**Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı …………………… ………………………….. Dersi 1.Dönem 1.Uygulama A 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** | | | |
| * Mixiamo.com sitesinden bir karakterin 3 farklı durumunu (durma,yürüme ve koşma ) indirerek Unity’ dahil eder.Klavyeden Sağ ve Sol tuşlarına basıldığında karakteri çevirir ,Yukarı ve Aşağı tuşlarına basıldığında karakteri hareket ettirecek şekilde kodlama yapar. | | **80** |  |
| * Mixiamo.com sitesinden bir karakterin 3 farklı durumunu (durma,yürüme ve koşma ) indirerek Unity’ dahil eder.Klavyeden D tuşuna basıldığında karakteri durdur ,Y Tuşuna basıldığında karakterin yürümesini sağlar K tuşuna basıldığında ise karakterin koşmasını sağlayacak şekilde kodlama yapar . | | **80** |  |
| * Mixiamo.com sitesinden bir karakterin 3 farklı durumunu (durma,yürüme ve Yumruk atma ) indirerek Unity’ dahil eder.Mousun sağ tuşuna basıldığında karakterin yürümesini sol tuşuna basıldığında karakterin yumruk atmasını tekerleğe basıldığında ise karakterin durmasını sağlayacak şekilde prgramlar . | | **80** |  |
| * Unity 3D Nesneleri birleştirerek üç boyutlu bir T harfi yapar .Yukarı ok tuşuna basıldığında harfin ileri aşağı ok tuşuna basıldığında geri gitmesini sağlar .Sağ ve sol tuşlarına basıldığında karakterin mantıksal bir şekilde dönmesini sağlar .Space tuşuna basıldığında karakterin Zıplamasını sağlayacak şekilde kodlama yapar . | | **80** |  |
| * Unity 3D ile sahneye bir küre ekler kürenin boyutlarını ideal seviyeye getirir.Küre için Textures.com sitesinden yada herhangi bir siteden uygun bir dünya haritası indirerek küreyi bu harita ile kaplar.Klavyeden sağ ve ve sol tuşlarına basıldığında sırayla kürenin doğudan batıya ve batıdan doğuya dönmesini sağlayacak şekilde animasyon yapar. | | **80** |  |
| * Unity 3D ile sahneye bir küp ekler küpün boyutlarını ideal seviyeye getirir.İnternetten herhangi bir fotoğraf ekler ve küpü bu fotoğraf ile kaplar.Mousun sağ ve sol tuşuna basıldığında küpün kuzeyden güneye ve güneyden kuzeye doğru dönmesini sağlayacak şekilde animasyon yapar. | | **80** |  |
| * Unity 3D ile basit bir pervane tasarlar ve space tuşuna bastığında pervane durgunsa dönmesini dönüyorsa da dönmesini sağlayacak şekilde animasyon yapar . | | **80** |  |
| * 3D bir nesneye Rigidbody ekleyerek nesnenini yukarıdan düşmesini ve zemine çarparak durmasını sağlayacak şekilde programlar . | | **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 |