**Case Study – Poker Odds Calculator**

**Teslim Tarihi:** 23/09/2024, Saat 10:00

Bu case study, Flutter kullanılarak geliştirilecektir.

**Proje Tanımı**

Gönderilen case study konusu, bir **Poker Olasılık Hesaplayıcı** uygulamasıdır. Uygulamanın tasarımı Figma dosyası olarak sağlanmıştır. Adaydan beklentimiz, uygulamanın belirli işlevsel gereksinimlerini yerine getirerek bir prototip oluşturmasıdır. Detaylar aşağıda verilmiştir:

**Beklentiler**

* **Algoritma geliştirme zorunluluğu yoktur.** Adayın, poker hesaplamalarını gerçekleştiren bir algoritma yazması beklenmemektedir. Yalnızca ekranlar arasında geçiş yapılırken değişen verilerin dummy data olarak kullanılması yeterlidir.
* **Gerçek poker oyunu simulasyonu gerekli değildir.** Uygulamanın işlevsel olması ve Figma prototipinde gösterilen ekranların kullanılabilir olması yeterlidir.
* **Mimari:** Uygulamanızda **MVC** ya da **MVC+S** (Model-View-Controller / Model-View-Controller + Services) mimarisini kullanarak kod organizasyonunu sağlamanız beklenmektedir.
* **Giriş ve Kayıt İşlemleri:** Uygulamada, kullanıcıların giriş yapabilmesi ve kayıt olabilmesi gerekmektedir. Aşağıdaki API'yi kullanarak authentication yapısı kurabilirsiniz:  
  <https://reqres.in/>
* Kullanıcılar oturum açtıktan sonra uygulamayı kapatıp yeniden açtıklarında, oturumlarının açık kalması beklenmektedir.
* Giriş ve kayıt ekranlarının tasarımı zorunlu değildir, yalnızca çalışır durumda olmaları yeterlidir.
* **State Management:** Uygulamanın yönetilebilirliği ve veri taşınabilirliği açısından bir **state management** yapısı kurulması gerekmektedir. **GetX** tercihimizdir, ancak dilediğiniz state management çözümünü kullanabilirsiniz. Kullandığınız state management çözümü, sürec etkilemeyecektir.

**Uygulama Akışı ve Detaylar**

* Uygulamada, tüm kartların tıklanabilir olduğu bir alan bulunacaktır. Bir karta tıklandığında, ekranın altından bir component açılarak ilgili kart seçilebilmelidir.
* **Kapalı ve açık kartlar tıklanabilir olmalıdır.** Kart seçildiğinde focused state’e gelmeli ve kart seçimi gerçekleşmelidir.
* **Top bar’ın ortasındaki statü yazısı, oyunun durumunu yansıtmalıdır.** Oyuncu kartları dışındaki kartların açıklık durumuna göre statü yazısı değişmelidir (Figma prototipine uygun olarak).
* **İşlevsel butonlar:**
* Statü yazısının sağındaki ilk buton "geri al" (rewind) işlevini görecek ve son değişikliği geri almalıdır.
* İkinci buton ise tüm kartları sıfırlamalıdır.
* **Dead Cards ve Add Player butonları işlevsel olmayacaktır.** Bu butonların çalışmasına gerek yoktur.
* **Hamburger menü işlevsel olmayacaktır.**
* El tamamlandığında, son sayfada kart seçim component’inin kapanması ve sıfırlama butonunun görüntülenmesi gerekmektedir. Bu buton da çalışır durumda olmalıdır.
* **Oyuncuya göre kazanma olasılıklarının görüntülendiği swipe ile açılan bölüm** de çalışır durumda olmalıdır.
* <https://www.figma.com/design/s6VoClS0g3ZW3UBNCIh7W7/Case-Study?node-id=0-1&t=jXVBxeozRhQXADKP-1>