

BURSA TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ

GEREKSİNİM DOKÜMANI

AHMET TAPŞIK

1. TANIM: Eleven For Glory Proje Dokümanı

Eleven For Glory, Android için geliştirilebilecek bir mobil oyun uygulamasıdır. Bu uygulamada futbol takımları, futbol oyuncularını ve özellikleriyle ilgili bilgiler bulunmaktadır. Kullanıcı takımını yönetebilir, geliştirebilir ve karşı takımı görüntüleyebilir.

2. Ürün Gereksinimleri

2.1. Mobil Uygulama Gereksinimi

Proje kapsamında son kullanıcının kullanacağı uygulamayı açıklar.

2.1.1. Kullanıcı arayüzü (Frontend)

Müşterinin cihazında etkileşimde bulunduğu kısımdır. Sistemle buradan bağlantı kurar ve sistemden haber alır.

2.1.1.1. Uygulama Gereksinimleri

- **Giriş ve Çıkış:**
 - Giriş bilgilerini kaydetme seçeneği olmalıdır.
 - Kullanıcı, sistemden çıkış yapabilmelidir.

- **Takım ve Futbolcu Bilgileri:**

- Kullanıcı, mevcut tüm futbol takımlarını ve futbolcularını görebilmelidir.
- Kullanıcı, seçili bir takımın veya futbolcunun ayrıntılı bilgilerini görebilmelidir.
- Kullanıcı, mevcut futbol takımlarını ve futbolcularını düzenleyebilmelidir.

Takım yönetim butonları:

- Kullanıcı, seçili bir takımı yönetmek için bir dizi butona erişebilmelidir.
- Bu butonlar şunları içerebilir:
 - Takım kadrosunu görüntüleme ve düzenleme
 - Maçları simüle etme

Maç oynatma butonu:

- Kullanıcı, seçili iki takım arasında bir maç oynayabilmelidir.
- Maç simüle edilecek veya gerçek zamanlı olarak oynanabilecektir.

2.1.1.2. Görsel Gereksinimler

- Kullanıcı arayüzü, kullanımı kolay ve sezgisel olmalıdır.
- Kullanıcı arayüzü, modern ve çekici bir tasarıma sahip olmalıdır.
- Kullanıcı arayüzü, tüm ekran boyutlarına uyumlu olmalıdır.

2.1.1.3. Teknik Gereksinimler

- Uygulama, Andorid ve İOS tabanlı mobil cihazlarda çalışabilir.
- Uygulama, flutter programlama dili ile geliştirilmelidir.

3. Teknik Mimari

Uygulama, üç katmanlı bir mimari ile geliştirilecektir.

- **Sunucu katmanı:**
 - Veritabanı erişimi ve iş mantığıyla ilgilenecektir.
- **İş katmanı:**
 - Sunucu katmanı ve sunum katmanı arasında bir ara katman olarak görev yapacaktır.
- **Sunum katmanı:**
 - Kullanıcı arayüzünden sorumlu olacaktır.

4. Geliştirme Planı

Uygulama, aşağıdaki adımlarda geliştirilecektir:

- **Gereksinim toplama ve analizi:**
 - Kullanıcı gereksinimleri toplanacak ve analiz edilecektir.
- **Tasarım:**
 - Uygulamanın mimarisi ve tasarımı belirlenecektir.
- **Geliştirme:**
 - Uygulama geliştirilecektir.
- **Test:**
 - Uygulama test edilecek ve hata giderilecektir.
- **Yayınlama:**
 - Uygulama kullanıcılara sunulacaktır.

5. Riskler

Uygulamanın geliştirilmesiyle ilgili aşağıdaki riskler vardır:

- **Zaman ve bütçe aşımı:**

- Uygulamanın geliştirilmesi planlanan süreden veya bütçeden daha uzun sürebilir.

- **Teknik sorunlar:**

- Uygulamanın geliştirilmesi sırasında teknik sorunlar ortaya çıkabilir.

- **Kullanıcı memnuniyeti:**

- Uygulama kullanıcıların beklentilerini karşılamayabilir.

6. Başarı Ölçütleri

Uygulamanın başarısı aşağıdaki ölçütlerle değerlendirilecektir:

- **Kullanıcı sayısı:**

- Uygulamayı kullanan kullanıcı sayısı.