

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

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
OYUN PROGRAMLAMA	BPR2160370	Güz Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Öğr.Gör. Ali DEMİR				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Ali DEMİR				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Unity oyun motoru ile oyun geliştirme temeli prensiplerini tanımlama, Unity 3D kullanarak oyun tasarlama ve geliştirme yetkinliği kazanma				
Dersin İçeriği	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.				
Dersin Öğrenme Çıktıları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
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.					
Öğretim Yöntemleri					
Ölçme Yöntemleri					
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
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				
Kaynaklar					
Slaytlar ve Javascript ile Unity 3D uygulamaları-					