Hazırlayacağınız projelerde kullanmanız beklenen unity özelliklerine aşağıda puanlarıyla yer verilmiştir. Ara Sınav ve Final Projesi için değerlendirme ölçütleri derslerde gördüğümüz konuları kapsamaktadır:

Aşağıda yer alan maddelere verilecek puanlar belirlenmiştir. Toplam 100 ve üzeri puan toplayacak şekilde proje hazırlamanız önerilmektedir.

(Örnek\_1: Özgün olmak kaydıyla

1.,2.,3.,4.,17.,29.,30.,32.,35.,7.,8.,6. Maddelerin proje içinde uygulanması ile burada 12 tane maddeye oyunda yer verildiğinden 12\*8=96 puan (Sunum ile beraber zamanında teslim) bu şekilde kendi değerlendirme sonucunuzu tahmin edebilirsiniz. Sunum Ara sınav puanının %20 si olarak belirlenmiştir.

Örnek\_2: Özgün olmak kaydıyla

12.,13.,23., maddelere projenizde yer verilmesiyle toplam 100 puan (Sunum ile beraber zamanında teslim) olarak kendi puanlarınızı tahmin edebilirsiniz.

Değerlendirme puanları 9-12-13-23-24-25-26. maddelerin yanlarına yazılmıştır. (sarı-kırmızı)

Bunların dışındaki maddeler yani puan yazılmayan maddelerin her biri 8 puan olarak belirlenmiştir.

Başarılar

1. Arayüz Panelleri (Hizalama, Düzenleme,Arka plan tasarımı(terrain))
2. Araç Çubukları (Fonksiyonlar)
3. Proje Paneli Kullanımı (Düzenleme, Arama)
4. Nesne Yerleştirme (Sürükleyip Bırakma, Koordinat Girişleri düzenlenmiş)
5. Boyutlandırma (Ölçeklendirme Araçları, Numerik Değerler)
6. Dönüştürme (Döndürme, Yansıtma)
7. Nesnelere Bileşen Ekleme (Ekle Menüsü, inspektor Paneli)
8. Bileşen Kullanımı (Özelleştirme, Ayarlar)
9. Basit Animasyonlar Oluşturma (Animasyon Penceresi, Animatör Kontrolörü) 20 Puan
10. Hareket Ettirme (RigidBody, Transform Komponenti)
11. Işıklandırma (Spotlight, Directional Light)
12. 2D Karakter Tasarımı(iskelet sistemi üzerinden adım adım) 30 Puan
13. 3D Karakter Tasarımı(iskelet sistemi üzerinden adım adım) 50 Puan
14. C# (Değişkenler, Fonksiyonlar, Kontrol Yapıları)
15. Monobehaviour Kullanımı (Start, Update, FixedUpdate Metodları)
16. Karakter Kontrolleri (Input System, Movement(sağ sol), Jumping)
17. Animasyon Kontrolü (Animator Component, Animation Clips)
18. UI Programlama (Button Actions, Sliders, Text Fields)
19. Fizik ve Çarpışma (Rigidbodies, Colliders, Triggers)
20. (Final Proje) Veri Saklama (PlayerPrefs, Serialization, Files)
21. Animasyon Penceresi Kullanımı (Kareler, Zaman Çizelgesi)
22. Animatör Kontrolörü (Durumlar, Geçişler, Parametreler)
23. Basit Animasyonlar Oluşturma (Pozisyon, Rotasyon, Ölçeklendirme) 20 Puan
24. Animasyon Etkileri (Easing, Bounce, Custom Curves) 30 Puan
25. Dinamik Animasyonlar (Physics-based, Procedural) 30 Puan
26. Animasyon Eventleri (Metod Çağrısı, Ses Efektleri) 30 Puan
27. Kamera Animasyonları (Kamera Yol Takibi,)
28. Temel UI Elemanları (Button, Text, Image, Slider)
29. Canvas ve Düzenleme (Screen Space, World Space, Anchoring)
30. Menü Tasarımı (Ana Menü, Ayarlar, Paus Menüsü)
31. İnteraktif UI Elemanları (OnClick Event, Drag & Drop)
32. Yazı Tipi ve Renk Kontrolü (Typography, Color Scheme)
33. Animasyonlu UI Elemanları (Transitions, Effects)
34. Oyun İçi Bilgilendirme Sistemleri (HUD, Health Bars, Minimaps)
35. Oyuncu Hareketi (Movement)
36. Değişkenler, koşullu ifadeler (if-else), döngüler ve metotlar (for, while, foreach)
37. Uygulamalı algoritmik düşünme
38. Sıralama algoritmaları ve uygulaması (flowgorithm ile)
39. Bulma algoritmaları ve uygulaması (oyun üzerinde)
40. Sık karşılaşılan algoritmik problemlerin çözümü (genel)
41. Database verimli işleme modellerinin örnek oyunda uygulanması
42. Oyun geliştirmede sık karşılaşılan algoritmik problemlerin uygulamalı çözümü
43. Nesne tabanlı yazılım tekniklerinin verimli algoritmalarla uygulanması
44. Veri Tipleri (int, string, float, custom structs)
45. Değişkenler ve Sabitler (Variables, Constants)
46. Kontrol Yapıları (if-else, switch-case, loops)
47. Metodlar ve Fonksiyonlar (Declaration, Overloading, Recursion)
48. Sınıf ve Nesne Yönelimli Programlama (Classes, Objects, Inheritance)
49. İstisna Yönetimi (try-catch, Exception Handling)
50. Diziler ve Koleksiyonlar (Arrays, Lists, Dictionaries)
51. Dosya İşlemleri (File Reading, Writing)
52. Olaylar ve Delegeler (Events, Delegates)
53. Generikler (Generic Classes, Methods)
54. Oyun Mimarisi ve Tasarımı: MVC, Component-Based Architecture gibi.
55. Oyun Fiziği: Collision detection, Rigid body dynamics gibi.
56. Yapay Zeka: Pathfinding, decision trees, machine learning.
57. Kullanıcı Arayüzü (UI) ve Kullanıcı Deneyimi (UX): HUD tasarımı, kullanıcı akışları.
58. Ses Tasarımı: Müzik kompozisyonu, efekt tasarımı.
59. …..
60. …..derslerde işlediğimiz diğer konuları dahil edebilirsiniz.

Sorunuz olduğunda eposta yazabilirsiniz