**DOKÜMAN ADI: Dünya Kaşifi - Gereksinim Analizi Raporu**

**1. GİRİŞ**

**1.1. Dokümanın Amacı**  
Bu dokümanın amacı, "Dünya Kaşifi" adlı Artırılmış Gerçeklik (AR) tabanlı mobil oyun uygulamasının geliştirilmesi için gerekli olan tüm fonksiyonel ve fonksiyonel olmayan gereksinimleri tanımlamaktır. Bu belge, projenin paydaşları (geliştirme ekibi, proje yönetimi, tasarımcılar, test ekibi) için ortak bir anlayış zemini oluşturmayı hedefler.

**1.2. Proje Kapsamı**  
"Dünya Kaşifi", öncelikli olarak uçak yolculuğu yapan 6-12 yaş arası çocuklara yönelik, eğitici ve eğlenceli bir mobil oyun uygulamasıdır. Uygulama, AR teknolojisini kullanarak coğrafya, kültür ve temel dil bilgilerini interaktif görevler ve oyunlar aracılığıyla öğretmeyi amaçlar.

* **Kapsama Dahil Olanlar:** Avatar oluşturma/kişiselleştirme, uçuş rotası takibi, AR destekli coğrafi/kültürel keşifler, temel dil öğrenme aktiviteleri, eğitici mini oyunlar, ilerleme takibi (pasaport sistemi), ödül mekanizması, ebeveyn kontrolü, güvenlik/konfor özellikleri, uçuş sonu özeti. İlk sürüm (MVP) belirli sayıda ülke/içerik ile sınırlı olabilir.
* **Kapsam Dışı Olanlar (İlk Sürüm İçin):** Çok oyunculu modlar, derinlemesine dil kursları, sosyal medya entegrasyonları (paylaşım hariç), gerçek zamanlı eğitmen desteği, tüm dünya ülkelerinin eksiksiz içeriği.

**1.3. Hedef Kitle**

* **Birincil Kullanıcılar:** 6-12 yaş arası, akıllı telefon veya tablet kullanabilen, uçakla seyahat eden çocuklar.
* **İkincil Kullanıcılar:** Çocuklarının uçuş sırasında eğitici, güvenli ve eğlenceli bir aktiviteyle meşgul olmasını isteyen ebeveynler/veliler.
* **Diğer Paydaşlar:** Geliştirme Ekibi, Proje Yöneticisi, Tasarımcılar, Test Uzmanları, İçerik Üreticileri, (Potansiyel) Havayolu Şirketleri.

**1.4. Tanımlar, Kısaltmalar ve Akronimler**

* **AR:** Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality)
* **MVP:** Minimum Uygulanabilir Ürün (Minimum Viable Product)
* **UI:** Kullanıcı Arayüzü (User Interface)
* **UX:** Kullanıcı Deneyimi (User Experience)
* **RAMS:** Güvenilirlik, Erişilebilirlik, Sürdürülebilirlik, Güvenlik (Reliability, Availability, Maintainability, Safety/Security)
* **COPPA:** Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası (Children's Online Privacy Protection Act)
* **GDPR:** Genel Veri Koruma Tüzüğü (General Data Protection Regulation)
* **API:** Uygulama Programlama Arayüzü (Application Programming Interface)
* **SDK:** Yazılım Geliştirme Kiti (Software Development Kit)
* **ARKit:** Apple'ın iOS için AR platformu.
* **ARCore:** Google'ın Android için AR platformu.
* **Admin:** Yönetici (Sistem içeriğini ve ayarlarını yöneten kullanıcı)

**2. GENEL AÇIKLAMA**

**2.1. Ürün Perspektifi**  
"Dünya Kaşifi", iOS ve Android platformlarında çalışacak bağımsız bir mobil uygulamadır. İnternet bağlantısı olmadan (çevrimdışı modda) temel fonksiyonlarını yerine getirebilmelidir. Gelecekte içerik güncellemeleri, isteğe bağlı veri senkronizasyonu veya ek özellikler için bulut tabanlı bir arka uç (backend) sistemi ile etkileşime girebilir. Yönetici fonksiyonları için ayrı bir web tabanlı arayüz sağlanacaktır.

**2.2. Ürün Fonksiyonları (Özet)**  
Uygulama aşağıdaki ana fonksiyonları yerine getirecektir:

* Kullanıcı (çocuk) profili ve avatar oluşturma/yönetme.
* Uçuş rotasını görselleştirme ve ilgili görevleri sunma.
* AR teknolojisi ile coğrafi mekanları ve yapıları keşfetme.
* Farklı kültürler hakkında etkileşimli oyunlarla bilgi edinme.
* Temel yabancı dil ifadelerini öğretme ve pratik etme.
* İlerlemeyi takip etme (pasaport, seviye) ve kullanıcıyı ödüllendirme.
* Ebeveynlere kontrol ve izleme imkanı sunma.
* Çocukların sağlığı ve konforu için hatırlatmalar sağlama.
* Yöneticilere içerik ve sistem yönetimi imkanı sunma.

**2.3. Kullanıcı Karakteristikleri**

* **Çocuk Kullanıcılar:**
  + Yaş Aralığı: 6-12
  + Teknoloji Yetkinliği: Temel dokunmatik ekran etkileşimlerine aşina, ancak karmaşık arayüzlerde zorlanabilirler.
  + Beklentiler: Eğlence, görsel çekicilik, hızlı geri bildirim, başarı hissi, keşif ve merak duygusunun tatmini. Dikkat süreleri kısa olabilir.
* **Ebeveyn Kullanıcılar:**
  + Teknoloji Yetkinliği: Değişken, ancak temel mobil uygulama ayarlarına aşina olmaları beklenir.
  + Beklentiler: Güvenlik (veri gizliliği, uygun içerik), eğitici değer, çocuğun sıkılmadan vakit geçirmesi, kullanım kolaylığı (ebeveyn kontrolleri için), ekran süresi kontrolü.
* **Yönetici Kullanıcılar:**
  + Teknoloji Yetkinliği: Yüksek. Web tabanlı arayüzleri kullanabilen, teknik bilgiye sahip kişiler.
  + Beklentiler: İçeriği kolayca yönetebilme (ekleme/düzenleme/silme), genel kullanım istatistiklerini görebilme, sistem ayarlarını yapılandırabilme.

**2.4. Genel Kısıtlamalar**

* **Donanım:** Uygulama, ARKit (iOS) ve ARCore (Android) destekleyen belirli donanım özelliklerine sahip mobil cihazlarda çalışacaktır. Minimum cihaz gereksinimleri belirlenmelidir.
* **Platform:** iOS ve Android işletim sistemlerinin belirlenen minimum sürümlerini destekleyecektir.
* **Çevrimdışı Çalışma:** Uçuş sırasında internet bağlantısının olmayacağı varsayılarak, temel oyun akışı ve önceden indirilen içerikler tamamen çevrimdışı çalışmalıdır.
* **Yasal Uyumluluk:** COPPA, GDPR ve uygulama mağazalarının (App Store, Google Play) güncel politikalarına tam uyum sağlanmalıdır.
* **Performans:** Cihaz kaynaklarını (CPU, RAM, pil) aşırı tüketmemeli, akıcı bir deneyim sunmalıdır.
* **Geliştirme Teknolojisi:** Belirlenen teknoloji yığını (örn: Unity/C# veya Unreal/C++) kullanılacaktır.

**2.5. Varsayımlar ve Bağımlılıklar**

* **Varsayımlar:**
  + Kullanıcıların temel dokunmatik ekran becerilerine sahip olduğu varsayılır.
  + Ebeveynlerin, uygulama ayarları ve kontrolleri için gerekli müdahaleleri yapabileceği varsayılır.
  + Uçuştan önce gerekli içeriğin indirilmesi için yeterli internet bağlantısı ve depolama alanı olduğu varsayılır.
* **Bağımlılıklar:**
  + ARKit ve ARCore SDK'larının işlevselliği ve güncellemeleri.
  + Cihazın kamera, jiroskop, ivmeölçer gibi sensörlerinin doğru çalışması.
  + (Varsa) Backend servislerinin ve API'lerinin erişilebilirliği ve performansı.
  + Uygulama mağazalarının onay süreçleri ve politikaları.

**3. SPESİFİK GEREKSİNİMLER**

**3.1. Fonksiyonel Gereksinimler**  
*(Burada daha önce Use Case'lerde veya ilk tanımda listelenen tüm fonksiyonlar FR-XX formatında numaralandırılarak detaylandırılır. Aşağıda birkaç örnek verilmiştir.)*

* **3.1.1. Oyuna Giriş ve Hazırlık**
  + **FR-01:** Sistem, uygulama ilk açıldığında "Kaşif Akademisi" animasyonunu göstermelidir.
  + **FR-02:** Kullanıcı (Çocuk), avatarını (saç, göz, kıyafet, aksesuar) özelleştirebilmelidir.
  + **FR-03:** Kullanıcı, sanal keşif ekipmanlarını (dürbün, pusula vb.) seçebilmelidir.
  + **FR-04:** Kullanıcı, favori keşif aracını (sihirli halı, roket vb.) seçebilmelidir.
  + **FR-05:** Kullanıcı, "Kaşif Yemini" metnini onayladıktan sonra sistem, dijital "Dünya Kaşifi Sertifikası"nı göstermelidir.
  + ... (Diğer ilgili fonksiyonlar)
* **3.1.2. Uçuş Rotası Tanıtımı ve Görev Yönetimi**
  + **FR-06:** Sistem, girilen uçuş rotasına göre 3D dünya haritasını dinamik olarak göstermelidir.
  + **FR-07:** Sistem, harita üzerinde geçilecek ülkeleri/şehirleri özel ikonlarla işaretlemelidir.
  + **FR-08:** Kullanıcı, bir durak ikonuna tıkladığında o durakla ilgili temel bilgileri (ülke adı, ödül, görev sayısı) görebilmelidir.
  + **FR-09:** Sistem, aktif uçuş için mevcut görevleri bir liste halinde kullanıcıya sunmalıdır.
  + **FR-10:** Kullanıcı, listeden bir görev seçerek görevi başlatabilmelidir.
  + ...
* **3.1.3. İnteraktif Görevler ve Mini Oyunlar**
  + **FR-11 (Coğrafi):** Kullanıcı, seçilen ülkenin 3D haritasını AR olarak görüntüleyebilmelidir.
  + **FR-12 (Coğrafi):** Kullanıcı, ünlü yapıların (örn: Eyfel) 3D AR modellerini görüntüleyebilmelidir.
  + **FR-13 (Coğrafi):** Kullanıcı, "Harita Dedektifi" oyununu oynayarak gizli lokasyonları bulabilmelidir.
  + **FR-14 (Kültürel):** Kullanıcı, ziyaret edilen ülkenin geleneksel kıyafetini avatarına giydirebilmelidir.
  + **FR-15 (Kültürel):** Kullanıcı, yöresel yemekleri tanıma/toplama oyunu oynayabilmelidir.
  + **FR-16 (Dil):** Sistem, seçilen ülkenin temel selamlaşma ifadelerini ve anlamlarını göstermelidir.
  + **FR-17 (Dil):** Kullanıcı, kelimelerin telaffuzunu dinleyebilmeli ve telaffuz oyunu oynayabilmelidir (mikrofon erişimi gerektirir).
  + **FR-18 (Mini Oyun):** Kullanıcı, "Gökyüzü Matematik Yarışması" oyununu oynayabilmelidir.
  + **FR-19 (Mini Oyun):** Kullanıcı, "Hava Durumu Tahmincisi" oyununu oynayabilmelidir.
  + ...
* **3.1.4. Artırılmış Gerçeklik (AR) Fonksiyonları**
  + **FR-20:** Sistem, cihaz kamerasını kullanarak uygun yüzeyleri (zemin, masa) algılayabilmelidir.
  + **FR-21:** Sistem, algılanan yüzey üzerine 3D AR modellerini (yapılar, haritalar) yerleştirebilmelidir.
  + **FR-22:** Kullanıcı, AR modelleriyle etkileşime geçebilmelidir (döndürme, ölçekleme).
  + **FR-23:** Sistem, pencere görünümü modunda kamera görüntüsü üzerine fantastik figürler veya şehir siluetleri gibi AR öğeleri bindirebilmelidir (AR Window Enrichment).
  + **FR-24:** Kullanıcı, AR bulut boyama/şekil oluşturma oyunlarını oynayabilmelidir.
  + ...
* **3.1.5. İlerleme Takibi ve Ödüllendirme**
  + **FR-25:** Sistem, kullanıcının ilerlemesini takip etmek için dijital bir "Kaşif Pasaportu" tutmalıdır.
  + **FR-26:** Sistem, ziyaret edilen her ülke için pasaporta özel bir dijital damga eklemelidir.
  + **FR-27:** Sistem, öğrenilen dil bilgisi seviyesine göre pasaporta dijital dil pulları eklemelidir.
  + **FR-28:** Kullanıcı, görevleri tamamladıkça sistemden dijital ödüller (rozetler, avatar aksesuarları, dijital hatıralar) kazanmalıdır.
  + **FR-29:** Sistem, kazanılan tecrübe puanlarına göre bir "Süper Kaşif" seviye sistemi işletmeli ve seviye atlama animasyonları göstermelidir.
  + ...
* **3.1.6. Güvenlik, Konfor ve Ebeveyn Kontrolü**
  + **FR-30:** Sistem, her 20 dakikalık kullanımdan sonra göz dinlendirme molası için kullanıcıyı uyarmalıdır.
  + **FR-31:** Sistem, doğru oturma pozisyonu hakkında animasyonlu öneriler sunmalıdır.
  + **FR-32:** Ebeveyn, PIN korumalı bir alana erişebilmelidir.
  + **FR-33:** Ebeveyn, günlük veya tek seferlik uygulama kullanım süresi limiti belirleyebilmelidir. Süre dolduğunda sistem kullanıcıyı nazikçe bilgilendirmeli ve oturumu sonlandırmalıdır (veya ebeveynin belirlediği aksiyonu almalıdır).
  + **FR-34:** Ebeveyn, isteğe bağlı olarak belirli içerik türlerini (varsa) filtreleyebilmelidir.
  + **FR-35:** Ebeveyn, çocuğun ilerlemesini (tamamlanan görevler, ziyaret edilen ülkeler, kazanılan ödüller) özetleyen raporları görüntüleyebilmelidir.
  + ...
* **3.1.7. Uçuş Sonu Deneyimi**
  + **FR-36:** Kullanıcı, uçuş sırasında topladığı bilgiler ve (sanal) fotoğraflarla dijital bir seyahat günlüğü oluşturabilmelidir.
  + **FR-37:** Sistem, uçuş sonunda kazanılan tüm başarıların (damgalar, pullar, rozetler, seviye) bir özetini sunmalıdır.
  + **FR-38:** Sistem, bir sonraki potansiyel macera için hedefler veya öneriler sunmalıdır.
  + **FR-39:** Kullanıcı, uçuşta öğrenilenleri pekiştirmek için kısa ve eğlenceli bir "Macera Sınavı" çözebilmelidir.
  + ...
* **3.1.8. Yönetici (Admin) Fonksiyonları**
  + **FR-40:** Yönetici, güvenli bir web arayüzü üzerinden sisteme giriş yapabilmelidir.
  + **FR-41:** Yönetici, yeni ülke/şehir verilerini (isim, bayrak, konum, bilgi metni) ekleyebilmeli, mevcutları düzenleyebilmeli ve silebilmelidir.
  + **FR-42:** Yönetici, ünlü yapıları, AR modellerini, kültürel öğeleri ve dil bilgilerini yönetebilmelidir (CRUD işlemleri).
  + **FR-43:** Yönetici, görevleri (tür, açıklama, zorluk, ödül) ve mini oyunları yönetebilmelidir.
  + **FR-44:** Yönetici, sistem genelindeki anonimleştirilmiş kullanım istatistiklerini (en popüler ülkeler, görev tamamlama oranları vb.) görüntüleyebilmelidir.
  + **FR-45:** Yönetici, genel sistem ayarlarını (varsayılanlar, özellik bayrakları vb.) yapılandırabilmelidir.
  + **FR-46:** Yönetici, tüm kullanıcılara veya belirli segmentlere bilgilendirme amaçlı bildirimler gönderebilmelidir.

**3.2. Fonksiyonel Olmayan Gereksinimler**

* **3.2.1. Kullanılabilirlik (Usability)**
  + **NFR-USA-01:** Arayüz, 6 yaşındaki bir çocuğun minimum yardımla anlayabileceği ve kullanabileceği kadar basit ve sezgisel olmalıdır.
  + **NFR-USA-02:** Navigasyon açık ve tutarlı olmalıdır. Geri bildirimler (buton tıklama, görev tamamlama) anında ve anlaşılır olmalıdır.
  + **NFR-USA-03:** Öğrenme eğrisi düşük olmalı, ilk kullanımda temel fonksiyonlar kolayca keşfedilebilmelidir (gerekirse kısa bir tanıtım turu ile).
  + **NFR-USA-04:** Hata mesajları kullanıcı dostu ve yol gösterici olmalıdır.
* **3.2.2. Performans**
  + **NFR-PER-01:** Arayüz geçişleri ve animasyonlar akıcı olmalı, 60 FPS hedeflenmelidir (destekleyen cihazlarda).
  + **NFR-PER-02:** Kullanıcı etkileşimlerine (buton tıklama vb.) yanıt süresi ortalama 200 milisaniyeden az olmalıdır.
  + **NFR-PER-03:** Uygulamanın başlangıç yüklenme süresi (splash screen sonrası) ortalama 10 saniyeden az olmalıdır.
  + **NFR-PER-04:** AR özellikleri aktifken cihazın aşırı ısınmasına neden olmamalıdır.
  + **NFR-PER-05:** Pil tüketimi optimize edilmeli, 1 saatlik normal kullanımda (AR yoğunluğu ortalama) pilin %35'inden fazlasını tüketmemelidir.
* **3.2.3. Güvenilirlik (Reliability - RAMS)**
  + **NFR-REL-01:** Uygulama, hedef cihazlarda %99.7 veya daha yüksek bir çökmesiz oturum oranına sahip olmalıdır.
  + **NFR-REL-02:** Çevrimdışı modda (önceden içerik indirilmişse) tüm temel fonksiyonlar kesintisiz çalışmalıdır. İnternet bağlantısı olmadığında hata vermemelidir.
  + **NFR-REL-03:** AR takibi, farklı aydınlatma koşullarında ve yüzeylerde makul ölçüde stabil olmalıdır. Takip kaybı durumunda kullanıcı nazikçe bilgilendirilmelidir.
  + **NFR-REL-04:** Veri kayıpları önlenmeli, kullanıcı ilerlemesi güvenli bir şekilde (lokal ve gerekirse bulutta) saklanmalıdır.
* **3.2.4. Erişilebilirlik (Availability - RAMS)**
  + **NFR-AVA-01:** Önceden indirilen içeriklerle uygulama, internet bağlantısı olmadan tamamen erişilebilir ve kullanılabilir olmalıdır.
  + **NFR-AVA-02:** (Varsa) Backend servislerinin erişilebilirliği %99.5 veya üzerinde olmalıdır.
* **3.2.5. Güvenlik (Safety & Security - RAMS)**
  + **NFR-SEC-01:** Uygulama, COPPA ve GDPR (ve ilgili diğer yerel yönetmelikler) ile tam uyumlu olmalıdır. Çocuklardan minimum kişisel veri toplanmalı ve bu veriler güvenli bir şekilde saklanmalıdır. Ebeveyn onayı mekanizmaları gerektiğinde uygulanmalıdır.
  + **NFR-SEC-02:** Tüm içerikler (metin, görsel, ses, model) hedef yaş grubuna uygun olmalı, şiddet, korku, uygunsuz dil veya tema içermemelidir. İçerik onay süreci işletilmelidir.
  + **NFR-SEC-03:** Ebeveyn kontrol paneline erişim güvenli (PIN/şifre) olmalıdır.
  + **NFR-SEC-04:** Veri iletimi (varsa) ve depolaması şifreleme yöntemleriyle korunmalıdır.
  + **NFR-SAF-01 (Safety):** Göz sağlığı ve duruş hatırlatıcıları kullanıcı tarafından kolayca devre dışı bırakılamamalıdır (ebeveyn kontrolü hariç).
  + **NFR-SAF-02 (Safety):** AR etkileşimleri, çocuğun uçak içinde ani veya tehlikeli hareketler yapmasını gerektirmemelidir.
* **3.2.6. Sürdürülebilirlik (Maintainability - RAMS)**
  + **NFR-MNT-01:** Kod tabanı modüler, iyi belgelenmiş ve anlaşılır olmalıdır. Belirlenen kodlama standartlarına uyulmalıdır.
  + **NFR-MNT-02:** Yeni ülkeler, görevler, mini oyunlar veya AR modelleri sisteme minimum eforla ve mevcut yapıyı bozmadan eklenebilir olmalıdır (örn: konfigürasyon dosyaları veya admin paneli aracılığıyla).
  + **NFR-MNT-03:** Hata ayıklama ve loglama mekanizmaları etkin olmalıdır.
* **3.2.7. Desteklenebilirlik (Supportability)**
  + **NFR-SUP-01:** Uygulama, sorun gidermeyi kolaylaştırmak için yeterli loglama yapmalıdır.
  + **NFR-SUP-02:** Gerekli durumlarda uzaktan konfigürasyon veya içerik güncelleme mekanizmaları olmalıdır.
* **3.2.8. Taşınabilirlik (Portability)**
  + **NFR-POR-01:** Uygulama, belirlenen minimum iOS ve Android sürümlerinde ve ilgili AR kütüphanelerini destekleyen cihazlarda tutarlı bir şekilde çalışmalıdır.
  + **NFR-POR-02:** Farklı ekran boyutlarına ve çözünürlüklerine uyum sağlamalıdır (Responsive Design).

**3.3. Arayüz Gereksinimleri**

* **3.3.1. Kullanıcı Arayüzü (UI)**
  + **NFR-UI-01:** Tasarım dili, projenin "keşif" ve "eğlence" temasıyla uyumlu, renkli ve çekici olmalıdır.
  + **NFR-UI-02:** İkonlar ve grafikler hedef yaş grubu tarafından kolayca anlaşılabilir olmalıdır.
  + **NFR-UI-03:** Fontlar okunaklı ve yeterli büyüklükte olmalıdır.
  + **NFR-UI-04:** Apple Human Interface Guidelines (iOS) ve Material Design (Android) prensiplerine genel olarak uyum sağlanmalıdır.
* **3.3.2. Donanım Arayüzleri**
  + **NFR-HW-01:** Arka kamera (AR ve fotoğraf çekme için).
  + **NFR-HW-02:** İvmeölçer ve Jiroskop (Cihaz oryantasyonu ve AR takibi için).
  + **NFR-HW-03:** Dokunmatik Ekran (Tüm kullanıcı etkileşimleri için).
  + **NFR-HW-04:** Mikrofon (Dil telaffuz oyunları için, isteğe bağlı izinle).
  + **NFR-HW-05:** Hoparlör (Ses efektleri ve müzik için).
* **3.3.3. Yazılım Arayüzleri**
  + **NFR-SW-01:** iOS İşletim Sistemi (Belirlenen minimum sürüm).
  + **NFR-SW-02:** Android İşletim Sistemi (Belirlenen minimum sürüm).
  + **NFR-SW-03:** ARKit SDK (iOS).
  + **NFR-SW-04:** ARCore SDK (Android).
  + **NFR-SW-05:** (Varsa) Backend API'leri (RESTful JSON veya benzeri).
  + **NFR-SW-06:** (Varsa) Analitik SDK'ları (Firebase Analytics, vb.).
  + **NFR-SW-07:** (Varsa) Çökme Raporlama SDK'ları (Firebase Crashlytics, vb.).

**4. DİĞER GEREKSİNİMLER**

**4.1. Veri Gereksinimleri**

* Sistem, kullanıcı profili (avatar konfigürasyonu), pasaport verileri (damgalar, pullar, seviye, TP), tamamlanan görevler, kazanılan ödüller, kullanıcı ayarları ve ebeveyn kontrolü ayarlarını saklamalıdır.
* İçerik verileri (ülke bilgileri, yapı modelleri, kültürel öğeler, dil verileri, görev tanımları) yönetilmeli ve uygulama tarafından erişilebilir olmalıdır.
* Veriler öncelikle lokal olarak saklanmalı, isteğe bağlı senkronizasyon için bulut depolama düşünülebilir.
* Veri formatları ve veritabanı şeması tanımlanmalıdır.

**4.2. Yasal ve Düzenleyici Gereksinimler**

* Uygulama, hedef pazarlardaki çocukların verilerinin korunmasına yönelik tüm yasalara (COPPA, GDPR vb.) uymalıdır.
* Gizlilik Politikası ve Kullanım Koşulları açıkça belirtilmeli ve kullanıcıya (ebeveyne) sunulmalıdır.
* Uygulama mağazalarının (App Store Review Guidelines, Google Play Developer Program Policies) tüm ilgili kurallarına uyulmalıdır.
* Kullanılan üçüncü parti kütüphanelerin lisans koşullarına uyulmalıdır.