

Yazılım Gereksinim Analizi

TrueAnswer

**Hazırlayan: Dođuhan ARILIK, Ziya Talha KARACA, Hüseyin Emre
AKPINAR**

<29/04/2022

1. Giriş	1
1.1 Amaç	1
1.2 Hedef Kitle ve Okuma Tavsiyeleri.....	1
1.3 Ürün Kapsamı	1
1.4 Referanslar	1
2. Genel Tanımlama.....	2
2.1 Yazılıma Bakış Açısı	2
2.2 Ürün Fonksiyonları	2
2.3 Kullanıcı Sınıfları ve Davranışları Use Case Diyagramı	2
2.4 Ortam, Teknoloji ve Donanımı	2
2.5 Tasarım ve Uygulama Kısıtları	2
3. Harici Arayüz Gereksinimleri	3
3.1 Kullanıcı Arayüzleri	3
3.2 Donanım Arayüzleri	3
3.3 Yazılım Arayüzleri	3
4. Sistem Özellikleri	4
4.1 Araç Kutusu.....	4
5. Diğer Gereksinimler	5
5.1 Sağlık Gereksinimleri	5
5.2 Performans Gereksinimleri	5
6. Ekler.....	6
6.1 Ek-A	6
6.2 İlerde Eklenebilir Özellikler	6

Giriş

Eğlenmek ve eğlenirken öğrenmek isteyenler için sunulan bir yarışma oyunu.

1.1 Amaç

Bir çok farklı kategoride sorulmuş sorulara hızlı ve doğru cevap vererek 100. Seviyeye ulaşmak.

1.2 Hedef Kitle ve Okuma Tavsiyeleri

- *Kullanıcı*
- *EK-A Belgesini Okuyunuz*

1.3 Ürün Kapsamı

Kullanıcıların eğlenirken aynı zamanda da bilgi seviyelerini yükseltmek hedeflenir.

1.4 Referanslar

- Trivia Crack
- Bilgi Yarışması
- Bil Bakalım

Genel Tanımlama

2.1 Yazılıma Bakış Açısı

Oyunumuz bir bilgi yarışması oyunudur. Oyunumuzun önceliği bu oyunu oynayan insanların eğlenirken aynı zamanda da öğrenmeyi ve genel kültür seviyelerini yükseltmesi sağlanır.

2.2 Ürün Fonksiyonları

- Joker satın alma
- Reklam izleyebilme
- Can hakkı kazanabilme
- Sıralamaya girme
- Mağaza içi satın alım

2.3 Kullanıcı Sınıfları ve Davranışları Use Case Diyagramları

- - *Kullanıcı sınıf diyagramı ve use case diyagramı projede ek olarak belirtilmiştir.*

2.4 Ortam, Teknoloji ve Donanımı

Tüm Android cihazlarda Google Play Store aracılığı ile ücretsiz bir şekilde indirilip kullanılabilir. Aynı zamanda çevrimdışı olarak kullanılabilir.

2.5 Tasarım ve Uygulama Kısıtları

Reklam izleme Google Ads aracılığı ile sağlandığı için sınırlı sayıda reklam izlenir.

3. Harici Arayüz Gereksinimleri

3.1 Kullanıcı Arayüzleri

- *Kullanıcı her oyun bitiminde sıralamasını görebilir.*
- *Oyun için ayarları kendine göre ayarlayabilir.*
- *Oyun içi alımları hızlı bir şekilde yapabilir.*
- *Joker kullanabilir.*
- *Ekstra cevap hakkı için reklam izleyebilir.*

3.2 Donanım Arayüzleri

Herhangi bir donanımsal arayüz bulunmamaktadır.

3.3 Yazılım Arayüzleri

- • Visual Studio
- • Unity
- • Google Fairbase

4. Sistem Özellikleri

4.1 Ana Sayfa

- • Sıralama görüntüleme
- • Oyun içi ayarlara erişme
- • Mağazada satın alım

4.1.1 Tanımlama ve Öncelik

Kullanıcı doğru bulduğu cevabı işaretler ve diğer soruya geçer.

4.1.2 Etkileşim

Kullanıcının seçtiği butonun işlevi ne ise arayüzde mouse ile etkileşime girer.

4.1.3 Fonksiyonellik Gereksinim

Kullanıcı buton olaylarını seçerek işlem yapmalıdır.

5.DİĞER GEREKSİNİMLER

5.1 SAĞLIK GEREKSİNİMLERİ

Kullanıcının göz sağlığı için ekrana çok yakından bakmaması önerilir.

5.2 PERFORMANS GEREKSİNİMLERİ

Uygulama aynı anda birden fazla kullanıcıya hizmet verebilir.

6.EKLER

6.1 Ek-A

Kullanıcı uygulamayı açar, oyuna bağlanır. Eğer daha önceden bir kaydı varsa o kayıttan devam edebilir ya da yeni bir oyun başlatabilir. Aynı zamanda kullancılar kayıt olmadan oyun hizmeti alabilir. Mağaza içi satın alabilmek için bir Google hesabı bağlantısı gerekmektedir. Oyun içerisinde ekstra joker satın alarak bunları kullanabilir ya da kullanıcılara sunmuş olduğumuz standart kullanabilir. Can sayısını yükseltmek için reklam izleyebilir. Oyun sonunda yüksek skorunu görüntüleyebilir ve diğer kullanıcılarla olan sıralamasını görebilir.

6.2 İlerde Eklenebilir Özellikler

- Makine ile değil kullanıcı ile yarışabilme.
- Sorunların istediği katagoriden seçebilme.
- Mağaza içindeki ürünlerin sayısı arttırılabilme.