

Idle Factory Tycoon - Unity Case Degerlendirme Ozeti (25.05.2025)

Bu projede Unity kullanarak, case dokumaninda belirtilen tum sistemleri basariyla tamamladim. Sistemi moduler, anlasilir ve surdurulebilir bir sekilde tasarladim. Her sinifin sorumlulugu acikca ayrilmis, yorumlarla desteklenmis ve test edilmistir.

[OK] Tamamlanan Temel Sistemler

- Click to Earn: Ana makineye tiklayarak kazanc sistemi
- Passive Producer System: ScriptableObject tabanli ureticiler, tick sistemi
- Upgrade System: Seviye basina gelir artisi ve maliyet kontrolu
- Save/Load Sistemi: JSON ile veri saklama ve yukleme
- Visual Feedback: Coin efektleri, gelir popup'i, uretim bari
- Offline Production: Oyuncu oyunda degilken bile uretim devam eder
- Editor Tool: ProducerData nesnelerini yoneten ozel Editor penceresi

[*] Teknik Basarilar

- Moduler Zone Yapisi: Yeni bolge ve uretici eklemek cok kolay
- Kod Temizligi: Her script aciklamali, SRP'ye uygun ve sade
- Performans ve Temizlik: Gereksiz yuk yok, klasor yapisi duzenli
- Teslim Formatı: README.md ve ZIP arsiviyle degerlendirmeye hazir

[!] Ekstra Detaylar

- Tools > Producer Editor uzzerinden icerik olusturma kolayligi saglandi
- Resources/ProducerData/ yapisi ile runtime veri erisimi saglandi
- Tum ureticiler offline uretim sirasinda dogru sekilde hesaplaniyor
- UI, mobil uyum icin uygun altyapiya sahip

[#] Sonuc

Bu projeyi hem teknik hem kullanıcı deneyimi açısından dengeli bir şekilde teslim ediyorum.

Sistem, case dokümanının tüm gerekliliklerini eksiksiz karşılıyor ve geliştirilmeye açık bir temel sunuyor.

Geri bildirimlerinizi duymaktan memnuniyet duyarım.

Tesekkür ederim.