

BALIK TUTMA OYUNU

PROJE DÖKÜMANTASYONU

1-Tanımlama

Proje Adı : Balık Tutma Oyunu

Ekip Liderinin Adı ve E – posta Adresi : Üsame GÜL – usame.gll@gmail.com

GitHub Adresi : <https://github.com/usamegl>

2- Asansör Konuşması

"Fishing Game", oyuncuların bir kutup ayısını kontrol ederek buz kütlesi üzerinde balık tutmaya çalıştığı eğlenceli bir arcade oyunudur. Oyunda, oyuncular balıkları yakalayarak puan kazanmaya çalışacaklar, ancak dikkatli olmalılar çünkü köpek balıkları veya diğer nesneler oyuncuları engelleyebilir!

3- Genel Bakış

"Fishing Game", basit ve bağımlılık yaratan bir oynanışa sahip olacak. Oyuncular, kutup ayısı karakterini kontrol ederek buz kütlesi üzerinde sağa sola hareket edebilecek ve balıkları yakalamaya çalışacaklar. Oyuncular balık tuttukça puan kazanacak ve balıkları tutarak buz kütlesinin boyutunu artıracaklar. Ancak, köpek balıklarını veya balık dışında diğer nesneleri yakalarsa puan kaybedecekler. Oyunun amacı en yüksek puanı elde etmek olacak.

4- Gereksinimler

GEREKŞİNİMLER:

- Bilgisayar veya mobil cihazlarda oynanabilir olmalı.
- Oyun motoru veya programlama dili ile geliştirilmeli.
- Grafik ve ses dosyaları için uygun kaynaklar olmalı.
- Oyunda kullanılacak karakter, balık ve köpek balığı gibi grafik öğeleri tasarlanmalı.
- Oynanış mekanikleri ve puanlama sistemi tasarlanmalı.

5-İşlevsellik

- Kutup ayısı karakterini sağa sola hareket ettirebilmek.
- Balıkları yakalayarak puan kazanmak.
- Köpek balıklarından veya diğer engelleyici nesnelerden kaçmak.
- Puanlama sistemi ve puan tablosu.
- Oyunun zorluk seviyelerinin artması ve hızlanması.

6 – Tasarım

- Basit ve kullanıcı dostu bir arayüz.
- Görsel olarak çekici grafikler ve animasyonlar.
- Oyun sesleri ve arka plan müziği.
- Farklı seviyeler veya zorluk seviyeleri için tasarım öğeleri.

7 - Dönüm Noktaları

- Oyunun temel mekaniklerinin tasarlanması ve kodlanması.
- Grafik öğelerin tasarlanması ve oyun motoruna entegre edilmesi.
- Oyunun zorluk seviyelerinin ayarlanması ve dengelemesi.
- Oyunun test edilmesi ve hataların giderilmesi.
- Son kullanıcı geri bildirimlerinin alınması ve geliştirmelerin yapılması.

8 – Riskler

Teknik Zorluklar: Oyunun geliştirilmesi sırasında ortaya çıkabilecek teknik sorunlar risk oluşturabilir. Örneğin, karakterin doğru bir şekilde hareket etmesi, balıkların ve köpek balığının düzgün bir şekilde yerleştirilmesi ve çarpışma algılaması gibi teknik detaylarla ilgili sorunlar yaşanabilir.

Oyun Dengesi: Oyunun dengeli ve adil olması önemlidir. Balık ve köpek balığı çıkma oranları, puanlama sistemi ve buz kütlesi büyüme hızı gibi faktörlerin doğru ayarlanmaması, oyuncuların oyunu keyifle oynamasını etkileyebilir.

Grafik ve Ses: Görsel ve ses unsurları, oyunun atmosferini oluşturur ve oyuncu deneyimini etkiler. Yetersiz veya kalitesiz grafikler ve sesler, oyunun cazibesini azaltabilir. Bu nedenle, görsel ve ses unsurlarının uygun bir şekilde tasarlanması ve entegre edilmesi önemlidir.

Uyumluluk Sorunları: Oyunun farklı platformlarda (bilgisayar, mobil cihazlar) çalışması hedeflendiğinde, uyumluluk sorunları ortaya çıkabilir. Farklı cihazlar, ekran boyutları ve işletim sistemleri gibi faktörler, oyunun düzgün çalışmasını etkileyebilir. Bu nedenle, çeşitli platformlarda testler yapmak ve uyumluluk sorunlarını gidermek önemlidir.