**Proje Başlatma Belgesi**  
**Proje Adı:** MamiThor  
**Hazırlayan:** Serhat Can BAKIR  
**Tarih:** 1.05.2025

### 1. Proje Tanımı

MamiThor, 2D perspektifte bire bir arena dövüş deneyimi sunan, çevrimdışı ve çevrimiçi oynanabilen hızlı tempolu özgün mekaniklere bir dövüş oyunudur. Oyuncular, farklı karakterlerle eşleşerek reflekslerini test edeceklerdir.

### 2. Kapsam

2. 1 1’e 1 dövüş mekaniği (PvP)

2.2 UDP/TCP tabanlı düşük gecikmeli özelleştirilmiş ağ iletişimi

2. 3 Temel kullanıcı ve skor yönetimi

2.4 Offline yapay zeka ile antrenman modu

2.5 MVP için gerekli temel oyun döngüsü ve mekanikleri

Detaylar için: Oyun Tasarım Belgesi (GDD) ve Kapsam Dokümanı.

### 3. Zaman Çizelgesi

* Proje süresi: Yaklaşık 2 ay (MVP teslimi)
* Haftalık sprintlerle geliştirme
* Paralel geliştirme:görsel ve mekanikler paralel şekilde geliştirilir

Detaylı planlama için: zaman çizelgesi dosyasına bakınız.

### 4. Maliyet

* Proje 4 kişi beraber geliştirilmektedir ve minimum seviyede ödeme yapılmaktadır
* dışarıdan ses ve gerektiği durumlarda grafiker desteği alınacaktır
* server ve diğer maliyetler göz önüne alınarak toplam maliyet hesaplanmıştır
* toplam prototip maliyeti 610.138 TL
* döngü maliyeti 190.201 TL
* 1 yıllık toplam maliyet 1.752.046 TL olarak hesaplanmıştır

Detaylı maliyet raporu için ilgili dokümana bakınız.

### 5. Risk Analizi

* Zaman yönetimi riskleri (tecrübe)
* NAT ve bağlantı problemleri (ağ katmanı)
* Oyun dengesizliği ve test sürecinde gecikmeler

Detaylı risk analizi dokümanına başvurunuz.

### 6. İletişim ve Süreç Yönetimi

* Kod ve doküman yönetimi: Github
* Görev ve iş takibi: jira (ne yazık ki)
* Haftalık ilerleme değerlendirmesi

İletişim planı dokümanı mevcuttur.

### 7. Onay

Yukarıda belirtilen kapsam ve çerçeve doğrultusunda projenin geliştirilmesine başlanmıştır. Tüm dokümanlar ve kod GitHub’da sürüm kontrollü olarak takip edilmektedir.

**İmza: İmza:**  
Serhat Can BAKIR Samet DİRİ  
1.05.2025 tarih: