

İhtiyaç analizi-tasarım-gerçekleştirim-test-sunum (5 aşama)

SANAL PROJE:(MOBİL OYUN PROGRAMLAMA)

1.ASAMA(İHTİYAC ANALİZİ)=YAPILACAK OYUNUNUN HANGİ AMAÇLARI TASIMASI GEREKTİĞİ VE HANGİ İSLEMLERİ GERÇEKLEŞTİRECEĞİ BURDA KARAR VERİLİR.OYUNUN NASIL OLMASI GEREKTİĞİ VE NE TÜR OLMASI GEREKTİĞİ PLANLANIR.

2.ASAMA(TASARIM-DESİGN)=BU ASAMADA OYUNU PROGRAMLAMAK İÇİN HANGİ VERİTABANI VEYA MİMARİLERİN KULLANILMASI GEREKTİĞİ KARARLASTIRILIR.GENELLİKLE JAVA VE JAVASCRIPT İLE PROGRAMLANAN OYUNLAR AĞIRLIKLIL OLMAKLA BİRLİKTE BİZİM PROGRAMLAYACAĞIMIZ PROGRAM DA JAVA VEYA JAVASCRIPTLE OLACAKTIR.

3.ASAMA(GERÇEKLEŞTİRİM)=ÖZELLİKLE TASARIM AŞAMASINDA BELİRLEDİĞİMİZ AŞAMALARI VE YAPICAKLARIMIZI,GERÇEKLEŞTİRİM ASAMASINDA KODLARIZ.VE BU ASAMADA OYUNUMUZ İÇİN BİR ARAYÜZ HAZIRLARIZ.KODLARIMIZI JAVA DİLİNDE NETBEANS,ECLİPSE GİBİ PLATFORMLARDA DA KODLAYABİLİRİZ.HATA AYIKLAMAYI DA BURDA YAPABİLİRİZ.

4.ASAMA(TEST)=BU ASAMADA,YAPTIGIMIZ MOBİL OYUNU ADI ÜSTÜNDE TEST EDERİZ.HEM KENDİMİZ HE M DE BASKALARI TARAFINDAN TEST EDİLİR.EGER TESTİDE BASARILI GECERSE OYUNUMUZ SATICIYA SUNULMAYA HAZIR HALE GELİR.BU ASAMADA YAPTIĞIMIZ YAZILIMIN CİDDİ HATA İÇERİP İÇERMEDİĞİNİ ANLAYABİLİRİZ.EN ÖNEMLİSİ BU ASAMADA,KULLANICININ BEKLENTİSİNİ KARSILAYIP KARSILAYAMADIĞIDIR.

5.ASAMA(SUNUM)=ARTIK TEST ASAMASINIDA GECEN OYUNUMUZ SUNUMA HAZIR HALDEDİR.

NOT;EN SON İŞE BAKIM ASAMASINDA OYUNUMUZ DA HATALAR VE BUGLAR DÜZELTİLMEKLE BERABER,SU AN OYUNUMUZDA MEVCUT OLAN ÖZELLİKLERİN DAHA DA GELİŞTİRİLMESİ VE YENİ DOĞACAK OLAN İHTİYAÇLARA CEVAP VEREBİLECEK NİTELİKTE OLMASI GERKMEKTEDİR.