

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Oyun Tasarımı ve Programlama 2		6	3+0	3	4
Ön koşul Dersler	Yok				
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Verenler					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	4-boyutlu oyun programlamayı ve bunların uygulama alanlarını örnekleri ile öğrenmek				
Dersin İçeriği	4 boyutlu Oyun Programlama Hakkında Genel Bilgi / Oyun Bileşenleri / Sahneler, Platformlar, Rigidbody, transform bileşenleri, Haraket Yöntemleri, Çarpıştırıcılar, Tetikleyiciler				
Dersin Öğrenme Kazanımları	<p>Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Oyun teorisi hakkında bilgi sahibi olur. 2. 2. Oyun programlama için gerekli programlama dilleri ve kütüphaneleri öğrenir. 3. 3. Oyun grafikleri tasarımı yapabilir. 4. 4 boyutlu oyun tasarımı yapabilir 				
Haftalar	Konular				
1	3D Oyun Bileşenleri,				
2	Sahneler				
3	Transform Bileşeni				
4	Karakter Haraketleri				
5	AddForce ve Translate Farkları				
6	Rigidbody Bileşeni Kullanımı				
7	C# Dosyası Oluşturma				
8	Awake, Start, Update, FixedUpdate Yöntemleri				
9	Çarpıştırıcılar ve Türleri				
10	Tetikleyiciler				
11	Script Kodları				
12	Platform Oyunları				
13	3-Boyutlu Oyunlar				
14	3-Boyutlu Oyunlar				
Genel Yeterlilikler					
Oyun teorisi ve oyun programlama bilgilerini edinir. Bu bilgiler ile oyun uygulaması geliştirir.					
Kaynaklar					
Timuçin Hatipoğlu, Unit 3D İle Oyun Programlama, KODLAB, 2019. Mustafa Bayraktar, Unity 3D Kendi Oyununu kendin Yap, Sıfırbir, 2020.					
Değerlendirme Sistemi					
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
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

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
Oyun Tasarımı ve Programlama 2	5	5	5	4	5	3	4	4	3	4	3