

RAMS Analizi – AR Labirent Oyunu Projesi

Reliability (Güvenilirlik)

Uygulama, farklı ortam koşullarında (ışık, zemin tipi) AR yüzey tanımada tutarlılık göstermelidir.

Fizik motoru her seferinde aynı tepkiyi vermeli (örneğin topun hareketi sabit koşullarda aynı olmalı).

Cihaz kapanmadığı sürece uygulamanın beklenmedik şekilde hata verip kapanmaması gerekir.

Oyun içi senaryolarda rastgele bug veya donma yaşanmamalıdır.

Öneriler: Kodda try-catch blokları ile hata yönetimi yapılmalı, sahne yüklenmelerinde kontroller sağlanmalı.

Availability (Kullanılabilirlik)

Uygulamanın kullanılabilirliği, ARCore destekli cihazlara bağlıdır.

Android 8.0 ve üzeri işletim sistemine sahip cihazlarda çalışması planlanmıştır.

Uygulamanın açılması ve oyun başlatma süresi hızlı ve kullanıcı dostu olmalıdır.

Minimum kesinti ile çalışmalı, kullanıcı müdahalesi olmadan hata verdiğinde kendini yeniden başlatabilmeli.

Öneriler: AR destek kontrolü başlangıçta yapılmalı, cihaz uyumsuzsa kullanıcıya bilgilendirme yapılmalı.

Maintainability (Bakım Kolaylığı)

Unity üzerinde geliştirilen yapı modülerdir, bu da güncellemeleri kolaylaştırır.

Yeni seviye, tema ya da karakter eklemek kolaydır çünkü sahne ve kod ayrıdır.

Sürüm güncellemelerinde kod karmaşıklığı düşük olmalı.

Açık kaynak yapısı, farklı geliştiricilerin katkı yapmasını kolaylaştırır.

Öneriler: Kodlarda yorum satırları olmalı, fonksiyonlar ayrılmalı, dosya yapısı düzenli tutulmalıdır.

Safety (Güvenlik)

Uygulama internete bağlı çalışmadığı için veri sızıntısı riski düşüktür.

Kamera ve sensör kullanımı için kullanıcıdan izin alınır.

Uygulama çocuklara hitap ettiği için dış bağlantı veya reklam içermemelidir.

Fiziksel güvenlik açısından kullanıcı oyunu oynarken çevreyi görmelidir – bu AR’de zaten sağlanır.