Proje adı ve neyi çözdüğü

Hangi dil ve teknolojiler kullanıldığı

Ne şekilde çözdüğü

Projedeki kullanılan teknolojilerin her birinin neden kullanıldığı

Proje'nin çıktı türü ve ne şekilde kurulabileceği ve çalıştırılabileceği

Proje için gereken kaynak türü, hangi ortamlarda çalışabildiği (Örneğin, projemiz ARM işlemcili sistemlerde çalışmaz. windows ve linux'te çalışır ve centos önerilir)

Projeye ne kadar kaynak gerektiği, örneğin 2CPU, 2GB ram, 100mb~ read/write HDD alanı

Projenin kullanıcısı varsa, ne şekilde erişeceği ve kullanacağı; (Bulut bir proje için)

-> Adminler http://<IP>:<Port>/admin adresinden browser ile erişebilirler

-> End-User'lar mobilden xxxx uygulamadan girecekler

noxsener — bugün saat 18:43

Requrements hesabı için;

-Spring boot her biri en az 500mb ram direk başlangıçta alır. İçeride in-memory cache kullanmıyorsan orada durur. cache'i hesaplayamam.

-Concurrency kullanmıyorsan 1 CPU yeterlidir, ancak varsa böyle bir durum, yönetmek amacı ile bir ExecutorsService ile bir Queue sistemi koyar, onu bilgisayarın CPU sayısına göre açabilirsin, asenkron işlemleri buna yüklersin. Yani en başından beri sen belirliyorsun.

-HDD kısmı ise projeyi build ettiğinde çıkan jar dosyasının boyutunu yazabilirsin

Ancak log ve yerel dosya yazma işi var ise

log için bir sınır boyut belirleyebiliyorsun. Örnek; 50mb, 50mb yi geçtiğinde Sl4fj ve Log4j otomatik olarak en eskiyi siler, arada her bir dosya için belirli bir dosya boyutuna ulaşınca

otomatikmen mevcut log dosyasını kapatıp, zip olarak sıkıştırıp, yenisini açarak devam edebiliyor

Lokaline yazdığın bir dosya işi varsa, onu senin yönetmen lazım 😦, En azından bir açılış boyut vermen gerekir.

ilker — bugün saat 18:46

Loglar için belli bi süre tutmak yasal zorunluluktu sanırsam

noxsener — bugün saat 18:46

Projeye göre değişiyor

Sosyal medya A tipinde (10 yıl, her ne olursa olsun) ve silmek yok!

Basit bir kullanıcı işlemi, istersen 1 hafta olsun

yer yoksa sil 😄

noxsener — bugün saat 18:48

Proje özellikleri anlatılırsa ve nasıl kullanılacağı anlatılırsa (son kullanıcı + varsa admin)

son kısma görseller ve varsa 3. taraf lisansları varsa bunları ekleyerek

kapatabilirsin

Prototipin cazibesi: prototip oluşturma ve yineleme süreci, Uncharted 2'nin genel oyuncu deneyimine yapılan iyileştirmelerde olağanüstü faydalar sağladı. Yine de prototip oluşturmanın karanlık bir yönü vardır. Yani ekibin prototip oluşturma sonuçlarına fazla bağlı kalması, ve bu parçaları son oyun için yeterince detaylandırmak ve cilalamak için tam olarak ne gerektiğini hafife almak gibi. Örneğin; Drake'in kamyondan kamyona atladığını görmek harika değil mi? Hemen Bir prototip yapalım ve birkaç gün sonra programcı kodlayarak size getirir. Sorun şu ki, uygulamayı takip etmek ve oyunda görünmesi için gereken cila seviyesine getirmek için ne gerektiğini düşünmüyorsunuz. Oynaması harika oluyor ve insanlar ona bağlanıyor. Fedakarlıklara rağmen gerçekleştirmek istediğimiz şeylerden biri haline geliyor. Bunun gibi birçok olay yaşandı. Yani prototipin bize söylediğini üretim sürecine dahil ettikten sonra 10 kat daha fazla iş çıktığını söyleyebiliriz. Bundan dolayı prototipin cazibesi adını aldı.