Claude Code ile Tarayıcıda Çalışan Oyun: Kılavuz

Bölüm 62 eki · tek istekten yayına · Ekim 2026

Fikir şu: oyunu sen kodlamıyorsun. Ne istediğini tarif ediyorsun, Claude Code kodu yazıyor, çalıştırıyor, hatasını görüp düzeltiyor. Senin işin **tarif etmek ve doğrulatmak**. Bu kılavuz o akışı ve kullandığım istek kalıplarını veriyor.

Ön koşullar

- Claude Code kurulu bir bilgisayar
- Boş bir proje klasörü
- Bir tarayıcı (oyun orada çalışacak, kurulum gerekmeyecek)
- Yayına almak istersen statik site barındıran ücretsiz bir servis

> **Neden tarayıcı oyunu?** Kurulum yok, mağaza onayı yok, bağlantıyı paylaştığın anda herkes oynayabiliyor. Başlamak için en kısa yol bu.

Akış: altı adım

1. **Klasörü aç, Claude Code'u orada başlat**
   Boş bir klasörde başla. Oyun dosyaları orada birikecek.
2. **Oyunu tek paragrafta tarif et**
   Mekanik, kontroller, kazanma/kaybetme koşulu ve görsel stil. Tek paragraf yeter; roman yazma.
3. **Çalıştırmasını ve kendi düzeltmesini iste**
   En kritik adım bu. "Çalıştır, hatayı gör, düzelt, tekrar çalıştır" dedirtmezsen ilk sürüm açılmaz ve sen hata ayıklamakla uğraşırsın.
4. **Özellikleri tek tek ekle**
   Menü, seviye, skor, ses: hepsini ayrı isteklerle ekle. Her eklemeden sonra oyna ve bozulan bir şey var mı bak.
5. **Yayına al**
   Statik barındırmaya çıkar, bağlantıyı test et. Telefondan da aç; tarayıcı oyunlarında en çok burada sorun çıkar.
6. **İstersen çok oyunculuya geç**
   Ayrı bir istek olarak sor. Oyuncuların birbirini görmesi için bir aktarma sunucusu devreye giriyor; bu kısmın kendi maliyeti ve kurulumu var.

İstek Kalıpları

Köşeli parantezleri kendi oyununla değiştir. Sırayla kullan; her biri bir öncekinin üstüne koyuyor.

1 · Oyunu kurdur

```
Tarayıcıda çalışan bir oyun yaz. Kurulum gerekmesin, tek
bir sayfa açılınca oynanabilsin.

Oyun: [bir cümlede ne oynuyoruz]
Kontroller: [klavye/fare neyi yapıyor]
Kazanma: [oyuncu neyle kazanır]
Kaybetme: [neyle kaybeder]
Görsel stil: [basit geometrik / piksel / küp dünya]

Önce en küçük oynanabilir halini yap. Süslemeye girme.
```

2 · Çalıştır ve kendi düzelt (en önemlisi)

```
Oyunu çalıştır ve konsolda hata var mı kontrol et.
Hata varsa düzelt ve tekrar çalıştır; hatasız açılana
kadar bu döngüyü sen sürdür.
Bitince bana neyin bozuk olduğunu ve ne düzelttiğini
tek paragrafta söyle.
```

3 · Özellik ekle

```
Şu özelliği ekle: [özellik]
Kuralım: mevcut çalışan hiçbir şeyi bozma.
Ekledikten sonra çalıştır, kontrol et, bozulan varsa düzelt.
Değiştirdiğin dosyaları listele.
```

4 · Zorluk ve denge ayarı

```
Oyunu 30 saniye oynadığımı varsay ve şunu değerlendir:
çok mu kolay, çok mu zor, sıkıcı mı?
Üç somut değişiklik öner, sebebiyle. Sonra en etkili
olanı uygula.
```

5 · Yayına al

```
Bu oyunu statik olarak yayınlanabilir hale getir:
tek klasör, dış bağımlılık en az, dosya yolları göreli olsun.
Sonra yayına alma adımlarını sırayla bana yaz.
Telefon tarayıcısında da çalıştığından emin ol.
```

6 · Çok oyunculuya çevir

```
Bu oyunu çok oyunculu hale getir.
Oyuncular aynı dünyada birbirini görsün ve hareketleri
senkron olsun.
Önce bana iki seçenek sun: en basit kurulum ve en
ölçeklenebilir kurulum. Maliyet ve kurulum zorluğunu
karşılaştır. Ben seçtikten sonra uygula.
```

Tuzaklar ve Yayın Notları

En sık yapılan dört hata

Hata	Sonuç ve çözüm
Tek seferde her şeyi istemek	Menü, seviye, skor, ses hepsi aynı istekte → hiçbiri düzgün çalışmaz. Küçük isteklere böl.
Çalıştırmasını istememek	Kod güzel görünür ama sayfa açılmaz. Her turda "çalıştır ve düzelt" de.
Oynamadan devam etmek	Üç özellik sonra neyin bozulduğunu bulamazsın. Her eklemeden sonra 30 saniye oyna.
Telefonda test etmemek	Masaüstünde akıcı, telefonda takılıyor. Erken bak, geç kalma.

Çok oyunculu tarafı

- Oyuncuların birbirini görmesi için araya bir **aktarma sunucusu** giriyor; bu kısım oyunun kendisinden ayrı bir iş.
- Bunun bir maliyeti var ve oyuncu sayısıyla büyüyor. Önce tek oyunculu hali bitir, çok oyunculuyu sonra ekle.
- İki kişiyle test et, sonra arkadaşlarına aç. İlk gün herkese açma.

> **Yayına alacaksan: kendi temanı kur.** İnternette dolaşan örneklerin çoğu bilinen bir anime, film ya da oyunun dünyası üzerine kurulu. Kendi bilgisayarında denemek başka, binlerce kişiye açıp bağlantı paylaşmak başka. İkincisi başkasının markasını izinsiz kullanmak olur ve içerik kaldırma talebiyle sonuçlanabilir. İyi haber: değer **mekanikte**, markada değil. Aynı oyunu kendi karakterin ve kendi dünyanla kurduğunda hem sorun kalmaz hem iş senin olur.

Maliyet beklentisi

- Bu tür bir oyunu yapan kişi, tamamının **yaklaşık bir saat ve 31 dolar** tuttuğunu söylüyor. Bu **onun** rakamı; senin oyunun daha basitse daha az, daha karmaşıksa daha çok tutar.
- Maliyet büyük ölçüde kaç tur gidip geldiğine bağlı. İsteği baştan net yazmak, en çok parayı burada kazandırıyor.
- Çok oyunculu altyapının maliyeti ayrıdır ve süreklidir; tek seferlik değil.

> **Küçük başla:** ilk denemende tek ekranlık, tek mekanikli bir oyun yap. Çalıştığını gördükten sonra büyüt. İlk projede hem oyunu hem çok oyunculuyu birden kurmaya çalışan çoğu kişi yarıda bırakıyor.