

# FutVeri

İş Akışı ve Teknik detaylar 2026

# Temel Yazılım Teknikleri

- 1. Uygulama Mimarisi ve Katmanlı Yapı
- Uygulama; **UI, Domain ve Data** katmanlarına ayrılmış şekilde tasarlanır. Bu sayede modüller bağımsız gelişir, test edilebilirlik artar ve yeni özellik eklemek “ekrana kod basmak” yerine bir akış yönetimi haline gelir.
- 2. Mobil İstemci (Flutter ) Uygulama Çekirdeği
- İstemci tarafında; sayfa yönlendirmeleri, oturum yönetimi, offline cache, bildirim tetikleme ve yetkilendirme kontrolleri tek bir “core” yapı altında toplanır. Performans için lazy-loading, sayfa bazlı state yönetimi ve komponent parçalama uygulanır.

- 3. Kimlik Doğrulama ve Yetkilendirme (Auth + Rol Yönetimi)
  - Kullanıcı tipleri: **Scout**, **Kulüp**, **Admin** gibi rollerle ayrılır. Her rolün erişeceği modüller (rapor oluşturma, oyuncu havuzu, transfer market vb.) politika tabanlı kontrol edilir; Premium özellikler de rol/paket tabanında kilitlenir.
  - 4. Veri Modeli ve Veritabanı Tasarımı
  - Temel tablolar/koleksiyonlar: **Users**, **Clubs**, **Players**, **Reports**, **Matches**, **Market**, **Transactions**, **Subscriptions**. Her kayıt için versiyonlama, zaman damgası, audit alanları ve “soft delete” stratejisi belirlenir.

- 5. Gerçek Zamanlı Veri Katmanı (Realtime Sync)
  - Canlı güncellemeler; maç olayları, oyuncu form durumu, piyasa fiyat değişimleri gibi veriler için **realtime stream** mantığıyla akar. İstemci, abonelik mantığıyla yalnızca ilgilendiği lig/oyuncu/market segmentini dinler; gereksiz trafik engellenir.
  - 6. API / Sunucu Katmanı ve İş Kuralları
  - Sunucu tarafında iş kuralları merkezi yürütülür: rapor onayı, fiyat güncellemeleri, transfer kısıtları, premium kontrolü, limitler vb. Mobil taraf “doğrulama” yapsa bile nihai karar sunucu tarafındanadır.

- 7. Dosya/Medya Yönetimi (Foto, Video, PDF)
  - Scout rapor ekleri (foto/video/ek dosyalar) ayrı bir storage katmanında saklanır. Medyalar için: sıkıştırma, boyut limiti, erişim token'ı, imzalı URL ve yaşam döngüsü (retention) kuralı uygulanır.
- 8. Arama ve Filtreleme Altyapısı
  - Oyuncu havuzu ve raporlar için; çok kriterli filtre (pozisyon, yaş, lig, metrikler, etikete göre) ve hızlı arama sağlanır. Gerekirse “index tablosu” veya arama motoru entegrasyonu (örn. full-text / vector search) devreye alınır.

- 9. Analitik, Telemetri ve A/B Deneyleri
  - Kullanıcı davranışları (rapor oluşturma adımı, markette tıklamalar, premium dönüşümü) event bazlı loglanır. Funnel analiziyle hangi adımda düşüş olduğu ölçülür; A/B test ile onboarding/premium ekranları optimize edilir.
- 10. Güvenlik, KVKK/GDPR ve Veri Gizliliği
  - Kişisel veriler için minimizasyon, şifreleme, erişim logları ve veri saklama politikası oluşturulur. Kulüplerin özel oyuncu raporları “private scope” olarak tutulur; paylaşım izni olmadan dışarı açılmaz.

# Teknik Detaylar

- 11. DevOps, CI/CD ve Sürümleme Stratejisi
  - Sürüm standarı (SemVer), ortam ayrımı (dev/stage/prod), otomatik build, test, release notları ve rollback kurgusu hazırlanır. Crash raporlama ve performans izleme canlı ortamda aktif tutulur.
  - Teknik detaylar için ekibimizin görevlendirme şekli şunlardır.
  - Emre Mert DevOps-Mobile Developer-Sosyal Medya
  - Ertuğrul Aydın DevOps-Sunucu Geliştirici-Marketing
  - Berk Uluçay AI Engineering-Otomasyon-Data Scientist

# İş Akışı

- Uygulamamızın İş Akışını anlatımı

- 1. Kullanıcı Kayıt ve Rol Seçimi (Scout / Kulüp)
  - Kullanıcı ilk girişte hesabını oluşturur ve rolünü seçer. Rol seçimi; gösterilecek ekranları, erişilecek modüller ve içerik türlerini belirler. Yanlış rol seçimi varsa, admin onayı veya destek üzerinden rol güncelleme akışı tanımlanır.
- 2. Profil Kurulumu ve Doğrulama Süreci
  - Scout tarafından; uzmanlık alanları, takip ettiği ligler, pozisyon tercihleri eklenir. Kulüp tarafından; kulüp bilgileri, yetkili kişi, departman ve kullanıcı sayısı tanımlanır. Doğrulama adımı, güvenilirlik ve kalite standardı için kritik bir katmandır.

- 3. Onboarding: İlk 5 Dakikada Değer Gösterimi
  - Uygulama, kullanıcıya kısa bir turla “ne kazanacağını” gösterir: oyuncu havuzu, rapor şablonu, örnek analiz, kulüp paneli gibi. Amaç; kullanıcıyı menüde kaybettirmeden ilk aksiyona götürmektir.
  - 4. Scout Akışı: Maç / Oyuncu Seçimi
  - Scout, maç veya oyuncu üzerinden analiz başlatır. Canlı maç izlerken veya kayıt üzerinden çalışırken, raporun bağlanacağı maç bilgileri ve oyuncu kimliği netleştirilir. Bu adım, raporların düzenli arşivlenmesi için temel referanstır.

- 5. Kanıt Ekleme: Foto/Video/Not ile Destekleme
  - Scout isterse foto, ekran görüntüsü veya kısa video ekleyerek raporunu güçlendirir. Bu ekler daha sonra kulüp tarafının karar sürecini hızlandırır ve rapor kalitesini standartlaştırır.
- 6. Rapor Şablonu: Parametrelerle Yapılandırılmış Analiz
  - Rapor ekranında; teknik, fiziksel, mental, taktik parametreler ve skorlamalar yer alır. Parametreler sabit bir formatta tutulur ki kulüp tarafı farklı scout raporlarını karşılaştırabilse.

- 7. Otomatik Özeti ve AI Destekli Yorum (Opsiyonel)
  - Scout'un girdiği verilerden otomatik özet çıkarılır; güçlü yönler, riskler ve önerilen rol gibi çıktılar üretilir. Bu modül “yardımcı” kalır; nihai değerlendirme scout'un kontrolündedir.
- 8. Rapor Kaydetme ve Versiyonlama
  - Scout raporu kaydettiğinde taslak/son hali ayrılır. Güncellenen raporlar için versiyonlar saklanır; böylece kulüp “ilk izlenim” ile “son revizyon” arasındaki farkı görebili

- 9. Kulüp Akışı: Rapor İnceleme Paneli
  - Kulüp tarafında raporlar; lig, pozisyon, yaş, potansiyel ve skor aralıklarıyla filtrelenir. İnceleme ekranında “hızlı karar” için özet ve kritik metrikler öne çıkarılır.
  - 10. Onay / Reddet / Geri Bildirim Döngüsü
  - Kulüp raporu onaylayabilir, reddedebilir veya revizyon isteyebilir. Revizyon istenirse scout'a bildirim gider; istenen güncellemeler madde madde görünür ve tekrar gönderim süreci standartlaşır.

- 11. Favori Oyuncular ve Kısa Liste Yönetimi
  - Kulüp, oyuncuları “kısa liste”ye alır ve kategorize eder: izlemeye devam, acil hedef, riskli ama potansiyelli gibi. Bu liste, transfer dönemi geldiğinde kulübün karar süresini ciddi düşürür.
- 12. Oyuncu Veritabanı: Canlı Güncellenen Profil Kartı
  - Oyuncu kartında istatistik, form grafiği, sakatlık durumu, sözleşme ve piyasa değeri yer alır. Veriler güncellendikçe kulüp “anlık karar” alabilir; scout raporu da bu karta bağlanarak tam resim oluşturur.

- 13. Piyasa Sistemi: Değer Değişimleri ve Ekonomi Mantığı
  - Oyuncu değerleri performans ve piyasa dinamiklerine göre değişir. Kullanıcılar değer artışı/azalış trendini izler; sistem “gerçekçi ekonomi” hissi verir ve kullanıcıyı uygulamada tutar.
- 14. Transfer Pazarı: Al-Sat ve Teklif Mekanikleri
  - Kulüp veya kullanıcı (oyun modunda) oyuncu alım-satımı yapar. Teklif, pazarlık, sözleşme ve maaş dinamikleriyle gerçek hayatı yakın bir menajerlik döngüsü oluşturulur.

- 15. Sözleşme ve Maaş Simülasyonu
  - Sözleşme süresi azalan oyuncuların değeri etkilenir; performansla maaş beklenisi artabilir. Bu mekanik, simülasyon tarafını “stratejik” hale getirir ve sadece skor değil yönetim de gerektirir.
- 16. Bildirim Sistemi: Kritik Olayları Kaçırılmama
  - Onay geldi, revizyon istendi, oyuncu değeri değişti, favori oyuncu sakatlandı gibi olaylar bildirimle aktarılır. Bildirimler, kullanıcıyı geri çağıran en güçlü retention araçlarından biridir.

- 17. Premium Paket: Avantajların Net Tanımı
  - Premium; daha gelişmiş filtreler, sınırsız rapor arşivi, AI özet/karşılaştırma, kulüplere özel görünürlük, rapor önceliklendirme gibi somut faydalar sunar. Kullanıcı “neden alacağını” 10 saniyede anlamalıdır.
  - 18. Premium Kullanıcı Akışı: Satın Alma ve Aktivasyon
    - Satın alma adımı sade olmalı: paket seç, ödeme, anında aktif. Satın alma sonrası kullanıcıya “premium ile açılan ekranlar” gösterilerek değer hemen hissettirilir.

- 19. Yönetim Paneli: İçerik, Kullanıcı ve Moderasyon
  - Admin panelinde; kullanıcı doğrulama, şikayet yönetimi, rapor moderasyonu, premium paket yönetimi, içerik güncelleme ve metrikler bulunur. Bu panel operasyonel yükü azaltır ve ölçülebilirliği artırır.
- 20. Pazarlama Hunisi ile Ürün Akışının Bağlanması
  - Uygulama içi akış; acquisition (kayıt) → activation (ilk rapor) → retention (bildirim/market) → revenue (premium) → referral (paylaşım) şeklinde planlanır. Her adım ölçülür, zayıf halkaya göre ürün ve pazarlama birlikte iyileştirilir.

# İş Akışı Değerlendirilmesi

- 5 Ocak 2026 Toplantısında kararlaştırılmıştır.