

Dersin Kodu ve Adı	BEOT9109 / Oyun Tasarım Örüntüleri													
Dersin Yarıyılı	Güz-Bahar													
Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)	Bu derste katılımcılara oyun geliştirmede kullanılacak özel tasarım kalıpları anlatılacak ve bu kalıplar gerçek oyun senaryolarında örneklendirilecektir. Bu kapsamda katılımcılar geliştirecekleri oyunlarda nesnelere ve kaynakları daha etkin yönetmek için ileri teknikleri öğrenip uygulayabilecekler.													
Temel Ders Kitabı	Nystrom Robert, Game Programming Patterns, Genever Benning, 2014													
Yardımcı Ders Kitapları	Doran John P., Game Development Patterns and Best Practices Packt Publishing, 2017													
Dersin Kredisi (AKTS)	8													
Dersin Önkoşulları (Ders devam zorunlulukları, bu maddede belirtilmelidir.)	Bu dersin ön koşulu bulunmamaktadır.													
Dersin Türü	Seçmeli													
Dersin Öğretim Dili	Türkçe													
Dersin Amacı ve Hedefi	Bu dersin amacı, katılımcılara bulut üzerinde çalışan bir oyunun tasarım ölçütlerini ve bulut üzerinde bir oyunda kaynak yönetimini göstermektir.													
Dersin Öğrenim Çıktıları	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tasarım örüntülerini oyun geliştirme süreçlerine uygulama 2. Oyunlarda komut düzeninin kullanımını anlama 3. Nesnelere yönetmek için Singleton desenini kullanma 4. Nesne havuzlarını anlama 5. Örüntüleri kullanarak oyun yazılımını optimize etme 													
Dersin Veriliş Biçimi (Yüz yüze, Uzaktan vb.)	Uzaktan													
Dersin Haftalık Dağılımı	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tasarım Örüntülerine Giriş 2. Komut Modeli 3. Komut Modeli 4. Uçan Ağırlık Modeli 5. Gözlemci Modeli 6. Gözlemci Modeli 7. Prototip Modeli 8. Singleton Modeli 9. Durum Modeli 10. Nesne Havuzu 11. Sıralama Modelleri 12. Davranış kalıpları 13. Dekuplaj Modelleri 14. Modelleri Optimize Etme 													
Öğretim Faaliyetleri (Burada belirtilen faaliyetler için harcanan zaman krediyi belirleyecektir. Dikkatli doldurulması gerekmektedir.)	Haftalık teorik ders saati : 3 Haftalık uygulamalı ders saati : 0 Okuma faaliyetleri : 2 İnternette tarama, kütüphane çalışması : 2 Materyal tasarımı, uygulama : 10 Rapor hazırlama : 10 Sunu hazırlama ve sunum : 12 Ara sınav ve ara sınava hazırlık : 0 Final sınavı ve final sınavına hazırlık : 30													
Değerlendirme Ölçütleri (Toplam katkı yüzdesi 100 olacak şekilde ayarlanmalıdır.)	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sayı</th> <th>Katkısı (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ara sınav</td> <td>1</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Ödev</td> <td>1</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Uygulama</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>			Sayı	Katkısı (%)	Ara sınav	1	30	Ödev	1	30	Uygulama	0	0
	Sayı	Katkısı (%)												
Ara sınav	1	30												
Ödev	1	30												
Uygulama	0	0												

	Projeler	0	0
	Pratik	0	0
	Kısa sınav	0	0
	Yarıyıl sonu sınavı	1	40
	Toplam		100
Dersi Verecek Öğretim Eleman(lar)ı ve İletişim Bilgileri	1. Dr. Öğr.Üyesi Hüseyin Temuçin huseyintemucin@gazi.edu.tr		