|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Start Game-Oyuna Başla |
| Katılımcı Aktörler | Kullanıcı |
| Olayların Akışı | 1.Kullanıcı oyunu açar.  2.Gerekli olan kalibrasyonları tamamlar ve oyun haritasını telefonun kamerasında görür.  3.Elindeki silahta diyebileceğimiz bir cisim ile harita olarak adlandırdığımız Jenga oyunundaki taşlara benzeyen cisimleri vurmaya çalışır. |
| Giriş Koşulu | Uygulamanın doğru çalışıyor ve kameranın doğru çalışıyor olması giriş koşuludur. |
| Çıkış Koşulu | Oyunu tamamlamadan oyundan çıkamaması oyunun çıkış koşuludur. |
| Kalite Gereksinimleri | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Exit Game-Oyundan Çık |
| Katılımcı Aktörler | Kullanıcı |
| Olayların Akışı | 1-Kulanıcı seçili oyunu tamamladıktan sonra EXIT(çıkış) butonu ile çıkış yapabilir.  2-Kullanıcı çıkış yapmak istemez ise tekrar yeni oyuna başlayabilir. |
| Giriş Koşulu | Seçili oyunu tamamlaması çıkmak için giriş koşuludur. |
| Çıkış Koşulu | 1-Oyundan çıkmak için EXIT(çıkış) butonu ile çıkabilir.  2-Tekrar oyuna başlamak ise oyundan çık Use-Case’sini pasif bırakır. |
| Kalite Gereksinimleri | Kullanıcı bulunduğu oyundan istediği zaman ayrılamaz. Oyunu bitirdiğinde EXIT(çıkış) butonu ile sonlandırabilir. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Save Game-Oyunu Kaydet |
| Katılımcı Aktörler | Kullanıcı |
| Olayların Akışı | 1-Kulanıcı seçili oyunu tamamladıktan sonra Save Game(Oyunu Kaydet) butonu ile oyunu kaydedebilir. |
| Giriş Koşulu | Seçili oyunu tamamlaması oyunu kaydetmek için giriş koşuludur. |
| Çıkış Koşulu | Oyunu Kaydet butonuna basıldığı takdirde çıkış koşulu da sağlanmış olur. |
| Kalite Gereksinimleri | Yapılan her skor oyun içerisine kaydedilir. Bu da kalite gereksinimi olarak bir adım olarak görülebilir. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Select Level-Bölümü Seç |
| Katılımcı Aktörler | Kullanıcı |
| Olayların Akışı | 1-Kullanıcı oyunu açtığı zaman Levels(Bölümler) butonuna tıkladığı anda daha önce oynadığı bölümler karşısında listelenecektir.  2-Kullanıcı bu listelenen bölümler arasından istediği bölümü seçebilir ve oynayabilir. |
| Giriş Koşulu | Bölümler butonuna tıklamak ve oyuna başlamak için listelenen bölümlerden birini seçmek giriş koşuludur. |
| Çıkış Koşulu | 1-Seçilen oyunu tamamlamak çıkış koşuludur.  2-Ayrıca diğer çıkış koşulu ise Bölümler menüsünden geri tuşuna basarak ana menüye dönmekte çıkış koşuludur. |
| Kalite Gereksinimleri | Açılan bölümlerden herhangi birini oynayabilme kalite gereksinimi olarak görülebilir. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Feedback-Geliştiriciye Geri Bildirim Yolla |
| Katılımcı Aktörler | Kullanıcı-Geliştirici |
| Olayların Akışı | 1-Ana menüde bulunan Geri Bildirim butonuna basıldığı takdirde geliştiriciye gönderilmek üzere bir metin kutusu çıkar.  2-Ve Gönder butonu ile bu metin kutusuna yazılan mesaj geliştiriciye iletilir.  3-Geliştirici mesajı başarılı bir şekilde alır. |
| Giriş Koşulu | Geribildirim butonuna dokunmak giriş koşulu için yeterlidir. |
| Çıkış Koşulu | 1-Yazılan mesajı göndermek çıkış koşuludur.  2-Ayrıca diğer çıkış koşulu ise açılan menüden çıkış işaretine basmakta bir çıkış koşuludur.  3-Geribildirimin başarılı bir şekilde geliştiriciye ulaşması da ayrı bir çıkış koşuludur. |
| Kalite Gereksinimleri | Geliştirici ile iletişim bir kalite gereksinimi olarak sayılabilir. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Debug-Sorun Giderme |
| Katılımcı Aktörler | Geliştirici |
| Olayların Akışı | 1-Geliştirici fark ettiği bir sorunu gidermek için yazılımda değişiklikler yapar. |
| Giriş Koşulu | Sorunların meydana gelmesi giriş koşuludur. |
| Çıkış Koşulu | Sorunları çözmek ise çıkış koşuludur. |
| Kalite Gereksinimleri | Uygulamayı-Oyunu daha iyi hale getirmek kalite gereksinimleri olarak sayılabilir. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Update-Güncelleme |
| Katılımcı Aktörler | Geliştirici |
| Olayların Akışı | 1-Geliştirici fark ettiği bir sorunu gidermek için yazılımda değişiklikler yapar ve kullanıcılara ulaştırır. |
| Giriş Koşulu | Sorun giderme Use-Case’indeki sorunlarının çözümleri kullanıcılara ulaştırmak giriş koşuludur. |
| Çıkış Koşulu | Sorun giderme Use-Case’indeki sorunlarının çözümü kullanıcılara başarılı bir şekilde ulaştırması çıkış koşuludur. |
| Kalite Gereksinimleri | Uygulamayı-Oyunu daha iyi hale getirmek kalite gereksinimleri olarak sayılabilir. Ayrıca güncel olma ise ayrı bir kalite gereksinimi olmalıdır. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Adı | Answer the Feedback-Geribildirimlere Cevap Verme |
| Katılımcı Aktörler | Kullanıcı-Geliştirici |
| Olayların Akışı | 1-Geliştirici, kullanıcı tarafından alınan mesajı değerlendirir.  2-Bu değerlendirme sonrasında, Debug Use-Case’ini çalıştırır.  3-Eğer değişiklik var ise, Update Use-Case’sini çalıştırır. |
| Giriş Koşulu | Kullanıcıdan geri bildirim mesajı gelmesi giriş koşuludur. |
| Çıkış Koşulu | 1-Mesajı okumak bir çıkış koşuludur.  2-Mesajı değerlendirmek ve Debug,Update Use-Case’lerini çalıştırmak çıkış koşuludur. |
| Kalite Gereksinimleri | Uygulamayı-Oyunu daha iyi hale getirmek kalite gereksinimleri olarak sayılabilir. Kullanıcı-Geliştirici arasındaki iletişim de kalite gereksinimi olarak görülebilir. |