

Unreal Engine Değerlendirme Projesi

Aşağıda detayları belirtilen proje geliştirilirken;

- Nesne Yönelimli Programlama (OOP) mantığı kullanılmalıdır.
- Güncel UE sürümü kullanılmalıdır.

Static Zemin

- Hierarchical Instanced Static Mesh Component kullanarak 36 adet zemin oluşturulsun. Zemin genişliği 100*100 metre olmalıdır.
- Character'e bağlı bir alt sınıf oluşturun ve bu oluşturulan sınıfa bağlı farklı model türleri için farklı alt sınıflar oluşturun.
- Her bir HISMC(Hierarchical) zeminin ortasında rastgele bir adet model spawn edilsin. Örnek olarak 4 adet model sınıfı varsa her model sınıfından 9 adet spawn edilsin($4 \times 9 = 36$).
- Modeller bir önceki kendi türünden spawn edilmiş türü takip etsin. Modeller içi içe geçmesin. Modeller hareket sırasında herhangi bir efekti (Örnek:toz, ruzgar) eklensin(Hazır asset kullanılabilir. NiagaraSystem önerilir).
- Model Türüne Örnek = Araba, İnsan, Gemi, Hayvan vb oyunlarda kemik sistemi bulunan herhangi bir SkeletalMesh olabilir.
- Extra: Her oluşturulan model spawn edildikten sonra (runtime'da) 1 kerelik renk değişimi yapılsın (Random material ya da belirli önceden oluşturulmuş materialleri kullanarak spawn edilen modele oyun başında material ataması yapılsın. Blueprint veya C++ fark etmez).

Proje Teslim Detayları

Proje, aşağıdaki detaylara uygun şekilde gönderilmelidir.

- Proje, Github'a yüklenmelidir.
- En geç 25.09.2023 saat 10.00'a kadar gönderilmelidir.
- Projeye ait Github bağlantısı byuceoglu@etetechnology.com ve ytiktas@etetechnology.com adresine gönderilmelidir.

Not: Lütfen “Değerlendirme Projesi” size ulaştığında byuceoglu@etetechnology.com ytiktas@etetechnology.com adresine geri dönüş yapınız.