

**Meslek Yüksekokulu / Bilgisayar Programcılığı Programı**  
**2019 - 2020 Eğitim Öğretim Yılı**  
**OYUN PROGRAMLAMA**  
**Ders Tasarımı (Syllabus)**

<b>Dersin Tanımı</b>					
<b>Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
OYUN PROGRAMLAMA	BPR2260370	Bahar Dönemi	1+2	2	5
<b>Ön Koşul Dersleri</b>					
<b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Ön Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Programa Bağlı Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Öğr.Gör. Ali DEMİR				
<b>Dersi Verenler</b>	Öğr.Gör. Ali DEMİR				
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Unity oyun motoru ile oyun geliştirme temeli prensiplerini tanımlama, Unity 3D kullanarak oyun tasarlama ve geliştirme yetkinliği kazanma				
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu ders; 1. Hafta: Arayüze giriş ve araçların kullanılması,2. Hafta: Unity 3D Programlamaya giriş,3. Hafta: Temel Seviye Tasarımı,4. Hafta: Temel Vektörler,5. Hafta: Fiziksel Materyaller,6. Hafta: Kütle, Çekim, Kuvvet, Sürtünme,7. Hafta: Sabit Kuvvet,8. Hafta: Çarpışma Tespit Metodları,9. Hafta: Materyal kullanımı,10. Hafta: Temel Fizik Kuralları,11. Hafta: GUI (arayüz tasarımı ve programlaması),12. Hafta: Kameralar ve Işıklandırma,13. Hafta: Karakter animasyonu,14. Hafta: Raycast Sistemi ve Sanal Gerçeklik; konularını içermektedir.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>				<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>
Bu dersin sonunda öğrenci;					
1.Unity 3D oyun motorunu tanıyabilir ve kullanabilir.					
2.Vektör, Kuvvet, Çekim, Sürtünme gibi fizik kurallarını oyun geliştirmede etkin kullanır.					
3. Kullanıcı arayüzünü tanıyabilir ve kullanabilir.					
4. Unity fonksiyonlarını tanıyabilir ve kullanabilir.					
5. Javascript dilini kullanarak Unity oyun motorunda oyun geliştirebilir.					
<b>Öğretim Yöntemleri</b>					
<b>Ölçme Yöntemleri</b>					
<b>Ders Akışı</b>					
<b>Sıra</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>			
1	1. Hafta: Arayüze giriş ve araçların kullanılması				
2	2. Hafta: Unity 3D Programlamaya giriş				
3	3. Hafta: Temel Seviye Tasarımı				
4	4. Hafta: Temel Vektörler				
5	5. Hafta: Fiziksel Materyaller				
6	6. Hafta: Kütle, Çekim, Kuvvet, Sürtünme				
7	7. Hafta: Sabit Kuvvet				
8	8. Hafta: Çarpışma Tespit Metodları				
9	9. Hafta: Materyal kullanımı				
10	10. Hafta: Temel Fizik Kuralları				
11	11. Hafta: GUI (arayüz tasarımı ve programlaması)				
12	12. Hafta: Kameralar ve Işıklandırma				
13	13. Hafta: Karakter animasyonu				
14	14. Hafta: Raycast Sistemi ve Sanal Gerçeklik				
<b>Kaynaklar</b>					
Slaytlar ve Javascript ile Unity 3D uygulamaları-					