

# BCO652 - Oyun Prototipleme

## Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri Programı

Yrd.Doç.Dr. Burcak Genç

Hacettepe Üniversitesi

October 8, 2018

Dr. Öğr. Ü. Burcak Genç  
(Bilgisayar Mühendisi)  
Nüfus Etütleri Enstitüsü  
Politika ve Strateji Çalışmaları ABD

Hesaplmalı Geometri, Oyun Teknolojileri, Veri Analizi, Veri Madenciliği



# Prototipleme Nedir

Bir oyunun mekaniđi hakkında merak edilen bir konuyu açıklamak, veya oyun mekaniđinin genel olarak nasıl çalıştıđını gösterebilmek için **ucuz** ve **hızlı** bir şekilde oluşturulan **demo**.



- Oyun üretmek pahalıdır
- Oyun üretmek uzun sürer
- Yapmadan anlaşılmaz
- Risk yönetimi
- Hata minimizasyonu
- Fikir alma



Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	Teo.	Uyg.	Kredi	AKTS
Oyun Prototipleme	BCO652	G/B	3	0	3	6



# Dersin Künyesi

Önkoşul(lar)-var ise	-
Dersin Dili	Türkçe
Dersin Türü	Seçmeli
Dersin verilme şekli	Yüz yüze
Dersin öğrenme ve öğretme teknikleri	Anlatım Tartışma Uygulama-Alıştırma
Dersin sorumlusu(ları)	Yrd. Doç. Dr. Burkay Genç
Dersin amacı	Bu ders endüstride yoğun bir şekilde kullanılan oyun prototipleme tekniklerini tartışarak öğrencileri üretim süreçleri öncesinde bir oyunun prototiplenmesine hazırlar.
Dersin öğrenme çıktıları	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bu dersin sonunda öğrenci:</li><li>2. bir oyun fikrine en uygun prototipleme aracını seçebilir. ?</li><li>3. bir oyun fikrini prototipleyebilir. ?</li><li>4. oyun prototiplemek için güncel prototipleme araçlarını kullanabilir.</li></ol>
Dersin içeriği	Oyun Geliştirme Süreçleri, Oyun Prototipleme, Kağıt ve Kalem ile Prototipleme, Hesap Tablosu Kullanımı, Processing Kütüphanesi, Construct 2 Aracı, Diğer Prototipleme Araçları
Kaynaklar	? Game Architecture and Design, Andrew Rollings, Dave Morris. New Riders Publishing,2003. ISBN: 978-0735713635. ? Construct 2 Tutorials, <a href="https://www.scirra.com/tutorials/top">https://www.scirra.com/tutorials/top</a>



## Değerlendirme Sistemi

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayısı	Katkı Payı %
Devam (a)	0	0
Laboratuvar	0	0
Uygulama	0	0
Alan Çalışması	0	0
Derse Özgü Staj (Varsa)	0	0
Ödevler	2	40
Sunum	0	0
Projeler	1	30
Seminer	0	0
Ara Sınavlar	0	0
Genel sınav	1	30
	<b>Toplam</b>	<b>100</b>
Yarıyıl İçi Çalışmalarının Başarı Notuna Katkısı	0	70
Yarıyıl Sonu Sınavının Başarı Notuna Katkısı	0	30
	<b>Toplam</b>	<b>100</b>



Kapsanacak içerik:

- Fiziksel prototipleme
- Construct 2 ile prototipleme





Prototipleme ok eęlenceli (ve verimli) olabilir

- 7drl
- Global Game Jam
- Ludum Dare
- Experimental Gameplay Project



- Bir oyun fikrini görsel hale getirmek
- Oyun mekaniğini test etmek
- Oynanabilirliği ölçmek
- Bariz hataları yakalamak
- Fikirleri kayda geçirmek
- Geleceğe yatırım yapmak
- Fikri sunum



Görmek inanmaktır



$$\begin{aligned} \text{Matematik} + \text{Fizik} \\ = \\ \text{Mekanik} \end{aligned}$$



Zıplamak veya uçmak



Ben böyle düşünmemiştim!



Bir hatırlasam!



Sakla samanı gelir zamanı





Bak, çalışıyor!



- Programlama bilgisi (\*)
- Uygulama hevesi (\*\*\*)
- Yeni fikirler (\*\*\*\*)
- Anlatacak birşeylerin olması (\*\*\*\*)
- Oyun oynamaktan zevk almak (\*\*\*\*\*)



- Kağıt / Kalem / Makas / Boya / ...
- Construct 2 (Bir yere kadar ücretsiz)





# Construct 2

The screenshot displays the Construct 2 Administrator interface. The main window shows a 'Start page' with a 'Game' tab selected. The central area features a 'Welcome to Construct 2' banner with a cartoon character and a 'Release 119 (32-bit)' announcement. Below the banner are three columns of content: 'Start' with 'New Project' and 'Open Project' buttons; 'Recent Projects' listing 'Space Blaster', 'Ghost Shooter', 'Pathfinding', 'WebGL shader', 'Physics - ragdoll', 'Particle effect', and 'Platform 1'; and 'Useful Links' including 'Manual', 'Tutorials', 'Forums', and 'Store'. A 'Stay up to date' section with social media icons is also present. At the bottom, there is a 'New to Construct 2?' section with a link to a 'Beginner's Guide' and a 'BUSINESS EARLY-ADOPTER license' section for Scirra.

**Properties**

- Layer properties:
  - Name: Game
  - Initial visibility: Visible
  - Background color: 255, 255, 255
  - Transparent: Yes
  - Opacity: 100
  - Force own texture: No
  - Scale rate: 100
  - Parallax: 100, 100
- Editor properties:
  - Visible in editor: Yes
  - Locked: No
  - Parallax in editor: No
- Effects:
  - Blend mode: Normal

More information: [Help](#)

**Layers**

- UI: 3
- FX: 2
- Game: 1
- Background: 0

**Projects**

- Space Blaster
  - Layouts
    - Safari Audio Title
    - Title
    - Game
  - Event sheets
    - Game events
    - Safari Audio Title events
    - Title events
  - Object types
    - Backgrounds
    - Game
    - Title
    - Audio
      - Browser
      - Keyboard
      - RockefellerButton
      - SafariTitle
      - Text
      - Touch

Ready | Approx. size: 4.3 mb, 77 events | Active layer: Game | Mouse: (295765147885... | Zoom: 50%



# Haydi Başlayalım!

- Takım Kurun (3-4 kişi)
- Bir oyun fikri bulun (basit) (15dk)
- Oyun fikrinizi sınıfa anlatın (1dk)



# Haydi Bařlayalım!

- Takım Kurun (3-4 kiři)
- Bir oyun fikri bulun (basit) (15dk)
- Oyun fikrinizi sınıfa anlatın (1dk)
- Oyununuzu sınıfa anlatın (4dk)

