**GEREKSİNİMLER**

Mobil platform.

Uçuş mekaniği ve sonsuz döngüde ilerleyişi karşılayacak bir fizik motoru.

Oyundaki fiziki birimlerinin animasyonlarının ve görsellerinin tasarlanması.

**ÇÖZÜMLER**

Google Playstore uygulama platformu ile düşük ücretle ve güvenilir bir şekilde mobil uygulama çıkarılabilir.

Apple’ın AppStore platformu da güvenilir bir şekilde mobil uygulama çıkarılabilir bir platform ancak yüksek ücret, uzun yayınlanma ve incelenme süreçleri sebebiyle Google Playstore karşısında geri de kalıyor. Ancak uygulamamızın gereksinimlerine göre sonradan ikinci bir platform olarak tercih edilebilir.

**Libgdx**

“LibGDX” farklı cihazlarda çalışabilen 2D ve 3D oyun geliştirebileceğimiz açık kaynaklı Cross Platform çatıdır(framework).

“LibGDX” ile oyun geliştirmek için gerekli olan ses ve görüntü işlemleri, matematik ve fizik işlemleri, dosya işlemleri ve diğer birçok şey kolaylıkla yapılabiliyor. Herhangi bir işlemde takılınca stackoverflow araması ile yeteri kadar doyurucu içeriğe ulaşabiliyoruz. İngilizce bilenler için kaynaklar çok fazla olmasına rağmen Türkçe kaynak pek fazla mevcut değil. Youtube ortamında videolar hazırlayan birkaç yazılımcı hem örnekler ile hem de tam oyun projeleri ile LibGDX için kaynaklar hazırlamışlar ama onlar da genelde birbirine yakın ve temelde aynı kodların olduğu örnekler üzerinde durmuşlar. Örneğin oyun içinde bizim karakterimize saldıracak olan düşman karakterlerin yarım akıllı dahi olsa yapay zekâsının nasıl kodlanacağına değinen yok. Karakterlerin hareketleri, ses ve görüntü işleme, telefonlardaki dokuma ve tüm platformlardaki klavye girdilerinin alınması, başlangıç ile ortaya yakın seviyede fizik kuralları gibi konulara değinmişler. Yapay zekâ başlı başına büyük bir dünya olsa da çarparak durma gibi temel fizik kurallarının örneklendirildiği gibi hafif yapay zekâ konusuna değinilmemiş.

**Oyun Görselleri**

İnternetten veya farklı kaynaklardan stok görseller alınabilir veya Photoshop benzeri uygulamalarla basit görseller oluşturulabilir.