|  |  |
| --- | --- |
| **ÖĞRENCİ ADI SOYADI** | **OKUL NO** |
| **Yusuf Atakan Özmen** | **02200201030** |
| **Eyüp Can Yılmaz** | **02200201012** |

 **26/03/2024**

**MÜHENDİSLİK VE DOĞA BİLİMLERİ FAKÜLTESİ**

**YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ OYUN PROGRAMLAMA DERSİ HAFTALIK PROJE RAPORU**

1. **PROJE ADI: Runner**
2. **PROJENİN AMACI:**

Projenin amacı, "Runner" adlı oyunun geliştirilmesi ve kullanıcılara heyecan verici bir oyun deneyimi sunmaktır. Bu oyun, oyuncuları orman ortamında koşarken engellerden kaçmaya ve puanlarını artırmaya teşvik eden bir yapısıyla tasarlanmıştır. Subway Surfers tarzında bir oyun olan Runner, kullanıcıların reflekslerini ve hızlarını test ederek eğlenceli bir atmosfer sunmayı hedeflemektedir.

1. **PROJEDE YAPILANLAR AYRINTILI:**

**Blender Kullanımı:**

* Karakterlerin ve engellerin modellemesi için Blender kullanılmıştır.
* Karakterler, oyuncu karakteri ve düşman karakterleri olarak iki ayrı kategoride tasarlanmıştır. Her bir karakterin detaylı modellemesi ve animasyonları Blender üzerinde gerçekleştirilmiştir.
* Engeller, oyuncunun karşılaşacağı zorlukları temsil etmek için çeşitli şekil ve boyutlarda modellenmiştir. Bu engellerin animasyonları ve hareketleri de Blender ‘da oluşturulmuştur.

**Unity Kullanımı:**

* Oyunun ana motoru ve oynanabilir hale getirilmesi için Unity kullanılmıştır.
* Blender ‘da oluşturulan karakterler ve engeller Unity'e entegre edilmiştir.
* Oyunun fizik motoru, ışıklandırması, ses efektleri ve diğer oyun öğeleri Unity içerisinde tasarlanmış ve ayarlanmıştır.
* Kullanıcı arayüzü (UI) ve oyun içi kontrol mekanizmaları Unity üzerinde geliştirilmiştir. Bu, oyuncuların oyunu kolayca oynamasını sağlayacak şekilde düzenlenmiştir.
* Oyun modları, kullanıcı deneyimini çeşitlendirmek için Unity içerisinde oluşturulmuştur. Örneğin, farklı zorluk seviyeleri veya oyun içi etkinlikler gibi.

**Eklenen Nesneler ve Detaylar:**

* Oyuna atmosfer ve derinlik katmak için çeşitli nesneler eklenmiştir. Bu, orman ortamını zenginleştirmek ve oyuncuların daha derin bir bağ kurmalarını sağlamak amacıyla yapılmıştır.
* Oyun içi öğeler, puanlama sistemleri ve başarıları destekleyen mekanizmalar, oyuncuların motive olmalarını ve oyunu tekrar oynamalarını sağlayacak şekilde oluşturulmuştur.

1. **PROJE GÖRSELLERİ:**

bilgisayar oyunu, ekran görüntüsü, video oyunu yazılımı, çizgi film içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

1. **PROJE KODLARI:** Yazılan proje kodları anlatılacak.