

Araştırma ve Kariyer Analizi Raporu

Muhammed Eren Yaprakcı | 250542006

1. Alan Seçimi

Alan tercihim Oyun Geliştirme'dir.

2. Teknoloji Analizi

Alanımda kullanılan başlıca 3 temel dil şunlardır:

- 1- C#
C# oyun motorunu kullanan önemli oyun motorları Unity ve Godot'tur. OOP yapısı sayesinde oyun mekanikleri, yapay zeka tasarımı, kullanıcı arayüzü gibi alanlarda yüksek performans ve rahatlık sağlar.
- 2- C++
C++ ise AAA türündeki oyunların bel kemiği diyebileceğimiz bir dildir. Unreal Engine oyun motorunun da bu dili kullanması dilin popülerliğini arttırmaktadır. C++'taki bellek yönetimi sayesinde de çekirdek yazılımlar, işletim sistemleri ve gömülü sistemlerde de bir standart haline gelmiştir.
- 3- Java
"Bir kere yaz, her yerde çalıştır" (Write Once, Run Anywhere) felsefesiyle platform bağımsızlığı sunan köklü bir dildir. Nesne yönelimli yapısı, güçlü bellek yönetimi (Garbage Collection) ve güvenilirliği sayesinde; büyük ölçekli kurumsal backend sistemlerinde ve Android uygulama geliştirme süreçlerinde yaygın olarak kullanılır.

3. Şirket Analizi

Çalışmayı hayal ettiğim bir şirket yok, kendi hayalimin peşinden koşmak ve kendi oyunlarımı geliştirme gibi bir tutkum var fakat bir şirkette çalışacak olsam şu şirketler tercihim olurdu:

- 1- TaleWorlds Entertainment
Yerli bir firmaya çalışmak her zaman daha da heyecanlandırır. Ülkemizdeki oyun geliştirme son zamanlarda yükselişte olmasıyla bu çorbada bir tuzumun olması TaleWorlds gibi köklü ve sektörde hatırı sayılır bir şirkette çalışmak isterdim. Yaptıkları oyunları da bayılarak oynadığım için çalışmaktan büyük bir zevk alacağıma eminim.
- 2- Paradox Development Studio [Paradox Tinto]
Yabancı bir firma seçecek olsaydım Paradox olurdu. Paradox Interactive altındaki Paradox Tinto'da çalışmak isterdim. Yaptıkları oyun türüne ve oyunlarına bayılıyorum. Ayrıca sektörde tekel olmaları da onlardan öğrenebileceğim şey sayısını aşırı fazla katlıyor. Bu yüzden Paradox ikinci tercihim olurdu.