılması durumunda değerlendirme 60 puan üzerinden yapılacaktır .*

**Başarılar Diliyorum Bilişim Tek. Öğrt. Çetin Yalçın**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ders Öğretmeni**  Çetin YALÇIN | Mehtap Yağız Orhan | Zeynep Sayar | **Okul Müdürü**  Hayrettin Çiftçi |