Squad Master - Combined Task Matrices

**Başlarken**:

Projemizi yaparken kimseye belirli bir görev atamak istemedik. Tüm süreçte aramızda bilgi paylaşımı yaparak birbirimizle yardımlaşarak ilerlemeye çalıştık. Task matrix’ini kimin hangi alanda daha fazla çalıştığının raporunu tutmak için tekrar hazırladık.

# Project Definition Document – Batuhan Karaahmet

|  |  |
| --- | --- |
| Proje fikrinin araştırılması ve proje amacının belirlenmesi | Berkhan Öztürk |
| Problem tanımının yazılması | Batuhan Karaahmet |
| Kullanıcı türlerinin ve ihtiyaçlarının belirlenmesi | Elif Naz Özgür |
| Temel kullanım senaryolarının yazılması (örnek akışlar) | Ali Osman Çıtak |
| Hedef platform ve teknoloji tercihlerinin belirlenmesi | Ali Osman Çıtak |
| Fonksiyonel ve fonksiyonel olmayan gereksinimlerin çıkarılması | Elif Naz Özgür |
| Dokümanın düzenlenmesi ve teslimata hazırlanması | Batuhan Karaahmet |

# Project Plan Document – Elif Naz Özgür

|  |  |
| --- | --- |
| Gantt chart hazırlanması | Batuhan Karaahmet |
| Sprint planlarının oluşturulması | Berkhan Öztürk |
| Milestone’ların belirlenmesi | Ali Osman Çıtak |
| Proje zaman çizelgesinin yazılması | Elif Naz Özgür |
| Her sprintte yapılacak işlerin planlanması | Ali Osman Çıtak |
| Risk analizi yapılması ve çözüm önerilerinin yazılması | Elif Naz Özgür |
| Takım görev dağılımının detaylandırılması | Berkhan Öztürk |
| Dokümanın son düzenlemesi ve teslimata hazırlanması | Batuhan Karaahmet |

# Requirements Document – Berkhan Öztürk

|  |  |
| --- | --- |
| Fonksiyonel gereksinimlerin madde madde yazılması | Berkhan Öztürk |
| Fonksiyonel olmayan gereksinimlerin yazılması | Elif Naz Özgür |
| Her bir gereksinim için kısa açıklama ve kullanım senaryosu verilmesi | Batuhan Karaahmet |
| Gereksinimlerin önceliklendirilmesi | Berkhan Öztürk |
| Gereksinimlerin izlenebilirliğinin sağlanması (numaralandırma) | Batuhan Karaahmet |
| Gereksinim değişikliklerinin yönetimiyle ilgili bölüm oluşturulması | Ali Osman Çıtak |
| Gereksinim dokümanının görsel, biçimsel olarak hazırlanması | Elif Naz Özgür |

**Design Document – Batuhan Karaahmet**

|  |  |
| --- | --- |
| Introduction & system overview yazımı | Ali Osman Çıtak |
| Class diagram çizimi ve açıklamaları | Berkhan Öztürk |
| Sequence diagram tasarımı | Batuhan Karaahmet |
| Activity diagram tasarımı | Berkhan Öztürk |
| UI planlama ve bileşenlerin görsel düzenlemesi | Ali Osman Çıtak |
| Formasyon mantığının modellenmesi (4-4-2, 3-5-2 vs) | Batuhan Karaahmet |
| Belge düzeni, içerik kontrolü ve son hazırlıklar | Elif Naz Özgür |

**Quality As****surance (QA) Plan – Elif Naz Özgür**

|  |  |
| --- | --- |
| QA Plan giriş kısmının yazılması | Batuhan Karaahmet |
| Test stratejisinin belirlenmesi (unit, UI, API vs) | Ali Osman Çıtak |
| JUnit test senaryolarının yazılması | Berkhan Öztürk |
| Test ortamı ve teknolojilerin açıklanması | Berkhan Öztürk |
| Bilinen sorunların tespiti ve çözüm planı oluşturulması | Batuhan Karaahmet |
| Belge düzeni, içindekiler ve teslimat hazırlığı | Elif Naz Özgür |

## Code Development – Ali Osman Çıtak

|  |  |
| --- | --- |
| ApiService sınıfının yazılması (RapidAPI ile bağlantı, takım/oyuncu verisi) | Ali Osman Çıtak |
| Player sınıfının yazılması (model nesnesi, özellikler, toString) | Elif Naz Özgür |
| FilterUtils yardımcı sınıfının yazılması (pozisyon/yaş filtreleme) | Berkhan Öztürk |
| SquadUI sınıfının oluşturulması (Swing arayüzü, combo box, bench panel) | Batuhan Karaahmet |
| FormationUI sınıfının yazılması (formasyonlara göre grid yerleşimi) | Ali Osman Çıtak |
| Oyuncu butonlarının oluşturulması ve dinamik olarak güncellenmesi | Ali Osman Çıtak |
| App sınıfı ile uygulamanın çalıştırılması, veri çekme ve konsola yazdırma | Ali Osman Çıtak |
| Hata kontrolü ve exception mesajlarının eklenmesi | Elif Naz Özgür |
| JUnit testlerinin yazılması (Player, FilterUtils, ApiService testleri) | Berkhan Öztürk |
| Kodun refactor edilmesi, düzenlenmesi ve temizlenmesi | Batuhan Karaahmet |