

<b>Dersin Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyılı</b>	<b>T+U</b>	<b>Kredisi</b>	<b>AKTS</b>
Oyun Tasarımı ve Programlama 1		5	3+0	3	4
<b>Ön koşul Dersler</b>	Yok				
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>					
<b>Dersi Verenler</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	2-boyutlu oyun programlamayı ve bunların uygulama alanlarını örnekleri ile öğrenmek				
<b>Dersin İçeriği</b>	2 boyutlu 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				
<b>Dersin Öğrenme Kazanımları</b>	<p>Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oyun teorisi hakkında bilgi sahibi olur.</li> <li>2. 2. Oyun programlama için gerekli programlama dilleri ve kütüphaneleri öğrenir.</li> <li>3. 3. Oyun grafikleri tasarımı yapabilir.</li> <li>4. 2 boyutlu oyun tasarımı yapabilir</li> </ol>				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
1	Oyun Bileşenleri				
2	Temel Oyun Çerçevesi				
3	Zekâ ve Akıl Oyunları				
4	Canlandırma				
5	Yapboz Uygulamaları				
6	Eşleştirme Uygulamaları				
7	Eşleştirme Uygulamaları				
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	2-Boyutlu Oyunlar				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
Oyun teorisi ve oyun programlama bilgilerini edinir. Bu bilgiler ile oyun uygulaması geliştirir.					
<b>Kaynaklar</b>					
Timuçin Hatipoğlu, Unit 3D ile Oyun Programlama, KODLAB, 2019. Mustafa Bayraktar, Unity 3D Kendi Oyununu kendin Yap, SıfırBir, 2020.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
Ara Sınav, Kısa Sınav, Yarıyıl Sonu Sınavı ve Değerlendirmelerin yapılacağı tarih, gün ve saatler daha sonra Fakülte Yönetim Kurulunun alacağı karara göre açıklanacaktır.					

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	4	4	4	5	5	4	4
ÖK2	5	4	4	4	4	3	3	3	5	4	5
ÖK3	5	5	5	4	5	3	3	3	3	3	3
ÖK4	5	5	5	3	5	4	3	3	3	3	3
<b>ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları</b>											
<b>Katkı Düzeyi</b>	<b>1 Çok Düşük</b>		<b>2 Düşük</b>		<b>3 Orta</b>		<b>4 Yüksek</b>		<b>5 Çok Yüksek</b>		

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
<b>Oyun Tasarımı ve Programlama 1</b>	5	5	5	4	5	3	4	4	3	4	3