

# TANITIM VE OYUN İÇERİĞİ



## 1. Tanım

Doly Up küçük ve sevimli bir hayalettir. Önüne çıkan bloklar üzerinden zıplayarak en tepeye ulaşmaya çalışır. Oyunun amacı tepeye ulaşmaya çalışırken en yüksek skoru kazanmaktır. Click To Play Game butonuna tıklayarak kolayca oyunu oynamaya başlayabilirsiniz. Oyunun başında çalan oyun müziğini başlangıç ekranında bulunan hoparlör butonuna tıklayarak kapatabilirsiniz. Hemen yanında bulunan çıkış butonuna basarak çıkış yapabilirsiniz.

Oyun başladığında karakter otomatik olarak ilk blokta zıplamaya başlar. Karakteri sağa sola basılı tutarak hareket ettirmeniz ve boşluğa düşmemeniz gerekmektedir. Boşluğa düşmeniz halinde oyun biter. Oyunun gidişatı içerisinde bloklardan bazıları yanıp sönmektedir. Bu karakteri ekstra zıplatmaya yarar. Her blok 1 puan verirken yanıp sönen bloklar 3 puan kazandırmaktadır. Böylece ekstra puan kazanabilirsiniz. Olur da boşluğa düşerek yanarsanız, sizi karşılayan ekranda isterseniz tekrar oynayabileceğiniz, ana menüye dönebileceğiniz ve çıkış yapabileceğiniz butonlar yer almaktadır. Daha önceden kazanılmış en yüksek skor ve şu anki skorunuz yine bu ekranda yer almaktadır.

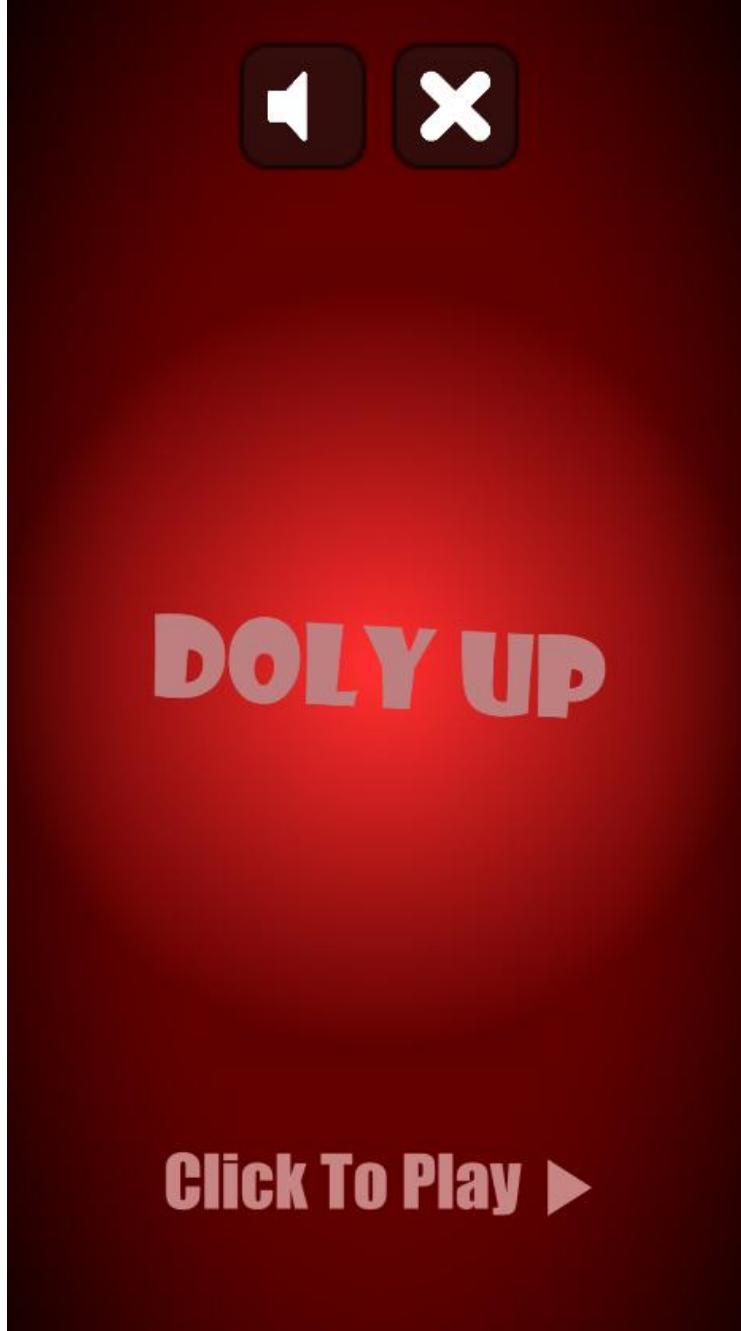


Şekil 1. Oyun Logosu

## 2. Oyun İerięi

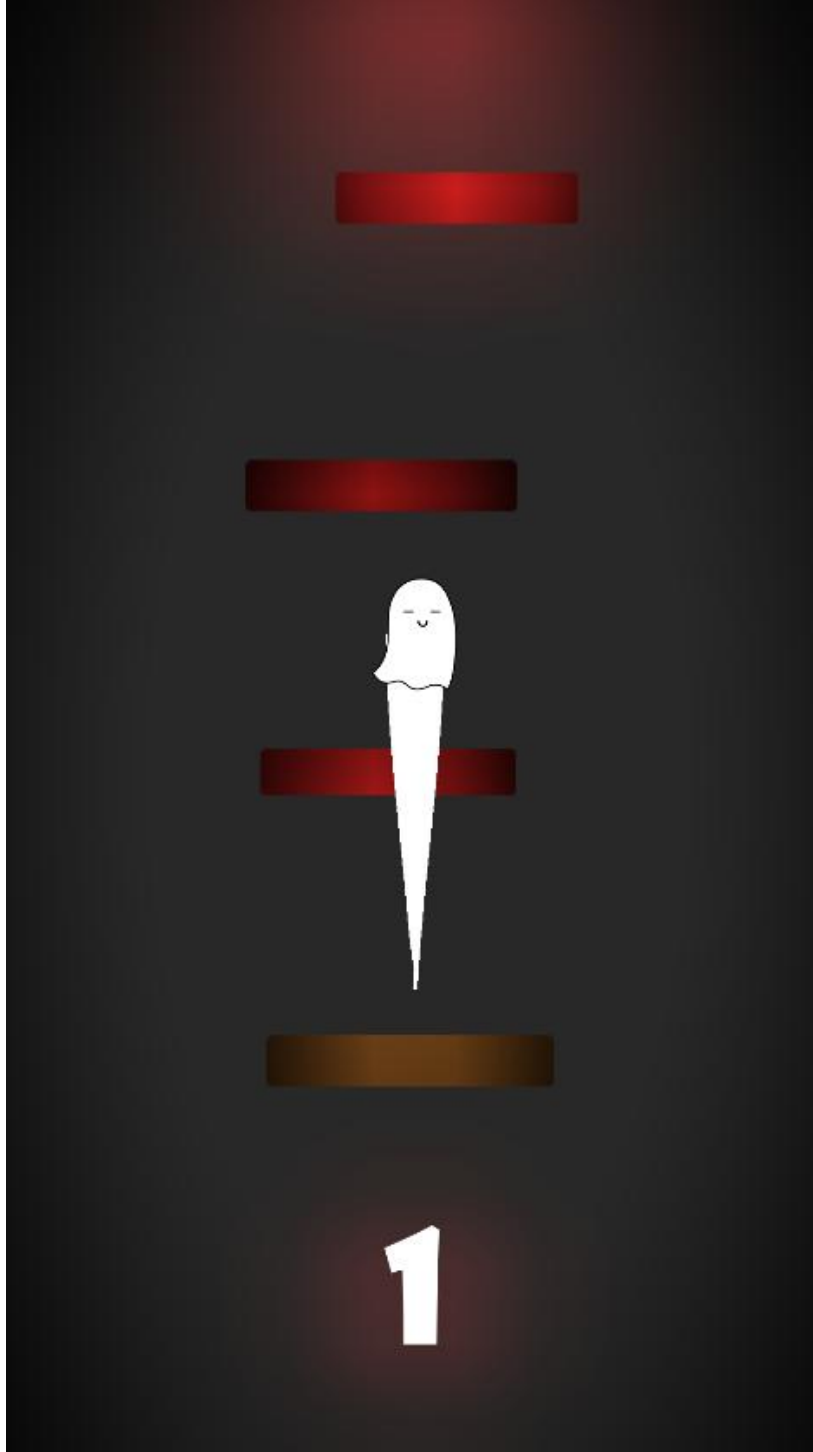
Oyun 3 sahneden oluřmaktadır.

- a) **Ana Menü Sahnesi:** Oyuncuyu karřılayan ilk sahne animasyonlu Ana Menü Sahnesidir. Ana Menü Sahnesi aılır aılmaz oyun m¼zięi almaya bařlar. Bu sahnede ses aıp kapama, ıkıř ve bařlama butonu yer almaktadır. Sesi kapatıp aabilir, oyunu bařlatabilir ya da oyundan ıkabilirsiniz. řayet “Click To Play Game” butonuna tıklarsanız Oyun Sahnesi aılarak oyun bařlatılmıř olacaktır.



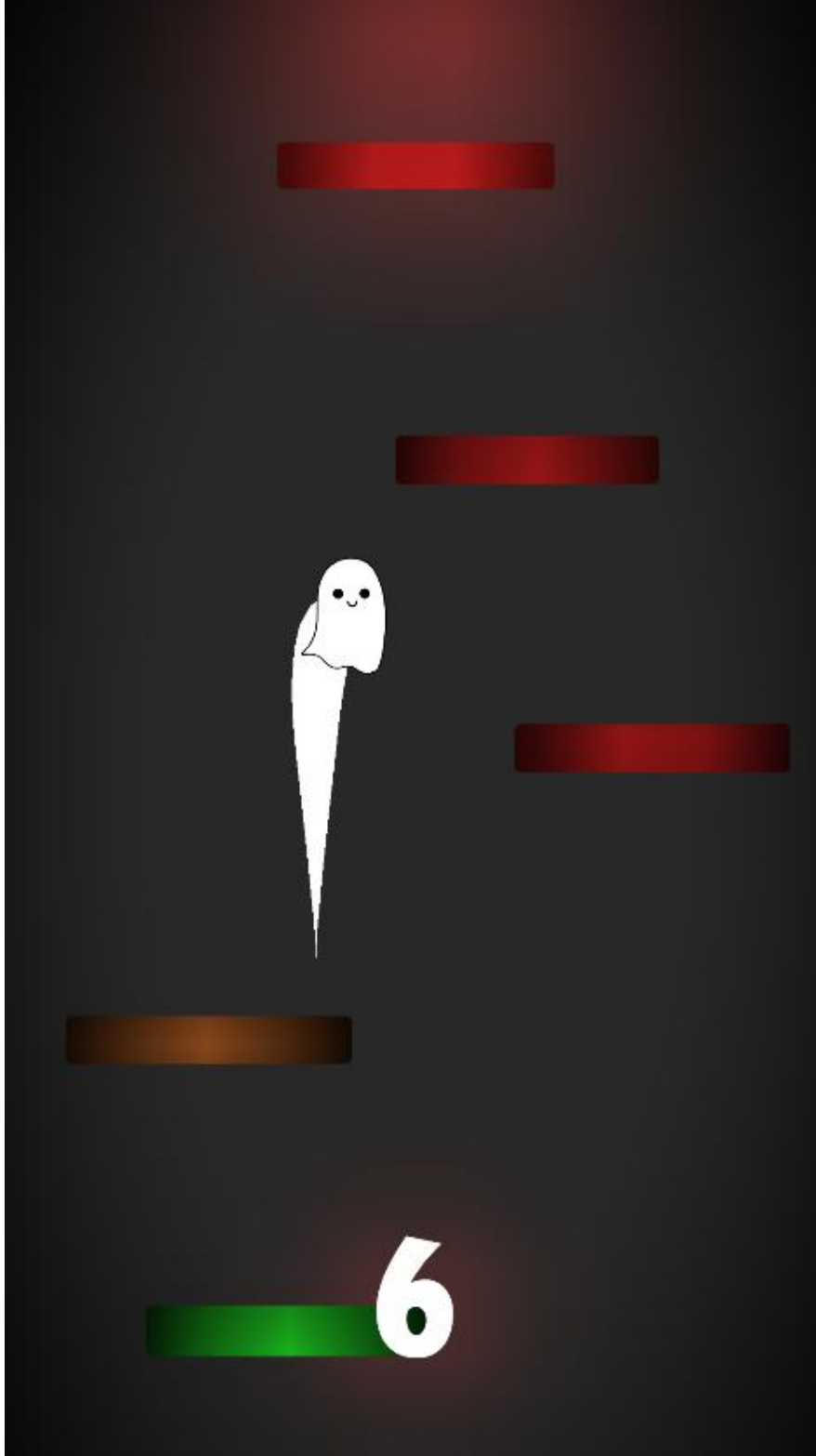
řekil 2. Ana Men¼

- b) **Oyun Sahnesi:** Oyun sahnesi açılır açılmaz sevimli karakterimiz Doly bulunduğu ilk blokta zıplamaya başlayacaktır. Doly'ı sağa sola hareket ettirebilirsiniz. Doly'ı sağa hareket ettirirseniz X ekseninde pozitif yönde flip işlemi gerçekleştirilir. Sol tarafa hareket ettirdiğiniz de ise X ekseninde negatif yönde flip işlemi gerçekleştirilir. Böylece sağ tarafa hareket ettirildiğinde sağa doğru, sol tarafa hareket ettiğinde ise sola doğru bakar. Doly'nin zıplama özelliği yoktur.



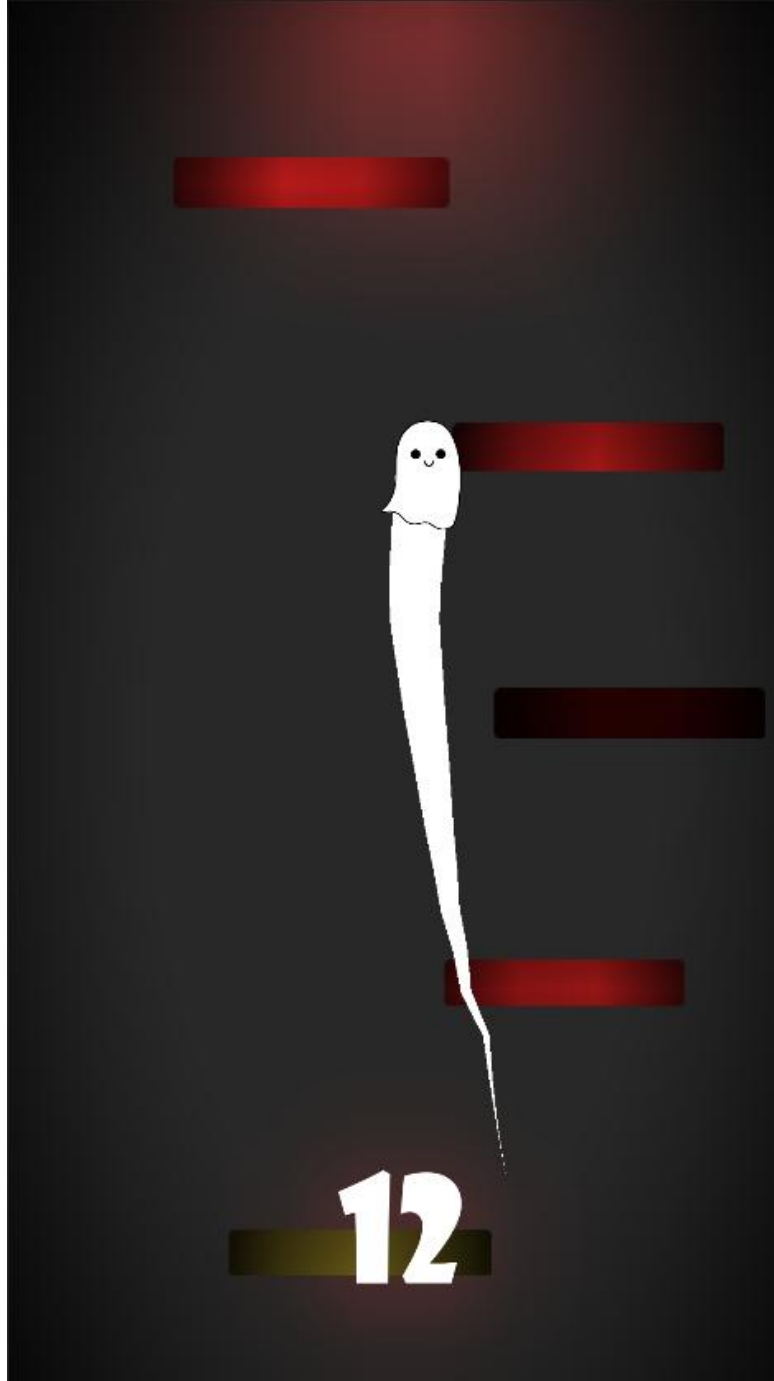
Şekil 3. Oyun Sahnesi

Bloklar varsayılan renklerindeyken Doly temas ettiğinde bulunduğu renkten yeşile doğru 1.5 saniye boyunca bir animasyon oynatır. Doly temas ettikten 1.5 saniye sonra ise kaybolur.



Şekil 4. Temas Edilen Zeminler

Blokların zıplatma özelliđi vardır. Bloklardan bazıları ise %10 ihtimalle ekstra zıplatma şansına ve 3 blok yükseltme özelliđine sahiptir. Bunlar oyun esnasında yanıp sönerek kendilerini belli ederler. Normal bloklar skoru 1 puan artırırken 3 blok zıplatma özelliđi olan bloklar 3 puan artırır.



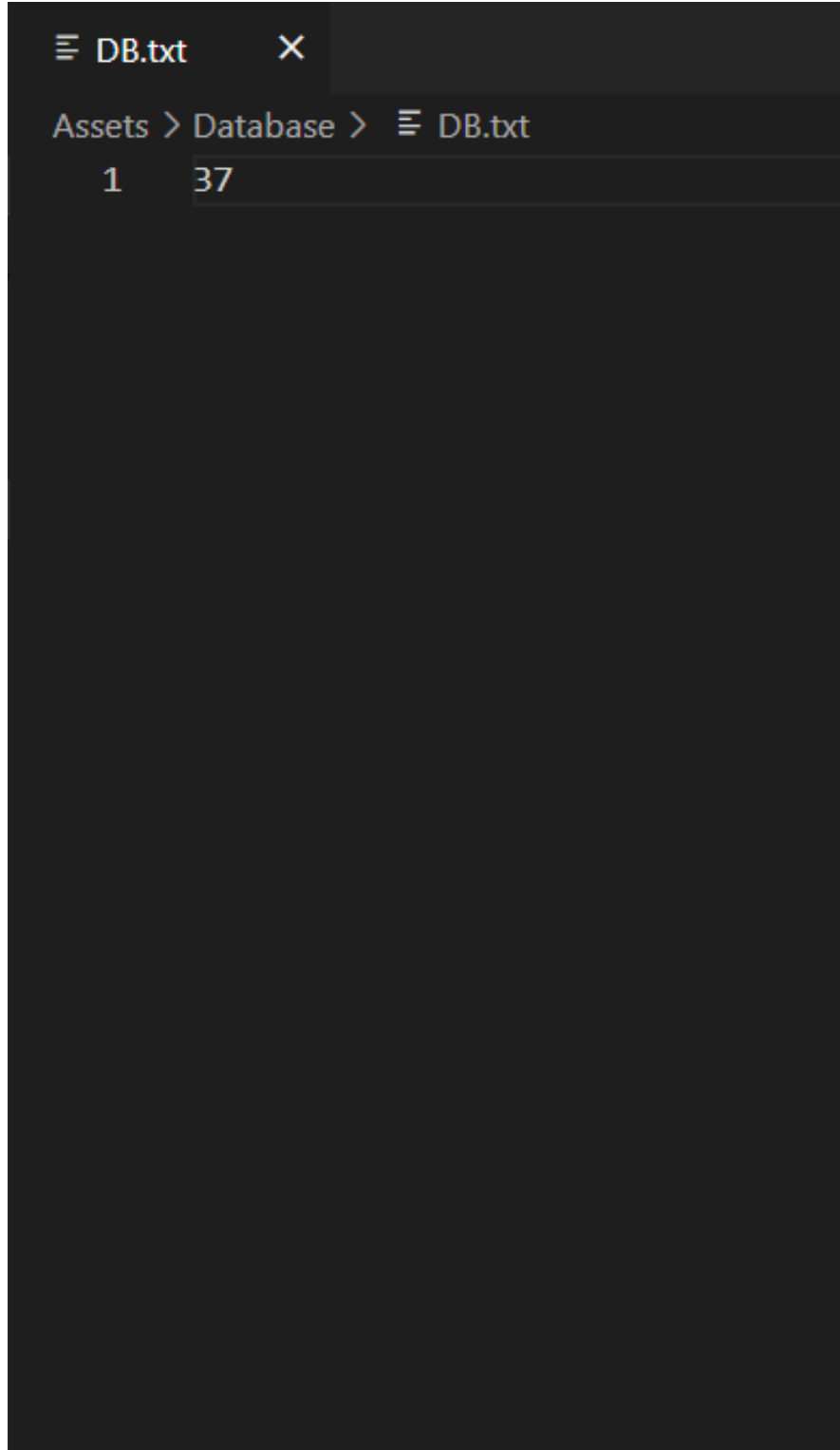
Şekil 5. Temas Edilen Ekstra Zıplamalı Zeminler

Doly'nin düşmesi halinde yanmış olur ve Game Over penceresi belirir.



Şekil 6. Game Over Ekranı

Ardından Skor Sahnesine yönlendirir. Skor sahnesine gitmeden önce şu anki skorun veri tabanında tutulan High Score değerinden büyük olup olmadığı kontrolü gerçekleştirilir. Eğer büyükse veri tabanında yer alan High Score değeri şu anki skora güncellenir.



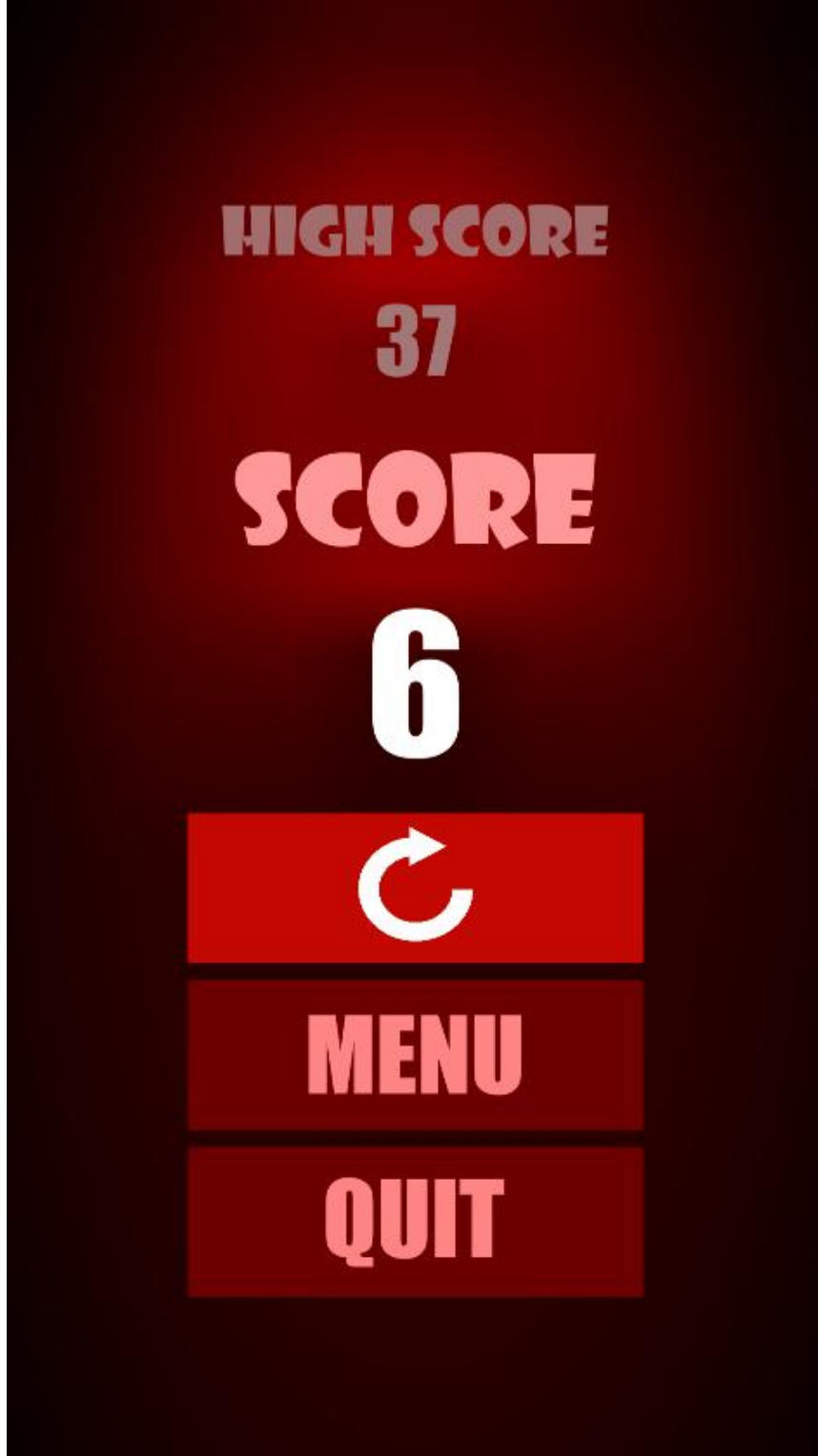
The image shows a dark-themed editor window with a tab labeled 'DB.txt'. The breadcrumb path is 'Assets > Database > DB.txt'. Below the path, a table with one row is visible. The first column contains the value '1' and the second column contains the value '37'.

|   |    |
|---|----|
| 1 | 37 |
|---|----|

Şekil 7. Veri Tabanı



- c) **Skor Sahnesi:** Bu sahne ilk açıldığında daha önceden veri tabanında kayıtlı bulunan High Score değeri sahne üzerinde gösterilir. High Score değerinin hemen altında biraz önceki skor değeri yer almaktadır. Bunların altında ise yeniden oynama, ana menüye gitme ve çıkış yapma butonları yer almaktadır.



Şekil 8. Skor Sahnesi