

OyunKutusu

Proje Dokümanı (V1 - MVP Odaklı)

Tarih: 23.12.2025

Sürüm	V1
Kapsam	MVP (Batak - Ihale) + Lobby/Room + Multiplayer Temeli
Hedef Platform	Android (MVP), sonra iOS
Maliyet Hedefi	Aylık <= 40 USD (MVP)

Bu doküman, OyunKutusu projesinin amaç, kapsam, mimari ve zaman planını (faz bazında) tanımlar. MVP hedefi: Batak oyununun online çok oyunculu oynanabilir ilk sürümünü, kurulumu ve yayın öncesi kalite kriterleriyle birlikte çıkarmaktır.

1) Proje Özeti

OyunKutusu, Türkiye'de en çok oynanan kart ve masa oyunlarını tek uygulamada sunan, online çok oyunculu bir mobil oyun paketidir. İlk odak Batak (İhale) ile pazara giriş; ardından modüler genişleme.

- Platform: Android (MVP), sonra iOS
- Model: Tek uygulama (Hub) + oyun modülleri
- Farklılaşma: Akıcı lobby/oda deneyimi, düşük sürtünme (misafir giriş), stabil multiplayer altyapı

2) Amaçlar

İş hedefleri

- Mağaza arama niyeti yüksek 'Batak' ile hızlı pazara giriş
- Kullanıcı elde tutma: arkadaşla oynaması + odalı sistem + sosyal katman
- Sürdürülebilir maliyet: MVP'de aylık \leq 40 USD hedef

Ürün hedefleri

- Çalışan lobby + oda kur/join + 4 kişinin aynı masada toplanması
- Batak temel oyun akışı: önce offline kurallar motoru, sonra online'a taşıma
- Kalite ve hız: 80/20 MVP yaklaşımı ile hızlı yayın + sürekli iyileştirme

3) Kapsam

3.1 MVP kapsamı

- Misafir giriş (device auth)
- Ana menü (tek oyun: Batak)
- Oda oluştur / koda katıl
- Oda içi oyuncu listesi + hazır durumu
- Basit hazır mesaj chat
- Maç başlatma ve maç sonu sonucu
- Batak (İhale): 4 oyuncu, 13 kart dağıtımı, tur sırası, ihale/koz (sadeleştirilmiş), el alma + temel skor
- Multiplayer: Nakama ile match/room, temel server-authoritative doğrulama, kısa reconnect (best effort)

3.2 MVP dışı (Faz 2+)

- Okey / 101, King, Koz Maça, Uno benzeri diğer modüller
- Arkadaş listesi, davet linki/kodu
- Serbest sohbet + moderasyon
- Mağaza, kozmetik, VIP, reklam/ödüllü reklam
- Turnuva/lig/sezon, gelişmiş anti-cheat
- Çok dilli destek

4) Kullanıcı Akışları (MVP)

- Uygulamayı aç -> Misafir giriş

- Ana menü -> Batak
- Oda kur veya koda katıl
- Host başlat -> oyun akışı -> sonuç ekranı
- Tekrar oyna veya ana menü

5) Araçlar ve Teknoloji Seçimi

- Client: Unity 2022.3 LTS (2D) + Nakama Unity SDK
- Backend: Nakama (Docker ile self-host) + PostgreSQL
- Dev/ops: Git, Docker Desktop; prod ortam: düşük maliyetli tek VPS (MVP)
- Tasarım: Kurumsal UI; marka riski olan isimlerden kaçınma (UNO/Tabu vb.)

6) Mimari Tasarım (Yüksek Seviye)

- Unity Client: UI (Hub/Lobby/Game), input, oyun state gösterimi
- Nakama: Auth, matchmaking/match, chat (hazır mesaj), (Faz 2) leaderboard
- Postgres: Nakama runtime verileri; (Faz 2) profil/istatistik

MVP'de minimum custom server code ile başlanır. Oyun state doğrulaması ve anti-cheat kademeli güçlendirilir.

7) UI/UX Standartları

- Minimal ve okunabilir tipografi; net hiyerarşi
- 3 ana ekran: Giriş -> Hub -> Lobby/Oyun
- Koyu zemin + yüksek kontrast; göz yormayan tema
- Her ekranada tek ana aksiyon (CTA) netliği

8) Kalite Kriterleri (Acceptance Criteria)

- Local ortamda: 2 farklı client aynı odaya girebiliyor
- Host başlatınca oyun akışı başlıyor
- Kart oynama sırası bozulmuyor (temel doğrulama)
- Oyun bitince skor gösteriliyor
- Uygulama çökmeden 10 maç testi tamamlanabiliyor

9) Riskler ve Önlemler

- Kurulum/ortam riski (Docker/Unity): kısa adımlarla ilerleme, her adımda doğrulama
- Multiplayer state karmaşıklığı: önce offline rules engine, sonra online'a taşıma
- Hile/istismar: MVP'de temel kontroller; Faz 2'de gelişmiş önlemler
- İçerik/marka riski: marka isimleri yerine kendi isimlendirmemiz

10) Zaman Planı (<= 10 saat MVP hedefi)

Faz 0 - Temel atma (1.5-2 saat)

- Çıktı: Docker ile Nakama Console açılıyor; Unity projesi açılıyor; SDK kurulu.

Faz 1 - Giriş + Lobby (2-3 saat)

- Çıktı: 2 client aynı odada; hazır/başlat çalışıyor.

Faz 2 - Batak offline rules engine (2-3 saat)

- Çıktı: Tek cihazda oynanabilir akışın oluşması (online olmadan).

Faz 3 - Batak online (2-3 saat)

- Çıktı: 4 kişi online masada kart oynuyor (MVP seviyesinde).

11) Repo Yapısı (Tek Depo)

- /client-unity/ - Unity proje kökü
- /server/ - docker-compose, konfig
- /docs/ - ekran akışları, kararlar, notlar

12) Sürümleme ve Yayın

- v0.1: Local MVP (dev build)
- v0.2: Kapalı test (Android internal testing)
- v1.0: Play Store yayın (tek seferlik 25 USD ücret)

13) Başlangıç Aksiyonu (Faz 0'a geçiş)

- Hedef: OyunKutusu/ klasörü oluşturmak ve Nakama + Postgres'i local çalıştırma.
- Beklenen: Tarayıcıdan localhost:7351 üzerinden Nakama Console açılması.

Faz 0 adımına bu dokümanın altında yeni bir sohbetle başlanacaktır.