

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Oyun Programlamaya Giriş	504543	VI	3+0	3	4
Ön koşul Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Türü	Teknik Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Verenler					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Oyun programlamayı ve bunların uygulama alanlarını örnekleri ile öğrenmek				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenci; 1. Oyun teorisi hakkında bilgi sahibi olur. 2. Oyun programlama için gerekli programlama dilleri ve kütüphaneleri öğrenir. 3. Oyun grafikleri tasarımı yapabilir. 4. 2 ve 3 boyutlu oyun tasarımı yapabilir.				
Dersin İçeriği	Oyun Programlama Hakkında Genel Bilgi / Oyun Bileşenleri / Zeka ve Akıl Oyunları / Canlandırma Bileşenleri / Yapboz Uygulamaları / Eşleştirme Uygulamaları / Kelime Oyunu Uygulamaları / Yön ve Hareket Bileşenleri / Kelime Oyunu Uygulamaları / 2 ve 3 Boyutlu Oyunlar				
Haftalar	Konular				
1	Oyun Bileşenleri				
2	Temel Oyun Çerçevesi				
3	Zekâ ve Akıl Oyunları				
4	Canlandırma				
5	Yapboz Uygulamaları				
6	Eşleştirme Uygulamaları				
7	Ara Sınav				
8	Yön ve Hareket Bileşenleri				
9	Neden Sonuç İlişkisi				
10	Kelime Oyunu Uygulamaları				
11	Soru ve Cevap Uygulamaları				
12	Platform Oyunları				
13	2 Boyutlu Oyunlar				
14	3 Boyutlu Oyunlar				
Genel Yeterlilikler					
Oyun teorisi ve oyun programlama bilgilerini edinir. Bu bilgiler ile oyun uygulaması geliştirir.					
Kaynaklar					
Rosenzweig, G. (2011). <i>ActionScript 3.0 Game Programming University</i> , 2nd Edition, Indianapolis, Ind.					
Değerlendirme Sistemi					
Ara sınav: % 40					
Final: % 60					
Bütünleme:					

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU											
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
ÖK1	5	5	5	5	3	2	4	2	5	4	4
ÖK2	4	4	4	4	2	3	3	3	5	4	5
ÖK3	5	5	5	4	4	2	4	2	4	4	4
ÖK4	4	4	5	5	2	2	3	2	3	3	3
ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları											
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük		2 Düşük		3 Orta		4 Yüksek		5 Çok Yüksek		

Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi

Ders	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
Oyun Programlamaya Giriş	5	5	5	4	3	2	4	2	5	4	4