**Project Definition Document**

**Project Name:** SquadMaster

**Project Summary:**

Squad Master, FIFA’daki tüm oyuncu kartlarının verilerini kullanarak kullanıcılara en uygun kadroları oluşturmasını sağlayan yenilikçi bir masaüstü uygulamasıdır. Uygulama, oyuncuları pozisyon, ayak tercihi (örneğin, sağ ayaklı forvetler, 180’den uzun stoperler), genel puan gibi kriterlere göre filtreleme imkanı sunarak, kullanıcılara kişisel stratejilerine ve tercihlerine uygun kadro seçimi yapma imkanı verir. Böylece, hem FIFA oyunu tutkunları hem de futbol meraklıları için etkili ve kullanıcı dostu bir araç oluşturmayı hedefler.

**Objectives:**

* Kullanıcı dostu ve etkileşimli bir kadro oluşturma platformu geliştirmek.
* FIFA oyuncu kartı verilerini pozisyon, ayak tercihi, genel puan gibi kriterlere göre detaylı filtreleyebilmek.
* Her oyuncuya ait istatistik, beceri ve fiziksel özelliklerin yer aldığı detaylı profiller sunmak.
* Kullanıcıların kendi kadrolarını kolayca oluşturup, kaydedip yönetebilmesini sağlamak.
* Uygulamanın farklı cihazlarda sorunsuz çalışmasını sağlamak.

**Scope:**

* **Included:**
  + FIFA oyuncu kartı veri setinin entegre edilmesi ve kullanılması.
  + Pozisyon, ayak tercihi, genel puan gibi kriterlere göre dinamik filtreleme seçeneklerinin geliştirilmesi.
  + Kadro oluşturma ve düzenleme için sezgisel bir kullanıcı arayüzü tasarlanması.
  + Oyuncu verilerinin ve kadro oluşumunun görsel olarak sunulması.
* **Not Included:**
  + Gerçek zamanlı veri güncellemeleri veya oyun içi canlı entegrasyon.
  + Oyuncu finansal değerlemeleri veya piyasa analizlerinin detaylı incelenmesi.

**Target Audience:**

 FIFA oyunu tutkunları ve futbol meraklıları.

 Futbol öğretim üyeleri ve akademisyenler..

 Futbol analistleri ve oyuncu performans verileri ile ilgilenen araştırmacılar.

**Key Features:**

1. FIFA oyuncu kartı veri setinin kapsamlı entegrasyonu.
2. Gelişmiş filtreleme seçenekleri (örneğin, “forvet için sağ ayaklı oyuncuları listele”).
3. Sezgisel kadro oluşturma arayüzü (sürükle-bırak desteği gibi).
4. Oyuncu profilleri; istatistik, beceri ve görsel verilerle desteklenmiş detaylı bilgiler.
5. Kadro konfigürasyonlarının özelleştirilebilmesi, kaydedilebilmesi ve dışa aktarılabilmesi.

**Deliverables:**

* Kadro oluşturma ve yönetme fonksiyonlarına sahip tam donanımlı masaüstü uygulaması.
* Sistem mimarisi ve özelliklerini detaylandıran teknik dokümantasyon.
* Kullanıcı rehberi ve GitHub’da düzenli commit geçmişi ile kaynak kod deposu.

**Budget and Resources:**

* **Resources:**
  + Uygulama geliştiriciler ve veri analistlerinden oluşan geliştirme ekibi.
  + FIFA oyuncu kartı veri seti entegrasyonu ve periyodik güncellemeler.
  + Frontend ve backend teknolojileri (örn. Java, Swing).
* **Budget:**
  + Veri seti temini için kullanıcıların isteklerine göre 50$ a kadar.

**Risks and Mitigation Strategies:**

* **Risk:** FIFA oyuncu kartı veri setinde oluşabilecek eksiklikler veya güncellik sorunları.
  + **Mitigation:** Veri kalitesini düzenli olarak kontrol etmek ve güncelleme mekanizmaları oluşturmak.
* **Risk:** Büyük veri setlerinin filtrelenmesi sırasında performans sorunları yaşanması.
  + **Mitigation:** Veritabanı sorgularını optimize etmek ve önbellekleme stratejileri uygulamak.
* **Risk:** Kullanıcı arayüzünün karmaşık olması nedeniyle kullanıcı deneyiminin olumsuz etkilenmesi.
  + **Mitigation:** Kullanıcı testleri yaparak arayüzü sürekli iyileştirmek ve basit tutma

**Project Success Criteria:**

1. Belirlenen tüm ana özelliklerin eksiksiz ve sorunsuz bir şekilde uygulanması.
2. Modelin doğruluğu: Seçilen oyuncuların performans kriterlerine uygun olması.
3. Uygulamanın tüm cihazlarda ve tarayıcılarda stabil ve hızlı çalışması.