

İndirilme Tarihi

10.02.2026 22:46:02

BİL202 - GÖRSEL PROGRAMLAMA III - Meslek Yüksekokulu - Bilgisayar Teknolojileri Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Görsel Programlama 3 dersi, öğrencilere Unity oyun motorunun temel yapılarını, C# programlama dilini ve oyun geliştirme süreçlerini öğretmeyi amaçlar. Bu dersin sonunda öğrenciler, etkileşimli oyun mekanikleri oluşturabilecek, kullanıcı arayüzleri (UI), animasyonlar, ses efektleri ve arka plan müzikleriyle oyunlarını zenginleştirerek yayınlanabilir bir oyun haline getirebilecek seviyeye gelirler. Ayrıca oyun geliştirme sürecinin her aşamasına dair pratik bilgi ve beceri kazanarak, oyun tasarımı ve yazılım geliştirmede sağlam bir temel elde ederler.

Dersin İçeriği

Görsel Programlama 3 dersi, öğrencilere Unity oyun motorunun temel yapılarını ve C# programlama dilini kullanarak etkileşimli oyunlar geliştirmeyi öğretir. Dersin içeriğinde, sahne yönetimi, fizik etkileşimleri, kullanıcı arayüzleri (UI), ses efektleri ve animasyonların oyunlara entegrasyonu gibi temel konular yer alır. Ayrıca, öğrenciler oyun mekanikleri, çarpışmalar, sahne geçişleri gibi özellikleri de öğrenerek, oyunlarını yayına hazırlamayı ve oyun geliştirme sürecinin her aşamasını başarılı bir şekilde yönetmeyi amaçlar.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

- M. Furkan A., (2017), C# ile Görsel Programlama, Abaküs - Barış Şaybak, 2022, Unity 2D Kullanarak C# Öğrenin - Mehmet Ünsal, 2019, Uygulamalarla Unity 3D ve Android ile Oyun Geliştirme Projeksiyon, Bilgisayar

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretim Yöntemleri

Anlatım, Soru-Cevap, Uygulama Yapma, Problem Çözme

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Ders aktif olarak takip edilmeli ve not tutulmalı Düzenli olarak kod yazmalı ve pratik yapmalı Başlangıç için küçük çaplı projeler geliştirilmeli

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

.....

Dersin Verilişi

Ders bilgisayar laboratuvarında, konu anlatımı örnek çözümü ve uygulama geliştirme şeklinde verilecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Öğr. Gör. Kadir Aba

Program Çıktısı

1. Unity Oyun Motorunun Temel Yapılarını ve Bileşenlerini Kullanarak Basit Bir Oyun Projesi Geliştirebilir
2. C# Programlama ile Unity İçinde Etkileşimli Oyun Mekanikleri ve Kontrol Sistemleri Oluşturabilir
3. Unity Projesini Ses, Animasyon ve Kullanıcı Arayüzü ile Destekleyerek Yayınlanabilir Bir Oyun Haline Getirebilir

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Unity'ye Giriş ve Oyun Motoru Kavramları	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Unity'ye Giriş ve Oyun Motoru Kavramları	Unity'ye Giriş ve Oyun Motoru Kavramları
2	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Unity Arayüzü ve Sahne Yönetimi	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Unity Arayüzü ve Sahne Yönetimi	Unity Arayüzü ve Sahne Yönetimi
3	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	GameObject ve Bileşen (Component) Yapısı	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	GameObject ve Bileşen (Component) Yapısı	GameObject ve Bileşen (Component) Yapısı
4	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Transform, Rigidbody ve Fizik Etkileşimleri	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Transform, Rigidbody ve Fizik Etkileşimleri	Transform, Rigidbody ve Fizik Etkileşimleri
5	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	C# ile Unity Scripting'e Giriş	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	C# ile Unity Scripting'e Giriş	C# ile Unity Scripting'e Giriş
6	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Giriş (Input) Sistemleri ve Oyuncu Hareketi	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Giriş (Input) Sistemleri ve Oyuncu Hareketi	Giriş (Input) Sistemleri ve Oyuncu Hareketi
7	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Çarpışmalar, Triggerlar ve Basit Etkileşimler	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Çarpışmalar, Triggerlar ve Basit Etkileşimler	Çarpışmalar, Triggerlar ve Basit Etkileşimler
8				Vize Sınavı	
9	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	UI (Kullanıcı Arayüzü) Sistemleri	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	UI (Kullanıcı Arayüzü) Sistemleri	UI (Kullanıcı Arayüzü) Sistemleri
10	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Ses Efektleri ve Arka Plan Müzikleri	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Ses Efektleri ve Arka Plan Müzikleri	Ses Efektleri ve Arka Plan Müzikleri
11	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Animasyonlar ve Animator Kullanımı	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Animasyonlar ve Animator Kullanımı	Animasyonlar ve Animator Kullanımı
12	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Sahne (Level) Geçişleri ve Scene Yönetimi	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Sahne (Level) Geçişleri ve Scene Yönetimi	Sahne (Level) Geçişleri ve Scene Yönetimi
13	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Skor Sistemi ve Oyun Verisi Takibi	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Skor Sistemi ve Oyun Verisi Takibi	Skor Sistemi ve Oyun Verisi Takibi
14	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Oyun Yayınlama ve Build Alma, Genel Tekrar ve Final Sınavına Hazırlık	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Oyun Yayınlama ve Build Alma, Genel Tekrar ve Final Sınavına Hazırlık	Oyun Yayınlama ve Build Alma, Genel Tekrar ve Final Sınavına Hazırlık
15				Final Sınavı	

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Derse Katılım	14	4,00
Vize	1	1,00
Final	1	1,00
Ara Sınav Hazırlık	1	5,00
Final Sınavı Hazırlık	1	6,00
Diğer	4	3,00
Ödev	3	3,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI X Öğrenme Çıktısı İlişkisi

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14	P.Ç. 15
Ö.Ç. 1	5		5	5											
Ö.Ç. 2	5			5											
Ö.Ç. 3			5	5	5										

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur
- P.Ç. 2 :** İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur
- P.Ç. 3 :** Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır
- P.Ç. 4 :** Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır
- P.Ç. 5 :** Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir
- P.Ç. 6 :** Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder
- P.Ç. 7 :** Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır
- P.Ç. 8 :** Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir
- P.Ç. 9 :** Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir
- P.Ç. 10 :** Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar
- P.Ç. 11 :** Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar
- P.Ç. 12 :** Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular
- P.Ç. 13 :** Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir
- P.Ç. 14 :** Yazılımları test eder ve hataları giderir
- P.Ç. 15 :** Türkiye Cumhuriyeti tarihi ve Atatürk İlkeleri ve İnkılapları hakkında bilgi sahibi olur
- Ö.Ç. 1 :** Unity Oyun Motorunun Temel Yapılarını ve Bileşenlerini Kullanarak Basit Bir Oyun Projesi Geliştirebilir
- Ö.Ç. 2 :** C# Programlama ile Unity İçinde Etkileşimli Oyun Mekanikleri ve Kontrol Sistemleri Oluşturabilir
- Ö.Ç. 3 :** Unity Projesini Ses, Animasyon ve Kullanıcı Arayüzü ile Destekleyerek Yayınlanabilir Bir Oyun Haline Getirebilir