Giray — 08.06.2023 20:59

@everyone

gizem — 08.06.2023 21:01

merhaba arkadaşlar

IremAsenaKaplan — 08.06.2023 21:01

merhabalar

konur — 08.06.2023 21:01

geliyorum hemen

Erkincandas — 08.06.2023 21:08

kulaklığa geçiyorum 1 saniye

Giray — 08.06.2023 21:09

benim dcde bır sıkıntı var snaırım aç kapa yapıcam hemen

IremAsenaKaplan — 08.06.2023 21:45

4 elementin ana tema olduğu bir oyun fikri

Ateş, su, hava, toprak

level'lar

Öğretmenin tahtada sorduğu soruyu bilmek amacı ile oyun level'larının olduğu hayal dünyasına dalıp

level'ları tamamlayıp soruyu bilmesi

player tatlı küöük bir çocuk

küçük\*

Erkincandas — 08.06.2023 21:48

Platformer,Puzzle,PC,3D

Erkincandas — 08.06.2023 22:44

Elemental Dreamscapes is a unique 3D platformer puzzle game for PC. Dive into the dream world of a young protagonist and traverse through imaginative realms themed on the four elements - Earth, Air, Fire, and Water. Each level offers a different set of challenges, merging intricate puzzles with intuitive platforming. Manipulate and interact with the elements to progress, immerse in stunning environments, and uncover the hidden depths of this dream world. A compelling journey of imagination and puzzle-platforming awaits in "Elemental Dreamscapes.

IremAsenaKaplan — 08.06.2023 22:47

Bilgi Sınavı", ateş, su, hava ve toprak elementlerinin hüküm sürdüğü bir hayal dünyasında geçen bir oyundur. Oyuncular, öğretmenin tahtada sorduğu soruyu bilmek için seviyeleri tamamlamak amacıyla maceraya atılırlar. Her seviye, elementlere özgü bulmacalar ve engeller içerir. Oyuncular, elementlere özgü becerileri kullanarak ilerler ve bilgi kristalleri toplayarak öğretmenlerine doğru cevabı sunarlar. Eğlenceli ve öğretici bir deneyim sunan Elemental Quest: Bilgi Sınavı, öğrenmeyi oyunlaştırır.

Giray — 08.06.2023 23:11

Realms of the Elements

@Erkincandas yarın 9 da tekrar buluşuyoruz. görevleri belirleyip dağıtıcaz ilk sprint için. readme.md dosyasını tamamladık

Erkincandas — 08.06.2023 23:15

Elinize telefon çalmıştı ona bakıyordum kusura bakmayın

Yarın görevleri dağıtalım ilk önceliklerimizi belirleyelim ve haftasonu itibariyle projeye başlayalım sizin için de uygunsa.

Giray — 08.06.2023 23:39

tamamdır bizde öyle düşünüyorduk

asistana sordum readme yi istedigimiz gibi değiştirebileceğimizi söyledi

Erkincandas — 09.06.2023 11:02

Arkadaşlar selam akşam 8 de bir yere gitmem gerekiyor bu sebeple 9 daki toplantıya katılamayacağım herkes müsaitse daha erkene çekebiliriz değilse de siz konuşup beni bilgilendirirsiniz

Giray — 09.06.2023 13:05

Ben müsaitim erken olursa sıkıntı olmaz

Erkincandas — 10.06.2023 12:49

Giray müsait olduğun zaman bana dün ne yapmaya karar verdiğiniz konusunu yazabilir misin

Giray — 10.06.2023 12:53

Asset araştırmaları ve animasyonlar ile ilgili konuralp araştırma yapacak. Ben çevre tasarımı için asset bulup 2 mapi yapıcam. Asena menu tasarımı yapacak gizem ise karakter üzerine çalışacak

sana görev vermedik aslında ilk sprintti hafif geçiricez sen de giste hazırlanıyosun zaten. senin tecrüben daha fazla oldugu için kodlama kısmında (2.sprintte yoğunluk olacaktır) sana biraz yüklenicez. ancak ilk sprintte çabucak hallederim ufak tefek dediğin bir görev varsa yaparsan çok iyi olur tabi

Erkincandas — 10.06.2023 13:09

Ben o zaman hafif hafif karakter movement mekaniklerine bakayım. Onlar aradan çıksın.

Giray — 10.06.2023 13:10

aynen güzel olur

ben bi boş proje oluşturup github a pushlayayım

onu pull layalım hepimiz

Erkincandas — 10.06.2023 13:11

Aynen iyi olur. Branch açmak isteyenler açsın . Yardıma ihtiyacı olan yazabilir bana.

Giray — 10.06.2023 16:16

@Erkincandas github la sen ilgilensen daha iyi olacak gibi 😅

Erkincandas — 10.06.2023 16:20

Hiç sorun değil ben herkese branch açarım herkes github desktop u indirsin ben bir sonraki görüşmemizde anlatırım

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:06

@Giray Selam, sen herhangi birşey push'ladın mı?

Erkincandas — 11.06.2023 21:06

Boş bir unity dosyası pushladı

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:07

Ben github da senin davetini kabul ettim ama projeyi göremiyorum

github linkini atar mısın bana

Erkincandas — 11.06.2023 21:07

Atıyorum

https://github.com/erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23

GitHub

GitHub - erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23

Contribute to erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23 development by creating an account on GitHub.

GitHub - erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:08

teşekkürler

Erkincandas — 11.06.2023 21:08

Rica ederim

Giray — 11.06.2023 21:29

@everyone herkes müsaitse salı akşamı 9da konuşalım tekrar

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:30

benim için olur

Giray — 11.06.2023 21:30

boş proje attım ama merge lerken sıkıntı yaşadım

readme diğer branchte kaldı

erkin halledecek onu

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:30

tamam ben version u bekliyorum şuan

yeni indiriyorum

menu level i yapıcam

Giray — 11.06.2023 21:31

tamamdır

Erkincandas — 11.06.2023 21:31

Görsel

Giray — 11.06.2023 21:32

erkin mergelemiş sanırım hatta @IremAsenaKaplan

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:32

tamamdır

Erkincandas — 11.06.2023 21:33

Aynen benim branchten çekebilirsiniz

Giray — 11.06.2023 21:33

sahne tasarımı hariç olanları bence farklı sahnede hazırlayın

aynı rotasyonda olursa sorun çıkar heralde

Erkincandas — 11.06.2023 21:34

Yeni branch açın isterseniz

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:34

farklı branch'lerde çok çalışmadım bu arada ben, danışırım takılırsam

Giray — 11.06.2023 21:34

erkin salı günü açıklar hepimize

ben de çalışmadım

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 21:34

tamamdır

Erkincandas — 11.06.2023 21:35

Ben anlatıcam zaten herkese salı günü

Çok basit zaten sorun yaşamazsınız

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:11

clone'ladım projeyi ama sadece Readme folder ı görüyorum

Giray — 11.06.2023 22:11

main branchte o var şuan

erkinin branch e geçmen lazım

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:12

tamamdır

Erkincandas — 11.06.2023 22:12

Unity hub a gir

Ordan çektiğin repoyu seçip aç

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:13

branch değiştirince oldu

Görsel

gitignore eklenmediği için mi böyle

Giray — 11.06.2023 22:18

gitignore var

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:18

gerçi baktığımda gitignore görmüştüm

Giray — 11.06.2023 22:18

bukadar değişiklik de garip geldi ama

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:18

aynen hiç dokunmadım daha

Giray — 11.06.2023 22:19

erkini bekle bence commitlemeden

karşılaşmıştır heralde daha önce

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:20

scene ekleyip commit attım şimdi

problem çıkmazsa devam ederim

yoksa erkine danışırım

Giray — 11.06.2023 22:20

tamamdır

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:20

okey sorun çıkmadı

pc oyunlarında ölçü nasıl oluyor

?

Giray — 11.06.2023 22:22

ölçü derken

scale mi

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:22

16:9 Aspect gibi

Giray — 11.06.2023 22:22

he

16:9 olması lazım

genel olarak 16:9 kullanılıyor monitörlerde

ona göre yaparsın

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:23

tamamdır

IremAsenaKaplan — 11.06.2023 22:38

Erkin in branch de pushladım, salı günü gerisini konuşuruz iyi çalışmalar herkese

menu manager tamamlandı

Erkincandas — 11.06.2023 23:02

Tamamdir eline sağlık

konur — 12.06.2023 19:15

bana da uygun

gizem — 13.06.2023 08:28

bana da uygun

IremAsenaKaplan — 13.06.2023 20:53

Selamlar toplantıya 10 dk gecikeceğim, kusura bakmayın. Siz başlayın size katılırım.

Giray — 13.06.2023 21:03

@everyone

Erkincandas — 13.06.2023 21:04

https://github.com/erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23

GitHub

GitHub - erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23

Contribute to erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23 development by creating an account on GitHub.

GitHub - erkincandas/OUA-Bootcamp-u-23

Giray — 13.06.2023 21:23

https://www.youtube.com/watch?v=afHt\_1sVQ14&ab\_channel=booomse

YouTube

booomse

Portal 2: Best of Wheatley

Görsel

https://www.youtube.com/watch?v=BPxPwta5soU

YouTube

Ahmet Yağız

Bubble Adventure

Görsel

konur — 13.06.2023 21:40

https://docs.unity3d.com/560/Documentation/Manual/BlenderAndRigify.html

Unity - Manual: Using Blender and Rigify

The Unity Manual helps you learn and use the Unity engine. With the Unity engine you can create 2D and 3D games, apps and experiences.

Giray — 13.06.2023 21:56

@Erkincandas map scale i kaça kaç olsun genelde kaça kaç yapılıyo

10x10 diye düşündüm

Erkincandas — 13.06.2023 21:57

Uygun abi bence

Giray — dün 23:28

@everyone arkadaşlar benim finallerim yarın bitiyor. 2. sprint buluşması da yarın sanırım

sprintte asılmamız lazım artık

salı günü 9da herkes müsaitse yine toplanalım.

@Erkincandas bir şey sorucaktım. map tasarımı için plane üzerine probuilder ile şeyler mi koysak yoksa terrain ile mi

ben plane üzerinde düşünüyordum

Erkincandas — bugün saat 00:19

Şöyle yapalım, eğer collider eklemeyeceğimiz objelerse tilemap ile dizebiliriz ama eğer etkileşime giriceksek probuilder kullanmak gerekir

Senin için nasıl kolay olucaksa. Tamamını da probuilder ile yapabilirsin

Giray — bugün saat 00:20

aynen ben de probuilder ile yapmayı düşünüyordum

birde şu benim branch i maine aktarabilir misin

yarın 10 da ilk sprint bitiyormuş

Erkincandas — bugün saat 00:20

Tamamdir ben hallederim biraz sonra

Giray — bugün saat 00:30

ben maine girdim şimdi kendi branchime dönemiyorum garip bir error veriyor

warning: in the working copy of 'Library/Bee/1900b0aEDbg.dag.json', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it

warning: in the working copy of 'Library/Bee/bee\_backend.info', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it

warning: in the working copy of 'Library/Bee/fullprofile.json', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it

warning: in the working copy of 'Library/EditorInstance.json', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it

warning: in the working copy of 'Library/EditorSnapSettings.asset', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it

böyle devam ediyo

Erkincandas — bugün saat 00:30

10 dakikaya müsaitsen

görüşelim

yayın ver bana

Giray — bugün saat 00:30

tamamdır müsaitim

Giray — bugün saat 00:54

müsait misin @Erkincandas