

İngilizce kelime ezberleme oyunu

İngilizce kelime bilgisi ne kadar fazla olursa konuşma ve anlama becerimiz de o kadar iyi olur. Kelimeleri cümle içinde kullanmadan ezberlemeye çalışırsak o kelimeleri bir zaman sonra unutuyoruz ama kelimeleri bir cümle içinde görerek ezberlersek onları sonrasında hatırlamamız bir tık daha kolay oluyor. Bu yüzden bu konuda hem bilgilendirici hem de bilgilenirken eğlendiğimiz bir oyun fikri geliştirdim.

Oyun Senaryosu

Bu oyunda öncelikle bir kullanıcı girişi olacak. Kullanıcı kendisine bir nick name ve şifre belirleyecek.

Profil fotoğrafını dışarıdan ekleyemeyecek, uygulama içinde belirlenen yüz ifadelerinden profil oluşturacak.

Profilin tam oluşması için önce 20 soruluk bir kelime testi olacak. Her kelime 5 puan olacak ve bildiği soru kadar puan alacak. Daha sonra da profil tamamlanmış olacak ve oyuna başlayabilecek.

Profilinde:

-Arkadaşlarım

-Arkadaş isteklerim

-Mesajlarım

-Bildiğim kelimeler

-Bilmediğim kelimeler

-Puanım

bölümleri olacak.

Arkadaş ekleme kısmında kullanıcının nickini girerek ona arkadaşlık isteği gönderebilecek. Arkadaşlarına ya da takımdaki kişilere mesaj atabilecek.

Kullanıcı konu seçimi yapacak.

Seçtiği konu ile ilgili kelime sayısı da seçecek 5-10 kelime

Seçtiği konuda her kelime için sorular gelecek önüne. Her kelime için gelen soru sayısını da kendisi belirleyecek. 5-10-20 soru sayısı belirleyebilir.

Örneğin;

Her kelime için 5 soru seçerse => 1 kolay 3 orta 1 zor soru olacak.

Her kelime için 10 soru seçerse => 3 kolay 4 orta 3 zor soru olacak.

Her kelime için 20 soru seçerse => 5 kolay 10 orta 5 zor soru olacak.

Bu seçtiği kelime sayısı kadar tekrar edecek.

Oyunda puanlama sistemi nasıl olacak?

Doğru bildiği sorular için puan alacak ve süreler olacak.

Her soru 60 saniye olacak ama sorunun zorluğuna göre verilen puan değişecek.

Zor sorular için puan sistemi:

Geçen süre toplam süreden çıkarılacak. Sonuç 2 ile çarpılacak ve puan elde edilecek.

Kısacası matematiğini yaparsak => $(60 - \text{geçenSüreMiktarı}) \cdot 2$

Orta bölüm için puan sistemi:

Geçen süre toplam süreden çıkarılacak. Sonuç 1,5 ile çarpılacak ve puan elde edilecek.

Kısacası matematiğini yaparsak => $(60 - \text{geçenSüreMiktarı}) \cdot 1,5$

Kolay bölüm için puan sistemi:

Geçen süre toplam süreden çıkarılacak ve puan elde edilmiş olacak.

Kısacası matematiğini yaparsak => $(60 - \text{geçenSüreMiktarı})$

Tüm sorular bittiğinde yanlış bilinen kelimeler olursa o kelimeler bilinmeyenler kutusuna atılacak ve kullanıcı kelimenin bilinmeyenler kutusuna aktarıldıktan sonra bir hafta içinde tekrar edip kelimeleri bilinenler kutusuna aktarması gerekecek. Eğer yapılmazsa bir haftadan sonra her kaldığı süre için puan düşürülecek kişiden. Her gün için -1 puan düşürülecek. Bir haftada en çok puanı alan kişiden en düşük puanı alana doğru sıralama yapılacak. En yüksek puanı alan o haftanın yıldızı seçilecek ve bir hafta boyunca ismi o tabloda olacak. Haftanın yıldızı olan kişi/kişilere o hafta kazandıkları puan kadar ekstra bir puan eklenecek. Bu da bir ödül olacak onlar için.

Bu her hafta bu şekilde puanlar sıfırlanmadan eklenerek devam edecek.

Bu oyun sadece bireysel oynandığı gibi takım arkadaşlarıyla da oynanabilir bir oyun olacak. Her haftanın yıldızı seçildikten sonra takımlar belirlenecek. İsteyen istediği günde takımını belirleyebilir ama haftanın yıldızı pazar günü 00.00'da belirlenecek ve diğer hafta pazar günü 00.00'a kadar değişmeyecek. Takımları kişiler kendisi oluşturacak. Takımlar en fazla 5 kişi olabilecek. İsteyen istediği takıma girebilecek 5 kişi dolana kadar. Eğer bir kişi takımını beğenmezse bir hafta içinde en fazla 2 farklı takım değiştirebilecek. Takımlar içinde de sesli ya da mesajla konuşma olacak. Grupla random bir şekilde bir yönetici belirlenecek. Takım oyunu başlatır başlatmaz sorular gelecek ve birlikte konuşarak ya da mesaj kısmına yazarak iletişim kurup sorunun cevabı bulunmaya çalışılacak. Sorular süre içinde takım yöneticisi tarafından cevaplanacak, doğru bilinirse takım puan alacak Yukarıda belirttiğim puan sistemi burada da aynı olacak ve aynı zamanda o puan gruptaki kişi sayısına bölünüp bireysel olarak da kullanıcılara puan eklenecek. Yani her hafta hem bir takım hem de bireysel bir kişi takım yıldızı olacak. Bu rekabeti arttırdığı gibi kullanıcıların kelime ezberleme isteğini de arttırmaya yardımcı olacak.

Oyun için satın alma olacaksa ne satılacak?

Oyun içi bir satın alma olacak.

Takım sayısını 2'den fazla değiştirmek isteyenler ekstra ücret ödeyerek bir hafta içinde en fazla +2 takım daha değiştirme bonusu alabilirler.

Profil oluştururken ücretli yüz ifadeleri, aksesuar, kıyafet farklılığı vs. yapmak isteyenler ücret ödeyerek ücretli olanlardan seçim yapabilir.

Oyunun kazanç yöntemi ne olacak? (reklamdan kazanç, ödüllü reklamlar, uygulama içi satın alma vb.)

Öncelikle oyunlardan kazanç yöntemlerinden biraz bahsetmek istiyorum.

1- Uygulamayı google play store/ App Store gibi platformlarda satmak.

Doğrudan para kazanmanın yolu uygulamayı ücretli bir şekilde satmak. Ama bir uygulamanın ücretli olması, indirme sayısının çok fazla olacağını ve bundan çok iyi bir kazanç sağlayarak başarılı olacağınız anlamına gelmez. Açıkçası kazanmak için en doğrudan yol ücretli olması iken başarılı olunması da zor yollardan biri. Çünkü bir uygulamaya insanların para verebilmesi için o uygulamanın insanların sorunlarını kesinlikle çözebilecek ya da çözmek için en iyi yolu deneyen bir uygulama olması lazım. Eğer spesifik bir soruna çok iyi bir yol bulunmazsa satmak da zor olacaktır. IOS kullanıcılarının uygulamayı satın alması oranı android kullanıcılarına göre yüksektir.

2- Uygulama içi satın alımlarla para kazanmak.

Para kazanma yöntemlerinin en yaygın yollarından biridir. Özellikle oyunların kullanıcıları etkilemesi artarsa, kullanıcılar daha fazla özelliğinden yararlanmak ve kendini geliştirmek isteyeceği için uygulama içi satın alımı kesinlikle yapacaktır. Ama bir oyunda birçok şeyi ücretli yapmak yani “kazanmak için öde” kullanıcıların oyunu oynama isteğini azaltacaktır ve oyunu oynamaktan kaçınacaklardır. Kısacası kullanıcılar oyunu oynarken bir ücret ödemesinden ziyade oyunu oynarken ekstra özelliklerden faydalanabileceği şeylerin ücretli olması gerekiyor. Burada çok iyi denge kurulmazsa istenilen başarının tersine başarısızlık olacaktır.

3- Uygulama içi reklamcılık yoluyla para kazanmak.

Günümüzde mobil uygulamaların birçoğu reklam içeriyor ve gün geçtikçe reklam ile para kazanmak, uygulama satın alma ile kazanılan miktara yaklaşıyor. Reklamlar ile kazanç sayesinde kullanıcılara uygulamayı kullanmaları için ücretsiz bir deneyim sağlayabilirsiniz. Ama uygulamanıza reklamlar eklerken bunu çok dengeli bir şekilde yapmalısınız. Birkaç dakikada bir araya reklam girerse kullanıcılar bundan sıkılacak ve kullanmaktan kaçınacaktır. 2. maddede de söylediğim gibi dengeyi kurmak önemlidir.

4- Sponsorluk ile para kazanmak

Uygulamanıza sponsorluk anlaşması yapmanız gelirinizin artmasında çok önemli bir artış sağlayabilir. Uygulamanızın tasarımından tanıtımına kadar birçok şeyde sponsor yardımcı olabilir. Özellikle tanınmış ve büyük sponsorlar daha fazla kullanıcıya ulaşmanızı sağlar. Ne kadar kullanıcı o kadar yüksek gelir demektir.

- 5- Sosyal medya kullanımı artık çok yaygın olduđu için sosyal medyayı kullanarak oyununuzu pazarlamanız oyununuzun viral olma şansını artırır. Sosyal medyada paylaşacağınız içeriklerin kalitesi çok önemlidir bu sizin pazarlamada başarınızı artırır. Uygulamanız için sosyal medyada insanların beğeni ve yorum yapacağı içerikler üretmeniz de etkileşiminizi ve oyununuzun daha fazla insana ulaşmasını arttıracaktır.

Oyun fikrime gelecek olursak oyun ücretsiz olacağı için uygulamada iki farklı yöntem kullanmayı tercih edeceğim. Uygulama içi satın alma ve ödüllü reklamcılık. Ben ikisinin de birlikte olmasını kazanç açısından daha iyi olacağını düşünüyorum. Günümüzde artık neredeyse her şeyde reklamlar sayesinde para kazanılıyor. Ödüllü reklamlar, insanlar reklam izlerken sonunda bir şey kazanacağını bildikleri için onları daha iyi hissettirecek ve hatta kazanmak için bazen daha fazla reklam gelmesini isteyecekler. Ama bu reklamların sık sık olması onları sıkacağı için reklamların sıklığını azaltıp kullanıcıların eğlenmesini arttıracam. Kullanıcıların oyunu sevmesi her şeyden daha önemlidir. Çünkü seven kişiler arkadaşlarına, ailesine, çevresindekilere oyundan bahsederken iyi bir şekilde bahsedecektir. Kısacası kullanıcı deneyimlerinin iyi olması başka insanların oyuna bakış açısını da olumlu yönde etkileyecektir.

Oyunun geliştirilmesi esnasında hangi kodlama dillerine başvurursunuz?

Hangisini seçeceğime karar vermeden önce oyun programlamak için gereken popüler programlara değinmek istiyorum.

C++:

Öğrenmesi zor ama getirisi çok büyük olan bir dildir. League of Legends, Counter-Strike, World of Warcraft ve Doom 3 gibi çok popüler diller bu dil ile yazılmıştır.

C#:

Unity gibi oyun motorlarını kullanmak istiyorsak C# öğrenmeliyiz. Nascar ve Heat 3 gibi oyunlar bu dil ile yapılmıştır.

Java:

Java ile birçok şey yapıldığı gibi oyun da geliştirilebiliyor. Minecraft, Assassin's Creed gibi popüler oyunlar bu dil ile yapılmıştır.

JavaScript:

Bir web sayfasında, we oyunların tasarımında görünen olayların neredeyse tamamını yazabiliriz. Angry Birds, The Wizard gibi oyunlar HTML5, CSS3 ve JavaScript ile yazıldı.

SQL:

Back-end tarafta verilerin tutulmasını, sunucuda işler yapmamızı sağlayan bir dil. Sunucu işlemlerin neredeyse tamamı SQL sayesinde yapılıyor.

Unity:

Piyasada en çok kullanılan oyun yapma programlarından biridir.

Kullanımı çok zor olmayan kavraması kolay olan bir oyun motoru olarak görülüyor.

Sesler,efektler, aksesuarlar,karaterler açısından çok geniş bir yelpazesi var.

Birçok platformda oyun yapma imkanı sağlıyor.

Büyük projeler için pek uygun değildir.

Bu program kullanabilmek için C# kodlama dilini biliyor olmamız lazım.

Unreal Engine:

Epic games tarafından geliştirilmiştir. Bu program C++ proqramla dilini kullanılır.

Andorid oyun geliştirmek için en iyi motorlardan biri olarak kabul ediliyor.

Büyük uygulamalar için güçlüdür.

Ben bu arařtırmalarımı dayanarak Unity arama motorunu ve C# programlama dilini kullanarak oyunumu yapmak isterim.

Unity seçmemin sebebine kısaca değınmek istersem:

- Oyun tasarımı açısından çođu şeyi çözmeye yarayan çok fazla seçenek olması,
- Grafik kalitesinin çok yüksek ve iyi olması,
- Unity için kullanılan birçok kaynađa ücretsiz erişebilmenin kolay olması,
- Birçok farklı platforma uyum sağlayabilir.
- Grafik ve kod birlikte çalışır bu da zamandan tasarruf sağlar.

sebeplerinden dolayı seçimim unity oldu. Unity için de C# kullanmam gerekiyor bu yüzden dil seçimim de otomatik bir şekilde C# oldu.

Kaç kişilik ekip ile ne kadar sürede tamamlanır?

Oyun geliştirme tipi olarak 4 aşamada gerçekleşir;

Planlama, Yapım öncesi, Yapım, Test,&Yayın

Planlama

Bu aşama aslında birçok şeye karar verilen esas aşamadır. Her proje buradan başlar. Burada oyunun ne olduđu, nasıl oynandığı, ne gibi özelliklere sahip olduđu, grafikler, hangi platformda olacak, kazanç nasıl sağlanacak, hangi dil ile yapılacak, zaman, tahmini bütçe ve oyun için ne kadar kişi gerekliliğine karar verilen en temel ve aslında en önemli şeylerin konuşulduđu bir aşamadır.

Bu aşama genellikle toplam yapım süresinin yaklaşık %20'sini alır.

Yapım Öncesi

Bu aşamada ise planlama aşamasında ortaya çıkan fikirlere nasıl hayat verileceği hakkında beyin fırtınası yapılır. Bu aşamada projenin her parçasının yerine oturduğu yerdir. Kısacası fikirler ete kemiğe bürünür. Geliştiriciler, tasarımcılar, proje liderleri vs. herkes kendi alanıyla ilgili üretim öncesi son fikirlerde bulunur ve her alanın detayları belirlenir.

Yapım

Bu aşama en uzun süren ve en çok çaba gerektiren aşamadır. Karar verilen her şeye bu aşamada başlanır. Karakterler, sesler, alanlar tasarlanır. Geliştiriciler, oyun içeriğinin her bir parçası için binlerce satırlık kod yazar. Bu aşamaların, departman ve ekip üyelerinin düzeninden ise proje liderleri sorumludur. Düzenli olarak kontrol sağlaması çok önemlidir.

Test&Yayın

Oyundaki her özelliğin, mekaniğin, tasarımın kontrol edilmesi bu aşamada gerçekleşir. Bu aşama aslında bir dönüm noktasıdır. Aylarca, yıllarca uğraşmış bir projenin çöp olabilmesi mümkündür. Ürünün ne kadar iyi, güçlü, sarsılmaz olduğunu anlamak için defalarca kez test gerçekleşir. Oyun baştan sona oynanılır. Tüm her şey sonunda oyun yeterli ve iyi olduğu konusunda anlaşılırsa test aşaması biter, değilse hatalar ve eksiklikler düzeltilmeye çalışır. Oyun sorunsuz ise yayına işlemi gerçekleşir ve son adım da yayınlandıktan sonra bitmiş olur.

Oyun yapımı yani bu aşamaların süresi ne kadar sürer konusuna gelecek olursak aslında tamamen bize bağlıdır.

Ama planlama yapma süresi: 1-2 hafta

Fikirleri geliştiriciler ile araştırmak, yani yapım öncesi aşama: 4-5 hafta

Yapım (Tasarım, Geliştirme): 6-12 hafta

Mağazaya (Google Play Store/App Store) yükleme: 1-2 hafta

Sonuç olarak yaklaşık 5 ay sürer. Ama benim belirlediğim oyun fikrinin çok karmaşık ve fazla gereklilikleri yok. 7-8 kişilik bir ekip (daha az kişi de olabilir ama ne kadar çok kişi olursa erken bitmesi o kadar hızlı olur.) ile 2-3 aydan daha kısa bir sürede tamamlayabileceğimizi düşünüyorum.

Kuracağınız ekipte sizin rolünüz ne olur?

Benim rolüm bu ekipte programcı olur. Tasarımdan yani işin ön tarafında olmaktan ziyade işin arka tarafında olmayı isterim.

Görevler:

Geliştirilecek ortama göre plan yapmak,
Oyun kurgusu, hikayesi hakkında inceleme,
Oyun özelliklerine uygun kod yazmak,
Oyunun fiziksel işlevlerini birbirine bağlamak,
Verileri doğrulamak için yöntem geliştirmek,
gibi birçok sorumluluk vardır.

Gizem Coşkun