**1. Spesifik (S):**

* **Proje Hedefi**:
  + Kullanıcıların keyifle oynayabileceği, bağımlılık yapıcı bir mobil oyun geliştirmek. Oyunun temel amacı, oyuncunun kontrol ettiği bir karakterin platformlar üzerinde zıplayarak ilerlemesi ve engellerden kaçınmasıdır.
* **Detaylı Özellikler**:
  + Zıplama mekaniği: Karakterin zıplama yüksekliğinin ve yönünün kullanıcı girişlerine duyarlı olması.
  + Seviye tasarımı: Oyunun her seviyesinde artan zorluk seviyesi, farklı platform tipleri (kaygan, hareketli, kırılan platformlar) ve engeller.
  + Grafikler: Çizgi film tarzı, renkli ve kullanıcı dostu bir arayüz.
  + Ses ve müzik: Oyunun dinamiklerine uygun eğlenceli bir arka plan müziği ve aksiyon sırasında özel ses efektleri.
* **Hedef Kitle**:
  + Çocuklar, gençler ve gündelik oyun oynayan yetişkinler.

**2. Ölçülebilir (M):**

* **Performans Hedefleri**:
  + **İndirme Sayısı**: Oyunun lansmanından sonraki ilk 3 ayda 10.000 indirme.
  + **Kullanıcı Memnuniyeti**: Uygulama mağazalarında en az 4.5 yıldız ortalaması.
* **Teknik Hedefler**:
  + İlk sürümde 5 zorluk seviyesinin eksiksiz tasarlanması.
  + Oyun içi başarı sisteminde (örneğin, "en yüksek puan", "bonus ödülleri") minimum 10 ödül tanımlaması.
* **Ekip Çalışması ve Geliştirme Süreci**:
  + Haftalık ekip toplantılarıyla ilerlemenin değerlendirilmesi ve 2 haftalık sprintler şeklinde geliştirme planlanması.

**3. Başarılabilir (A):**

* **Kaynaklar ve Yetkinlikler**:
  + **Teknik Araçlar**: Unity oyun motoru, C# programlama dili, Blender veya benzeri bir yazılım ile 3D modelleme.
  + **Ekip**:
    - 3 geliştirici: Fizik motoru, kullanıcı arayüzü ve seviye tasarımı üzerinde çalışacak.
    - 1 grafik tasarımcı: Karakterler, platformlar ve arka planlar için grafikler oluşturacak.
    - 1 ses tasarımcısı: Oyun içi ses efektleri ve müzik oluşturacak.
* **Adım Adım Süreç**:
  + İlk 2 ay içinde karakter zıplama mekaniği, temel seviye tasarımı ve fizik motorunun entegre edilmesi.
  + MVP'nin (Minimum Uygulanabilir Ürün) oluşturulması ve kullanıcı testlerine başlanması.
  + Kullanıcı geri bildirimlerine göre geliştirmeler yapılarak tam sürümün piyasaya sürülmesi.

**4. İlgili (R):**

* **Projenin Uygunluğu**:
  + Mobil oyun pazarında gündelik oyunlar büyük bir popülerlik taşımaktadır ve bu proje, bu pazarda yer edinmeyi hedeflemektedir.
  + Ekip, gündelik oyunlar geliştirme konusundaki deneyimini artırarak portföylerini güçlendirebilir.
  + Proje, uygulama içi satın alımlar (örneğin, karakter özelleştirmesi veya ek seviyeler) ve reklam entegrasyonu gibi gelir elde etme fırsatları sunar.
  + Kullanıcıların eğlenirken reflekslerini ve stratejik düşünme becerilerini geliştirmelerini sağlayacak bir ürün sunmayı amaçlar.

**5. Zaman Sınırlı (T):**

* **Zaman Çizelgesi**:
  + **Ay 1-2**: Temel oyun mekaniği, karakter ve platform tasarımlarının tamamlanması. Fizik motoru entegrasyonu ve ilk prototipin oluşturulması.
  + **Ay 3-4**: Seviye tasarımı, kullanıcı arayüzü geliştirme ve ses/müzik entegrasyonu.
  + **Ay 5**: Beta testi için oyun lansmanının yapılması. Kullanıcı geri bildirimlerine göre hataların düzeltilmesi ve iyileştirmelerin yapılması.
  + **Ay 6**: Oyunun resmi olarak piyasaya sürülmesi ve dijital mağazalarda yer alması (Google Play Store, Apple App Store).