

SDLC Planı - AR Racing Game

1. İhtiyaç Analizi:

Hedef kullanıcı grubu çocuklar ve genç bireylerdir. Eğlenceli, öğretici ve etkileşimli bir AR deneyimi sunmak ana hedeftir. Kullanıcıların AR destekli cihazlara sahip olması gerekliliği belirlenir.

2. Sistem Tasarımı:

AR kamera, kullanıcı karakteri, düşmanlar, skor/puanlama ve kullanıcı arayüzü modülleri planlanır. Unity + AR Foundation tercih edilir. Kullanıcı güvenliği için konum ve fiziksel hareket kısıtlamaları göz önüne alınır.

3. Geliştirme:

Oyunun ana bileşenleri modüler olarak geliştirilir: AR Session sistemi, PlayerController, EnemyAI, ScoreManager ve UI tasarımı ayrı modüller olarak kodlanır. Test senaryoları paralel geliştirilir.

4. Test:

AR hizalaması, UI hataları, fizik motoru çarpışma kontrolü ve performans testleri yapılır. Farklı cihazlarda test edilerek uyumluluk gözlemlenir.

5. Yayınlama:

Google Play Store ve Apple App Store için gerekli konfigürasyonlar yapılır. Gerekli kullanıcı izinleri tanımlanır. Build boyutu optimizasyonu yapılır.

6. Bakım:

Kullanıcı yorumları ve hata raporlarına göre güncellemeler yapılır. Sezonluk yarışlar, yeni araçlar ve haritalar eklenerek içerik genişletilir.