

Sistem Akış Şemaları

Oyunun nasıl işlediğini tek bir paradan bütün bir oturuma kadar gösteren sekiz şema. Her biri yayımlanan kodu yansıtır; kaynağı kendi sayfasında belirtilmiştir.

01 · Çekirdek ve meta döngüler

Hizmet et, topla, harca; sonra sonraki ada.

02 · Ekran akışı

Her ekran ve oyuncunun aralarında nasıl geçtiği.

03 · Bir yolcunun yolculuğu

Gişe zinciri boyunca gelenler ve gidenler.

04 · Hava gemisi tarifesi

Fırtınalar ve Büyük Yolcu Gemileriyle geminin durum makinesi.

05 · Hizmet ve paralar

Bir kuyruktan bir satın alıma.

06 · Bir satın alım ne yapar

Alan etkileri, yeni alanlar ve hedefler.

07 · Oturumlar, kayıt ve çevrimdışı

Oturumlar arasında ne olur.

08 · Kod mimarisi

Kurallar saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterim, girdi ve animasyon için.

Renk anahtarı

■ Giriş / çıkış noktası

■ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

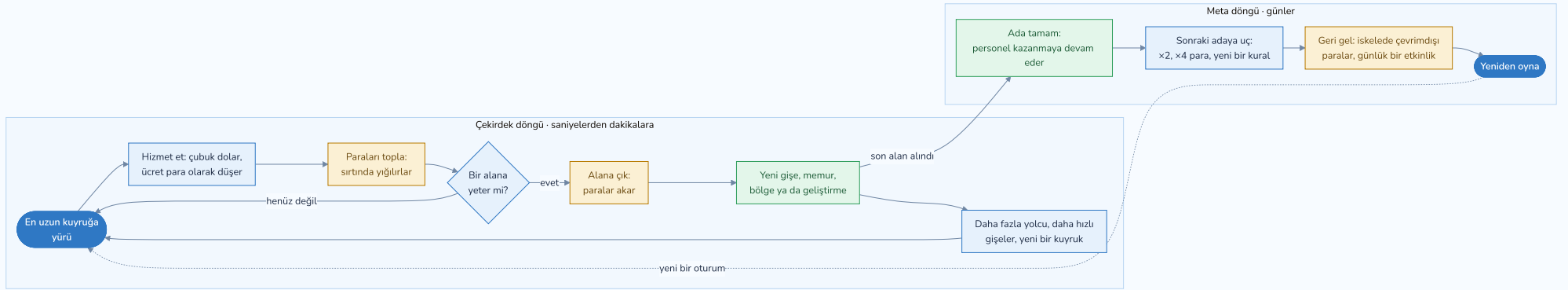
■ Ödül ya da başarı

■ Paralar, reklamlar, servisler

■ Nötr yol

Çekirdek ve meta döngüler

Hizmet et, topla, harca; sonra sonraki ada.



1 Alan zinciri alınacak bir şeyi garanti eder: yeni bir oyuncu için en uzun bekleme 4:54.

2 Her eylemin bedeli yürümek; bu yüzden karar nerede duracağın.

3 Tamamlanan adalar kazanmaya devam eder; bu da sonrakini finanse eder.

■ Giriş / çıkış noktası

□ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

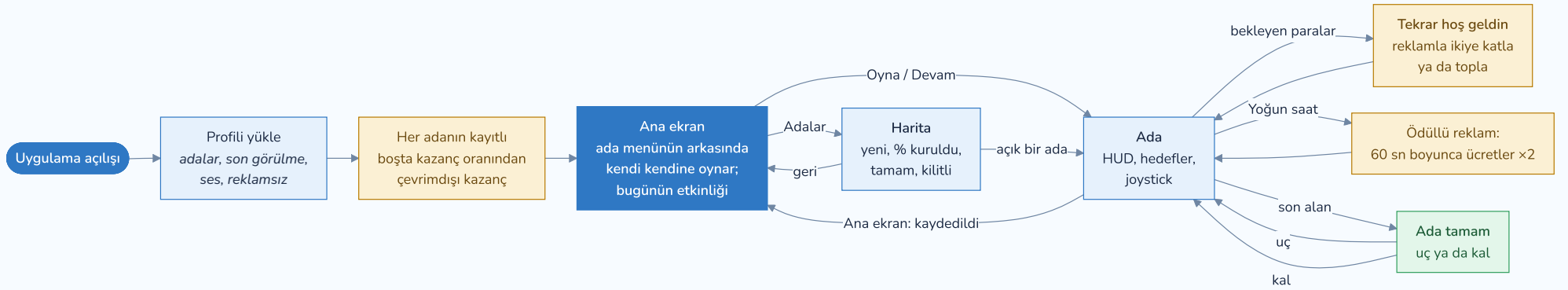
□ Ödül ya da başarı

□ Paralar, reklamlar, servisler

□ Nötr yol

Ekran akışı

Her ekran ve oyuncunun aralarında nasıl geçtiği.



1 Ana ekran mevcut adayı botla, kaydetmeden ve sessizce oynatır.

2 İki reklam da isteğe bağlı ve ödüllü; interstitial yok.

3 Bir adadan ayrılmak onu her zaman kaydeder.

■ Giriş / çıkış noktası

□ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

□ Ödül ya da başarı

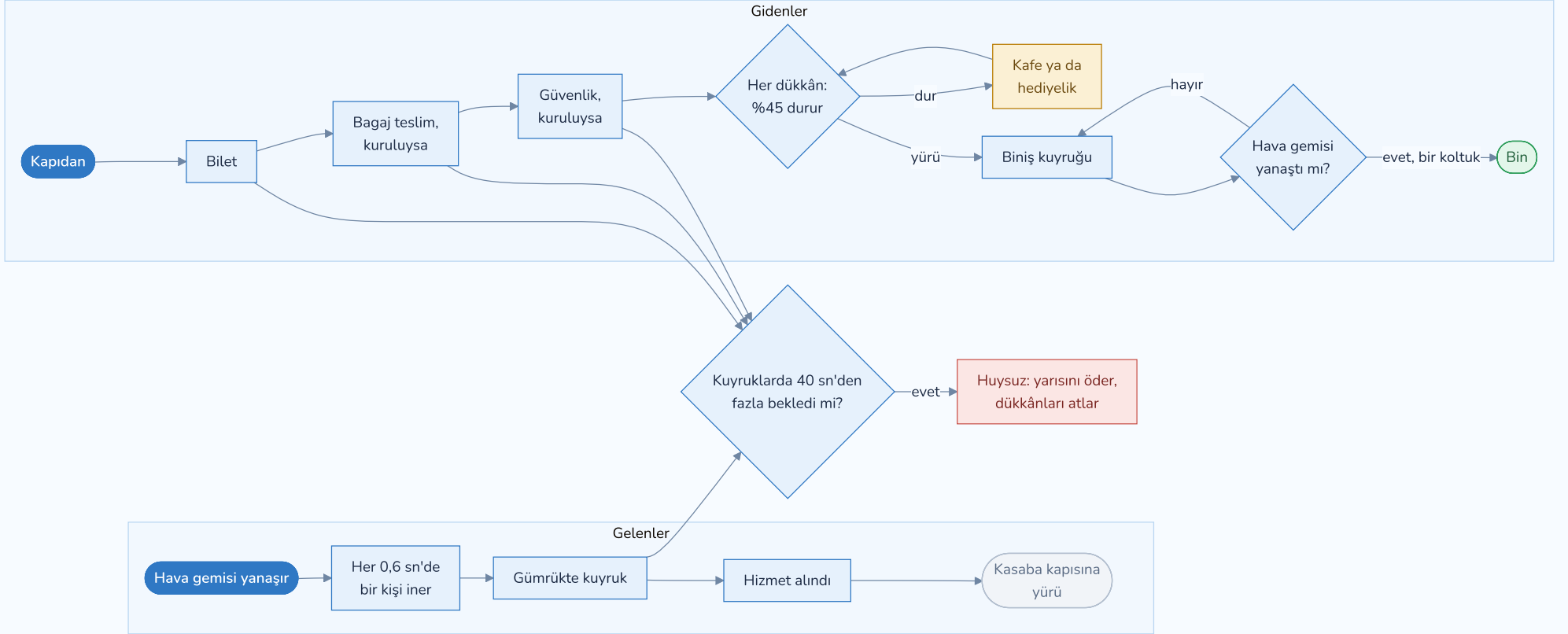
□ Paralar, reklamlar, servisler

□ Nötr yol

Kaynak: AppController

Bir yolcunun yolculuğu

Gişe zinciri boyunca gelenler ve gidenler.



1 Rotada yalnızca kurulmuş gişeler var; zincir adayla büyür.

2 Her dükkân yolcuğu kendi başına cezbeder; bu yüzden ikinci dükkân müşteri ekler.

3 Huysuz yolcular yine öder (yarısını) ve yine biner.

■ Giriş / çıkış noktası

■ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

■ Ödül ya da başarı

■ Paralar, reklamlar, servisler

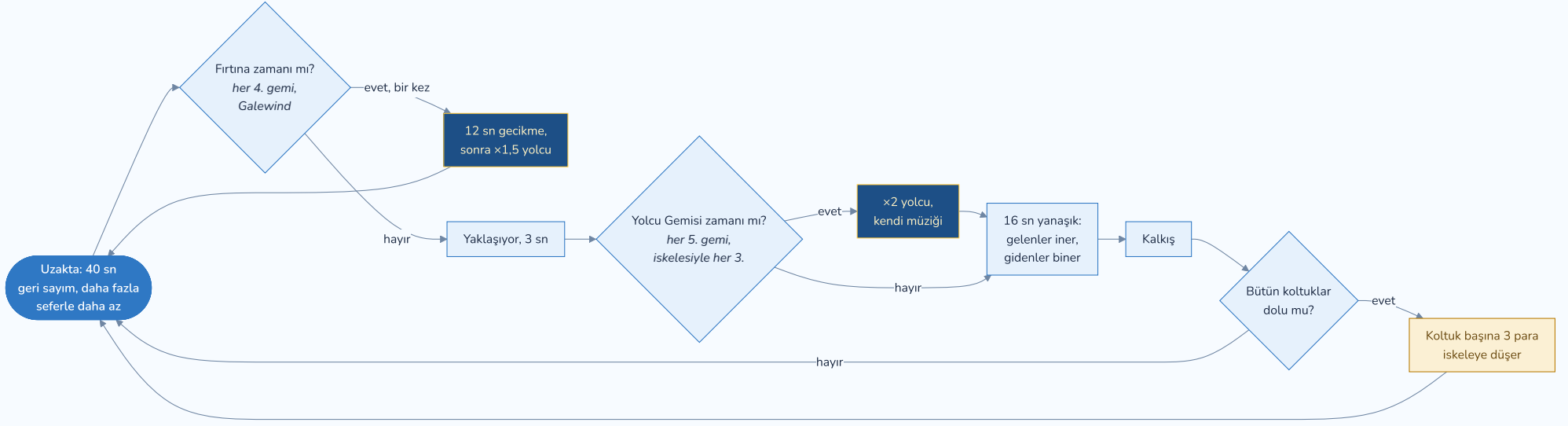
■ Nötr yol

Kaynak: **Island.RouteOnwards**

Umut Eren Demirci · 4

Hava gemisi tarifesi

Fırtınalar ve Büyük Yolcu Gemileriyle geminin durum makinesi.



1 Arzı tarife sınırlar: bütün adanın tempo kaldıracı.

2 Fırtınalar bir gemiyi bir kez geciktirir, sonra gemi daha kalabalık iner.

3 Dolu gemi bonusu akan bir kalkış zincirini ödüllendirir.

■ Giriş / çıkış noktası

□ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

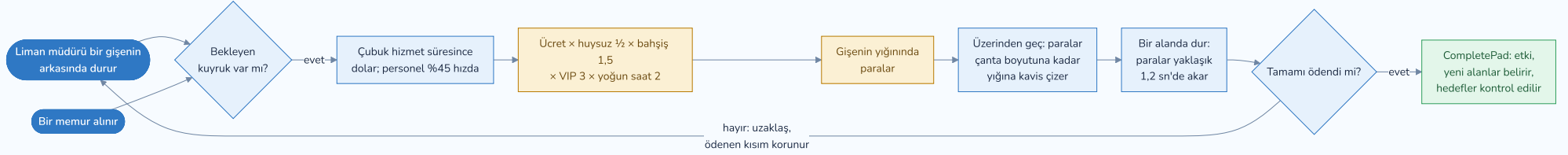
□ Ödül ya da başarı

□ Paralar, reklamlar, servisler

□ Nötr yol

Hizmet ve paralar

Bir kuyruktan bir satın alıma.



1 Personel liman müdürünün hızının %45'iyle hizmet verir.

2 Liman müdürünün hizmet ettiği yolcu %50 bahşiş verir.

3 Bir alan, kendisine ödeneni korur.

■ Giriş / çıkış noktası

□ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

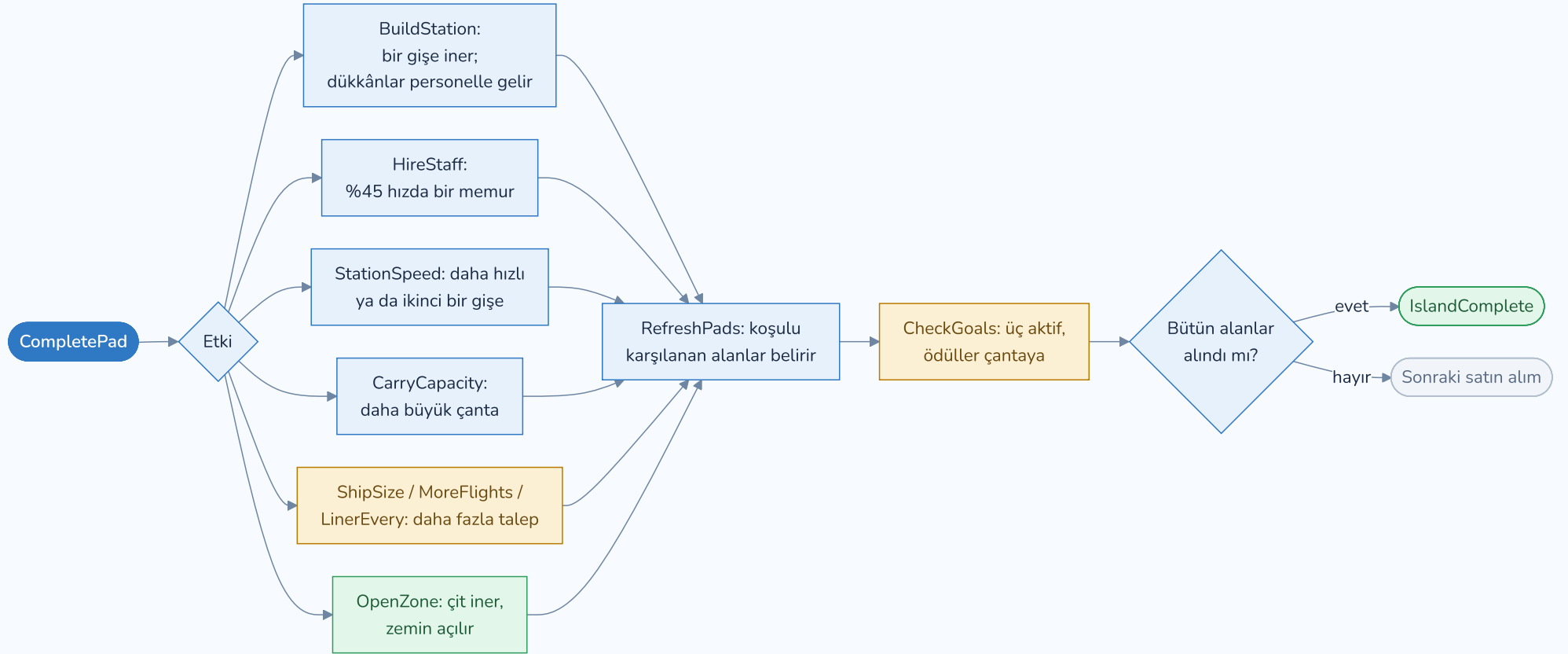
□ Ödül ya da başarı

□ Paralar, reklamlar, servisler

□ Nötr yol

Bir satın alım ne yapar

Alan etkileri, yeni alanlar ve hedefler.



1 Her alan, gerektirdiği alan satın alınınca belirir.

2 İkinci gişeler, memurlu bir kabin olarak gösterilen hız geliştirmeleridir.

3 Hedefler çantaya öder; böylece ödül hemen harcanır.

■ Giriş / çıkış noktası

□ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

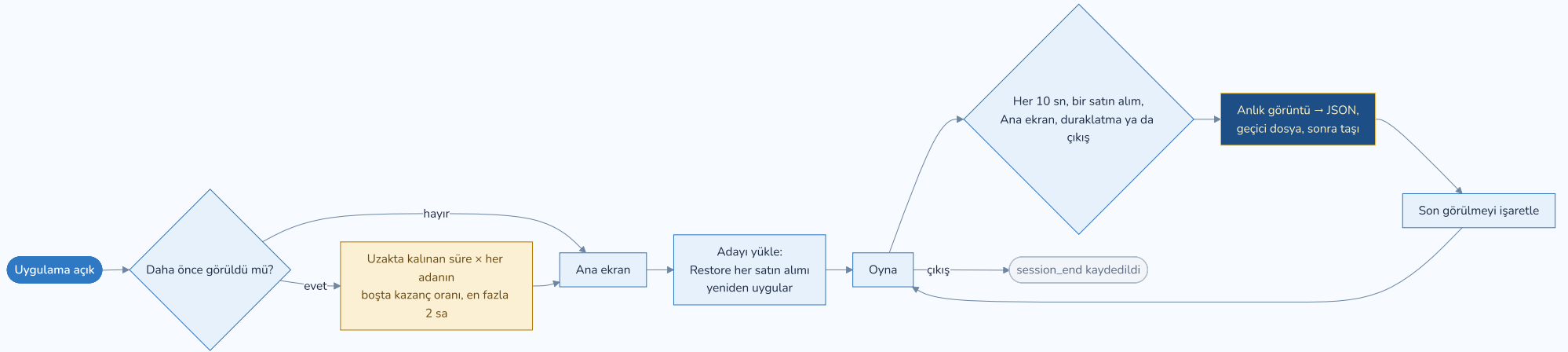
□ Ödül ya da başarı

□ Paralar, reklamlar, servisler

□ Nötr yol

Oturumlar, kayıt ve çevrimdişi

Oturumlar arasında ne olur.



1 Boşta gelir, oynanan oranın %30'u: oynamak her zaman daha çok kazandırır.

2 Kopuk bir kalkış zinciri çevrimdişinde hiçbir şey kazanmaz.

3 Restore oyundakiyle aynı CompletePad'i kullanır; bir test bir adayı kaydedip geri yükler.

■ Giriş / çıkış noktası

□ Başarısızlık durumu

■ Özel / saf C# kurallar

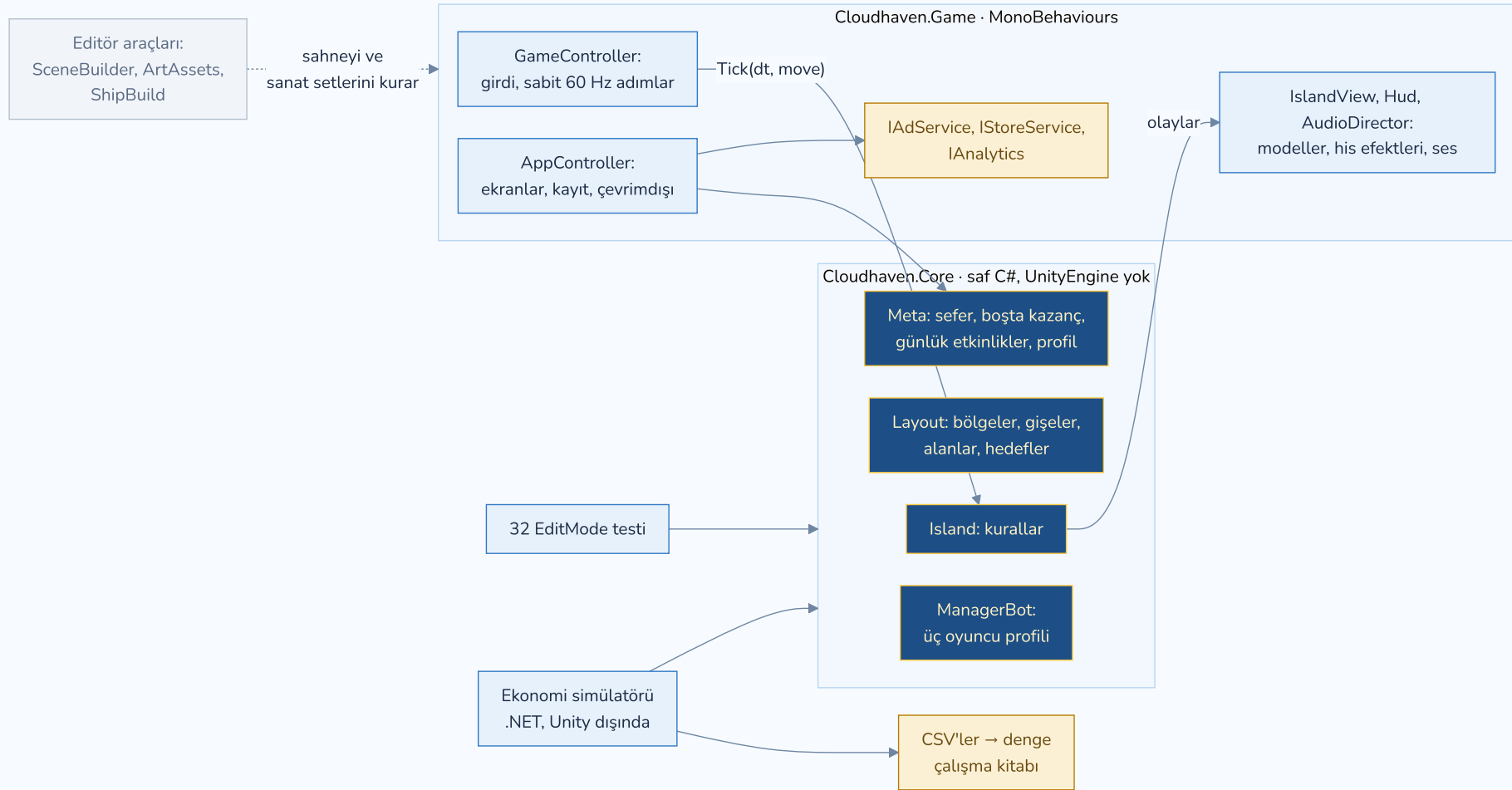
□ Ödül ya da başarı

□ Paralar, reklamlar, servisler

□ Nötr yol

Kod mimarisi

Kurallar saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterim, girdi ve animasyon için.



1 Aynı Core oyunda, testlerde ve simülâtörde çalışır.

2 Sahne ve sanat setleri koddan kurulur; böylece yeniden kurulabilirler.

3 Renk anahtarı: koyu = saf C# kurallar, altın = servisler ve veri.

Giriş / çıkış noktası

Başarısızlık durumu

Özel / saf C# kurallar

Ödül ya da başarı

Paralar, reklamlar, servisler

Nötr yol

Kaynak: [Assets/_Project/Scripts](#)

Umut Eren Demirci · 9