

OyunKutusu

AI Agent Uygulama Runbook (Faz 0-3)

Kurulumdan online Batak MVP'ye kadar; kısa döngü ve standart hata yönetimi ile ilerleme rehberi.

Sürüm: v1 | Tarih: 27.12.2025 | Çalışma modu: AI Agent

Tek Doğru Yol (MVP): Unity 2022.3 LTS (Client) + Nakama (Docker) + PostgreSQL (DB) + İlk oyun: Batak (İhaleli).

1. Altın Kurallar

- Doğrulama olmadan sonraki adıma geçme.
- Her döngü: tek hedef + tek doğrulama çıktısı.
- Hata olursa: nedenler + kontrol + tek fix (uzatmadan).

2. Faz 0 Döngü Planı

Aşağıdaki sırayla ilerlenir. Her satır bir döngüdür.

Döngü	Hedef	Doğrulama
F0-1	PC uygunluk kontrolü	Sanallaştırma (Virtualization) açık
F0-2	Docker Desktop kurulumu	Docker 'Running'
F0-3	Klasör yapısı	OyunKutusu/Server ve OyunKutusu/Client
F0-4	Nakama + Postgres compose up	http://127.0.0.1:7351 açılıyor
F0-5	Unity 2022.3 LTS + proje	Unity proje açılıyor (2D)
F0-6	Nakama Unity SDK	Package Manager kırmızı hata yok

3. Faz 1 Döngü Planı (Hub + Lobby)

- F1-1: Guest auth -> session oluşturma logu.
- F1-2: Oda oluştur/join -> 2 kullanıcı presence listesinde.
- F1-3: Hazır ol + başlat -> match state 'started'.

4. Faz 2 Döngü Planı (Batak Offline Rules)

- F2-1: Deste + dağıtım -> 4 oyuncu 13'er kart.
- F2-2: Tur sırası + hamle doğrulama -> kural dışı hamle reddedilir.
- F2-3: El alma + skor -> skor deterministik.

5. Faz 3 Döngü Planı (Batak Online)

- F3-1: Opcode sözleşmesi -> mesaj tipleri sabitlenir.
- F3-2: State sync -> 4 client aynı state'i görür.

- F3-3: Maç tamamlama -> 1 maç sorunsuz biter.

6. Standart Hata Şablonu (senin mesaj formatın)

Bir sorun çıktığında tek mesajın şu formatta olmalı:

Döngü: F0-4

Hata: (hata metni veya ekran görüntüsü)

Benim gördüğüm: (kısa not - opsiyonel)

Ben de aynı döngü formatında (nedenler + kontrol + tek fix) ile dönüş yapacağım.