

Birinci adım

- 1 tane aktörümüz var Player. Onu da basit (belki orta?) olarak değerlendirebiliriz
- **DAA** = $> 1 \times 1 = 1$

İkinci adım

Use Case	Ağırlık Faktörü
Uc1- Start Game	Basit
Uc2- Select Game	Basit
Uc3- Exit Game	Basit
Uc4- About	Basit
Uc5- Set volume	Basit
Uc6- Set Diffuculty	Basit
Uc7- Change Lang	Basit
Uc8- Hold/Release Tumbler	Basit
Uc9- Embrace/ Breastfeed Baby	Basit
Uc10- Put Baby Back	Basit

Use Case	Ağırlık Faktörü
Uc11- Player Control	Basit
Uc12-Tumbler Control	Basit
Uc13-Warm ...	Basit
Uc14- Game Win	Basit
Uc15- Game Lose	Basit
Uc16- Skip cutscenes	Basit

DUCA=> $16 \times 5 = 80$

DUCP=> $DAA + DUCA = 1 + 80 = 81$

Dördüncü Adım

Teknik Faktör	Açıklaması	Ağırlık Faktörü
T1	Dağıtık Sistem	0
T2	Yanıt veya Çıktı Performans Hedefleri	1
T3	Son Kullanıcı Verimliliği	3
T4	Karmaşık Dâhili İşlem	1
T5	Kodun Yeniden Kullanılabilirliği	3
T6	Kurulum Kolaylığı	0.5
T7	Kullanım Kolaylığı	2
T8	Taşımaabilirlik	1
T9	Değişim Kolaylığı	1
T10	Eş Zamanlılık	0
T11	Özel Güvenlik Özellikleri İçerme	0
T12	Üçüncü Parti Yazılımlar için Doğrudan Erişim Sağlama	0
T13	Kullanıcı Eğitim Gerekliliği	1

0 değeri o faktörün projede etkisinin olmadığı, 3 değeri orta derecede etkili olduğu, 5 değeri ise yüksek derecede etkili olduğu anlamına gelir.

$$TTF = 13.5$$

$$TKF = 0.6 + (0.01 \times 13.5) = 0.081$$

5-6-7. ADIMLAR

Çevresel Faktör	Açıklaması	Ağırlık Faktörü
E1	UML ile Tanışıklık	1.5
E2	Uygulama Deneyimi	2
E3	Nesneye-Tabanlı Deneyim	4
E4	Lider Analist Yeteneği	0
E5	Motivasyon	3
E6	Sabit Gereksinimler	2
E7	Yarı-Zamanlı Çalışanlar	0
E8	Zor Programlama Dili	1.5

0 değeri o faktörün projede etkisinin olmadığı, 1 değeri yüksek derecede negatif etkili olduğu, 3 değeri orta derecede etkili olduğu, 5 değeri ise yüksek derecede pozitif etkili olduğu anlamına gelir.

$$TÇP = 14$$

$$ÇKF = 1.4 + (-0.03 \times 14) \\ = 0,98$$

6.adım

$$UCP = DUCP \times TKF \times ÇKF \\ = 81 \times 0.081 \times 0.98 \\ = 6.43$$

7.Adım

$$E = UCP \times ÜF \\ = 6.43 \times 20 \\ = 128.6$$

12		PROJE
PROJE İLE İLGİLİ BİLGİLER		A
Aktör Sayıları		
Basit	Tanımlı bir Uygulama Programlama Arayüzüne (API) sahip başka bir sistemi temsil eder.	1
Orta	TCP/IP gibi bir protokol ile haberleşen başka bir sistemi temsil eder.	0
Karmaşık	Bir web sayfası veya GUI aracılığıyla karşılıklı etkileşen bir kullanıcıyı temsil eder.	0
Düzeltilmemiş Aktör Ağırlıkları (DAA)		1
Use-Case Sayıları		
Basit	Basit bir kullanıcı arayüzüne sahiptir. Tek bir veritabanı nesnesiyle iletişim kurar. Normal (başarılı) senaryosu 3 veya daha az basamaktan oluşur ve tasarımı 5 veya daha az sınıflıdır.	16
Orta	Ortalama bir kullanıcı arayüzüne sahiptir. İki veya daha fazla veritabanı nesnesi ile iletişim kurar. Normal (başarılı) senaryosu 4 ile 7 arasında basamaktan oluşur ve tasarımı 5 ile 10 arasında sınıflıdır.	0
Karmaşık	Karmaşık bir kullanıcı arayüzüne sahiptir. Üç veya daha fazla veritabanı nesnesiyle iletişim kurar. Normal (başarılı) senaryosu 8 veya daha fazla basamaktan oluşur ve tasarımı 11 veya daha fazla sınıflıdır.	0
Düzeltilmemiş Use-Case Ağırlıkları (DUCA)		80
Teknik Faktörler		
T1	Dağıtık Sistem	0
T2	Yanıt veya Çıktı Performans Hedefleri	1
T3	Son Kullanıcı Verimliliği	3
T4	Karmaşık Dahili İşlem	1
T5	Kodun Yeniden Kullanılabilirliği	3
T6	Kurulum Kolaylığı	0,5
T7	Kullanım Kolaylığı	2
T8	Taşınabilirlik	1
T9	Değişim Kolaylığı	1
T10	Eş Zamanlılık	0
T11	Özel Güvenlik Özellikleri İçerme	0
T12	Üçüncü Parti Yazılımlar için Doğrudan Erişim Sağlama	0
T13	Kullanıcı Eğitim Gerekliği	1
Teknik Karmaşıklık Faktörü (TKF)		0,81
Çevresel Faktörler		
E1	UML ile Tanışıklık	1,5
E2	Uygulama Deneyimi	2
E3	Nesneye-Tabanlı Deneyim	4
E4	Lider Analist Yeteneği	0
E5	Motivasyon	3
E6	Sabit Gereksinimler	2
E7	Yarı-Zamanlı Çalışanlar	0
E8	Zor Programlama Dili	1,5
Çevresel Karmaşıklık Faktörü (ÇKF)		0,98
Üretkenlik Faktörü		20
Use-Case Puanı		6,43
Emek Tahmini (adam-saat)		128,6