**T.C.**

**FIRAT ÜNİVERSİTESİ**

**TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ**

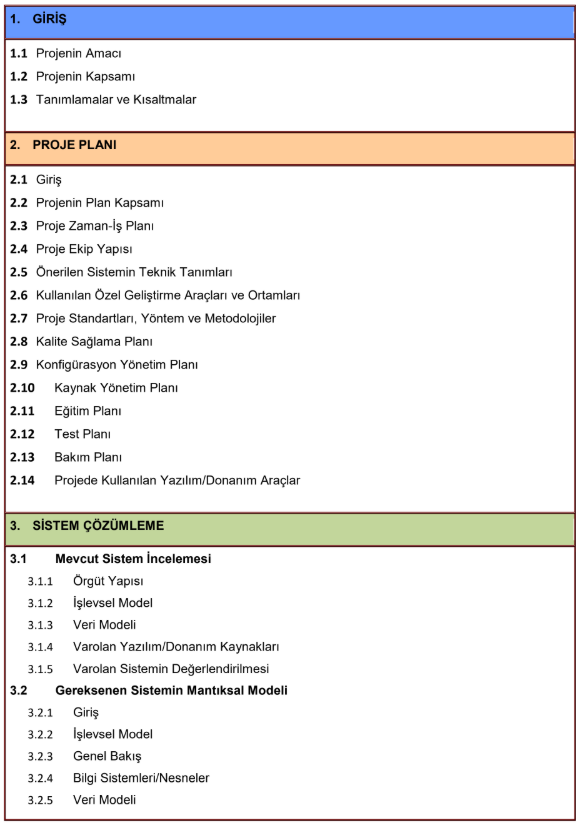
**YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ**

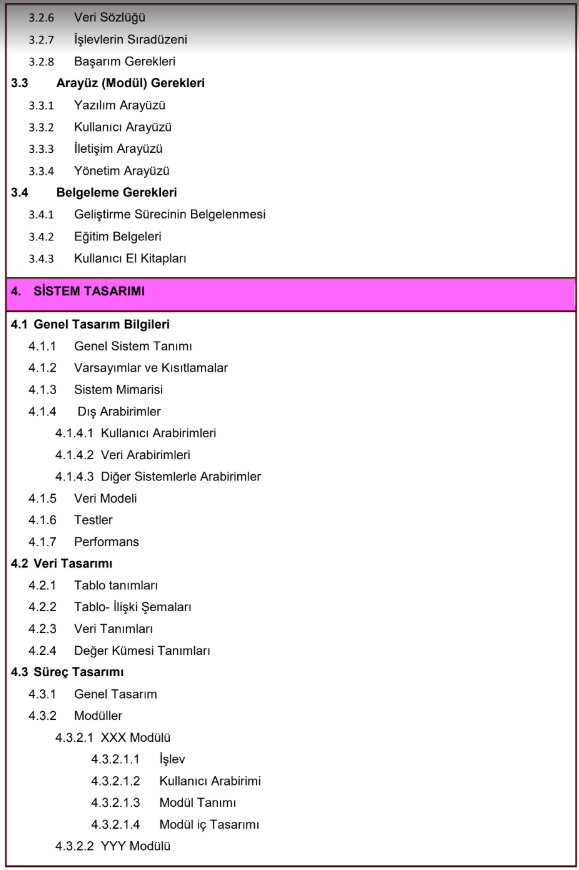
**YMGK PROJE DÖKÜMANTASYONU**

**UNITY İLE OYUN YAPIMI**



**Sümeyye AYDIN - 170542003**





* 1. **PROJENİN AMACI**

Bilgisayar oyunları, özellikle son on yılda mobil platformların ve web teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde oldukça yaygınlaşmış, cinsiyet ve yaş ayırt etmeksizin geniş kitleler tarafından tüketilen popüler bir mecraya dönüşmüştür.

* 1. **Projenin Kapsamı**

Projemizde sadece bir rol bulunmaktadır bu da kullanıcı rolüdür.Unity de tasarlanıp visual studio ile kodlanarak oyunun geliştirlmesi ve kullanıcıya sunulması hedeflenmektedir.

**2. PROJE PLANI**

**2.1 Giriş**

Bu bölümde projenin gereksinimleri, arayüzü ve işlevselliği gibi konular hakkında bilgiler verilecektir. Projenin nasıl gerçekleşmesi hedeflendi? , hangi gereksinimlere uygun ilerlenmesi hedeflendi? Gibi sorulara cevap verilecektir.

**2.2 Projenin Plan Kapsamı**

Bu bölümde proje için işlevler içerecektir. Projenin nasıl çalışacağı ve çalışırken hangi işlevlerin yardımı olduğu konusunda bilgiler olacaktır. Proje Unity platformunda geliştirildi. Aynı zamanda C# programlama dili ile kodlandı. Unity üzerinden ilk olarak tasarımı yapılıp ardından kodlanması yapıldı.

**2.3 Proje Zaman-İş Planı**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| İş-zaman | 1.Hafta | 2.Hafta | 3.Hafta | 4.Hafta | 5.Hafta | 6.Hafta | 7.Hafta | 8.Hafta | 9.Hafta | 10.Hafta |
| Planlama |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analiz |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Çözümleme |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tasarım |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Gerçekleştirme |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Test |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bakım |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sunum |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**2.4 Proje Ekip Yapısı**

Bitirme projesini tek başıma aldığım için kod, ara yüz, araştırma geliştirme gibi işlerin hepsi bana aittir.

**2.5 Önerilen Sistemin Teknik Tanımları**

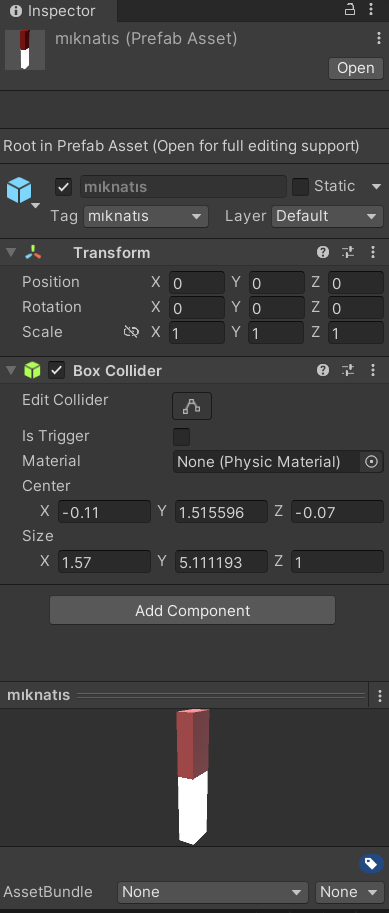
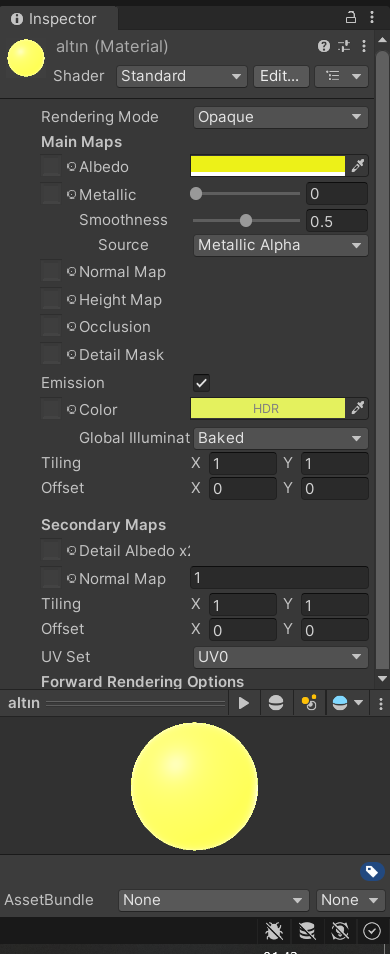
Öncelikli olarak oyunun tasarımıyla başladım. Tasarımda oyunda kullandığım oyun araç gereçleri oluşturuldu. Bir kısmını unıty store’dan alarak diğer kısmını ise unıty’de kendim tasarlayarak oluşturdum.

SMART ANALİZİ

Time-Bound

* Oyuncu veya ebeveynler belirlediği zaman aralığında doğru şekilde kullanıp kullanmama arasında kendini motive ediyor. Günde birkaç saat belirleyerek o saatin dışına çıkmayarak verimli bir şekilde oyununu oynayabilirler.

SWOT ANALİZİ





RAMS TASARIM İLKELERİ

* İYİ TASARIM YENİLİKÇİDİR: Yenilik arayışı hiçbir zaman tükenmez. Mevcut teknolojik gelişmeler yeni ürünlerin ortaya çıkmasına olanak sağlar.
* İYİ TASARIM KULLANIŞLIDIR: Oyun oynanmak için satın alınılır veya ücretsiz elde edinilir. Belli bir amaca hizmet etmelidir. Bir oyunu en gözde tutan şey tasarımıdır.
* İYİ TASARIM ESTETİKTİR: Her gün oynadığımız oyunlar bizim ruh ve sosyal halimizi nasıl etkiliyorsa çocuklarında hayatlarını etkilemektedir. Bir oyunun estetikliği onun kalitesini ortaya çıkarır.
* İYİ TASARIM ÜRÜNÜ ANLAMAMIZA YARDIMCI OLUR: En iyi tasarım oyuna olan talebi artırır. Tasarım ne kadar renkli ve canlı olursa göze o kadar çarpar.
* İYİ TASARIM FAZLA ÖNE ÇIKMAZ: Tasarımlar tarafsız ve kontrollü olmalıdır. Oyun nasıl ki sanat eseri değilse dekoratif objede değildir.
* İYİ TASARIM DÜRÜSTTÜR: Oyunculara tutamayacağı sözler verilmemeli. Ürün gerçekte olduğundan daha yaratıcı olabilir olmayabilir.
* İYİ TASARIM DAYANIKLIDIR: İyi tasarlanmış oyunlar kısa hayatlı sıradan oyunlardan bir adım öndedir. Ve daha dikkat çekici şekilde tasarlanır.
* İYİ TASARIM SON DETAYINA KADAR UYUMLUDUR: Oyun tasarımı tamamen keyfe bağlı değildir. Örneğin yol yolda arabanın gitmesi gerekirken uçak koyulmamalıdır.
* İYİ TASARIM ÇEVRECİDİR: Gerçek kirliliğe değil görsel kirliliğe de dikkat edilmelidir.
* İYİ TASARIM MÜMKÜN OLDUĞUNCA AZ TASARIMDIR: Az olan genellikle daha iyidir. Çünkü sadelik hep bir adım öndedir. Gereksiz detaylarla vakit kaybetmemeyi saplar.