**ANALİZ DÖKÜMANI**

Uygulamamızın amacı kullanıcıların sıkıldıkları günlük yaşam koşullarında streslerini atabilecekleri, yaşantılarının her anında rahatlıkla oynayarak vakit geçirecekleri kısacası kullanıcıların eğlence ihtiyaçlarını giderebilecek bir uygulama gerçeklemektir.

**ÇÖZDÜĞÜ GERÇEK HAYAT PROBLEMİ**

İnsanların günlük hayatlarında bunaldıklarında bu uygulamamız ile kafa dağıtarak eğlenmelerini sağlar.

**BAŞARI KRİTERLERİ**

* Mobil uygulama kullanımının ve müşterileri tatmin edici bir kullanıcı deneyimi
* Oyunun belirli bir indirme sayısına ulaşması
* İnternet bağlantısı olmadığı durumlarda dahi kullanılması
* Optimizasyon problemlerinin yaşanmaması
* Kullanıcıların uygulamayı beğenmesi

**SENARYO**

Oyunumuz orta çağ konseptine sahiptir. Karakterimiz savaşçı bir kadın koşucu ve engelleri aşarak koşuyu tamamlamaktadır. Engeller ise fıçılar ve sandıklardan oluşan bir kombinasyona sahiptir. Koşu sırasında karakterimiz bir çok altın altın toplayarak yüksek skora ulaşmayı hedefler.

**ARAYÜZ**

Arayüzümüz üç ana ekrandan oluşmaktadır. İlk ekranımız açılış ekranı. Bu ekranda oyunumuzun adı ile birlikte oyunu başlatmak için bir start butonu ve oyundan çıkmak için bi exit butonu bulunmaktadır.

İkinci ekranımız , oyunu durduğumuzda karşılaştığımız “game paused ekranıdır. Burada bizi oyuna devam etmek için “continue” ana menüye dönmek için “leave” butonu karşılamaktadır.

Son ekranımız ise oyunda başarısız olduğumuzda gelen “game over” ekranıdır. Bu ekranda biten oyuna ait son bilgiler high score, your score ve coins collect bilgileri ile birlikte oyuna yeniden başlamak için “restart” ve ana menüye dönmek için “menü” butonu vardır.