

# Junior Game Programmer

## Job Application Evaluation Assignment Answers

1. Yapılacak projenin büyüklüğüne, içeriğine ve isteklere bağlı olarak değişiklik gösterebilse de genel olarak bir oyun veya yazılım geliştirme süreci 5 aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar:
  - a. Analiz Aşaması: Projenin gereksinimlerinin belirlendiği, varsa müşterinin özel isteklerinin değerlendirildiği ve bunların dokümente edildiği aşamadır. Toplam geliştirme sürecinin %10 - %20'sini kapsar.
  - b. Tasarım Aşaması: Projenin arayüzünün nasıl görüneceğinin, kod algoritmalarının nasıl işleyeceğinin, sınıflar arası iletişimin tasarlandığı aşamadır. Toplam geliştirme sürecinin %15 - %25'ini kapsar.
  - c. Geliştirme Aşaması: Analiz ve Tasarım aşamasında edinilen bilgilerden sonra gelen Gerçekleştirme Aşamasıdır. Bu aşamada kodlama gerçekleştirilir. Toplam geliştirme sürecinin %40 - %50'sini kapsar.
  - d. Test Aşaması: Uygulamaya geçirilmiş kodun istekleri karşılaması, Tasarım ve Analiz aşamasına uygun gerçekleştirilmesi ve hatasız olması veya hataya açık olması durumlarının test edildiği aşamadır. Toplam geliştirme sürecinin %10 - %20'sini kapsar.
  - e. Bakım Aşaması: İlerleyen süreçte projenin işleyişinde aksaklık çıkması, kullanıcının isteklerini karşılamaması veya yeni özelliklerin eklenmesi durumunu içeren aşamadır. Yapılan projenin kapsamına ve kullanıcının isteklerine bağlı olarak değişiklik göstermekle beraber toplam geliştirme sürecinin %15 - %25'ini kapsar.

2. Oynanabilir bir oyuna sahip olmak için ilk geliştirilmesi gereken 5 mekanik şunlardır:

a.

- i. Birim Seçim Mekaniği
- ii. Hareket Etme Mekaniği
- iii. Saldırı Mekaniği
- iv. Can Mekaniği
- v. Bina İnşa Mekaniği

b. Her mekaniğin inşası öncesinde oyun tasarımcısının cevaplaması gereken sorulardan birkaçı şunlardır:

- i. Amaçlar ve gereksinimler nelerdir?
- ii. Hazırlanacak mekanik hangi birimler tarafından kullanılacak?
- iii. Kullanılacak algoritma nedir, nasıl olmalıdır?