Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**OGP105 - Oyun Geliştirme**
Ders Türü	I.Yarıyıl
Teori + Uygulama	2+4
AKTS	**6.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Zorunlu Dersler
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. GÜVENÇ USANMAZ

Dersin Veriliş Biçimi	Yüz yüze
Önkoşullar	Ön koşul bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bulunmamaktadır.
Önerilen Kaynaklar	The Art of Game DesignSTART HERE: Creative Coding for Beginners - Patt Vira - https://www.youtube.com/playlist?list=PL0beHPVMklwgMz4Z-mNp4_udo9mjBk7pnVideo Games! - Daniel Shiffman - https://www.youtube.com/playlist?list=PLRqwX-V7Uu6aRpfixWba8ZF6tJnZy5MfwCrash Course Games - https://thecrashcourse.com/topic/games/Oyun Tasarımı - Kaan Pekel - https://www.youtube.com/playlist?list=PLYuSahf3lMt4dn8dCvJQrs7BRjNI1-asq
Staj & Uygulama	Bulunmamaktadır.

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		p5.js ile Programlamaya Giriş, p5.js programlarının temel yapısı, Github'a Giriş	
2. hafta		Temel Oyun Kavramlari ve Tarihçesi, Temel şekillerin çizimi, Renk modelleri	
3. hafta		Değişken ve Sabitler, Aritmetik Operatörler	
4. hafta		Kontrol Yapıları, Oyunlarda Kontrol Yapıları	
5. hafta		Kompleks Kontrol Yapıları, Mantıksal Operatörler	
6. hafta		Döngüler ve İçiçe Döngüler, Oyunlarda Döngü Kullanım Örnekleri	
7. hafta		Diziler, Çok boyutu diziler ve Sınıflar, Oyunlarda Dizi ve Sınıf Kullanım örnekleri	
8. hafta		Uygulama Projesi: Kutu Oyunu Geliştirme	
9. hafta		Uygulama Projesi: Kutu Oyunu Geliştirme	
10. hafta		Uygulama Projesi: Kelime Oyunu Geliştirme, Katarlar ve Katar İşlemleri, Dosya Okuma	
11. hafta		Uygulama Projesi: Kelime Oyunu Geliştirme	
12. hafta		Uygulama Projesi: Fizik Tabanlı Oyun Geliştirme	
13. hafta		Uygulama Projesi: Fizik Tabanlı Oyun Geliştirme	
14. hafta		Oyun Gelistirme Araçlar ve Ortamları	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Oyun geliştirme sürecinin temel aşamalarını anlar.
2	Temel oyun geliştirme araçlarını kullanabilir.
3	Basit oyun prototipleri oluşturma yeteneğine sahip olur.
4	Temel programlama kavramlarını (değişkenler, döngüler, koşul yapıları, diziler, sınıflar ve fonksiyonlar) kavrar ve uygular
5	p5.js kütüphanesini kullanarak görsel, işlevsel ve etkileşimli uygulamalar geliştirir.
6	Problemleri algoritmik adımlara bölerek kod tabanlı çözümler üretme becerisi kazanır.
7	Sıra tabanlı ve ızgara (grid) mantığına dayalı oyunların algoritmik yapısını tasarlar ve kodlar.
8	Oyun verilerini yönetmek için diziler ve çok boyutlu veri yapılarını etkin bir şekilde kullanır.
9	p5.js kütüphanesini kullanarak kullanıcı etkileşimi ve oyun döngüsü içeren işlevsel basit oyunlar geliştirir.
10	Temel Oyun Kavramları ve Oyun Tarihçesi Konularında Bilgi Sahibi Olur.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.