

Rapor

Tamamlanalar:

- Rewarded Video
- Playerpref Kullanımı
- Kullanıcı Touch I/O
- Basit UI
- Enerji Bar

Eksikler:

- Günlük hak artışı

Günlük hak artışı konusunda, ilk önce cihazın saatine göre yapmayı düşündüm ancak kullanıcı basitçe cihazın tarihini değiştirebilir, internet saat bilgisi çekmek 2. aklıma gelendi ancak her zaman internet olmayabilirdi, açıkcası başka çözüm bulamadım ve bu kısmı tamamlayamadım,

Tasarım Seçimleri:

Rewarded video kısmında unity ads' ten faydalandım.

Karakterin sürekli z ekseninde ileri doğru hareket etmesi yerine, terrainlerin karaktere doğru gelmesini tercih ettim,

Karakterin hareketlerinde fizik fonksiyonları yerine Vector3.MoveTowards kullandım çünkü neredeyse tüm hareketlerde karakterin exact bir yere gitmesi gerekliydi.

Zıplama fonksiyonu için öncelikle kullanıcıdan swipe girdisi almayı denedim ancak diğer hareketlerle birleşince biraz zorlandım ve buton koyma yoluna gittim.