

# KELİME OYUNU YAZILIM GEREKLİLİK DÖKÜMANI

## KELİME OYUNU YAZILIM GEREKLİLİK DÖKÜMANI

### 1- GİRİŞ

#### 1.1 Amaç

Bu doküman, Kelime Oyun yazılımının işlevsel ve performans gereksinimlerini belgelemek için kullanılır. Yazılımın detaylarını ve tasarımını tanımlamaktadır. Kelime Oyunu, kullanıcıların kelime dağarcıklarını genişletme ve eğlenme amacıyla oynayabilecekleri bir kelime oyunudur. Bu yazılım gereksinim belgesi, proje geliştiricileri ve son kullanıcılara, oyundan talep ettiği özelliklerini ve fonksiyonlarını anlamalarına yardımcı olacaktır.

Geliştirme süreci boyunca yapılacak tüm işlerin ve kararların merkezinde yer alacaktır. Bu sayede geliştirme sürecinde istikrar ve netlik sağlanacaktır. Bunun yanında bu belge, tasarım ve geliştirme aşamalarına ek olarak bakım ve gelecekteki güncellemelerin planlanmasında da rehberlik edecektir.

Yazılım gereksinim belgesinin amacı, Kelime Oyununun işlevselliğini, kullanıcı etkileşimini, sistem işleyişini ve performans gereksinimlerini tanımlamaktır. Bu belge, Kelime Oyunuyla ilgili tüm gereksinimlerin netleştirilmesi ve tespit edilmesi, böylece oyunun tasarım ve geliştirme sürecinin verimli bir şekilde yürütülmesi için bir temel oluşturacaktır.

#### 1.2 Kapsam

Kelime Oyunu ; **Android** , **iOS** ve **WEB** işletim sistemlerinde çalışan bir kelime tabanlı oyun uygulamasıdır. Oyuncuların farklı kategorilerdeki kelimeleri bulmalarını ve tanımlamalarını gerektirir. Bu doküman, altyapı, kullanıcı arayüzü, performans ve çevresel koşullar gibi Kelime Oyunu'nun çeşitli yönlerine genel bir bakış ve gereksinimler sağlar.

Yazılım Gereklilik Dökümanı Kelime Oyunun geliştirilmesi için aşağıdaki unsurları kapsar:

- Oyunun başladığı ana ekran tasarımı ve işlevselliği.
- Oyunun genel oynanış mekaniği ve kuralları.
- Kullanıcıların performans değerlendirmelerinin nasıl yapılacağı.
- Oyunun çeşitli seviyelerinin tasarımı ve işlevselliği.
- Oyunun çeşitli modlarının tasarımı ve işlevselliği
- Kullanıcı/Donanım arayüzü ve etkileşim unsurları.
- Sistem bakımı ve düzeltmeler için gereksinimler.

### 2- GENEL TANIMI

#### 2.1 Ürün Perspektifi

Kelime Oyunu, mobil cihazlar ve web sürüm üzerinde çalışacak bir kelime tabanlı oyun yazılımıdır.

#### Ürün Tanımı:

Kelime Oyunu, kullanıcıların belirlenen harfler ile mümkün olduğunca çok kelime bulmaya çalıştıkları eğlenceli ve eğitici bir kelime bulma oyunudur. Oyun, hem tek oyunculu hem de çok oyunculu modlar sunarak, dil bilgisini geliştirmeyi ve kelime dağarcığınızı artırmayı hedefler.

#### Özellikler:

- Çeşitli zorluk seviyeleri: Başlangıç, Orta ve İleri düzey.
- Günlük zorluklar: Her gün yeni ve benzersiz bir kelime bulmacası.

- Sosyal özellikler: Arkadaşlarınızla oynama ve skorlarınızı sosyal medyada paylaşma.
- İlerleme takibi: Kullanıcıların gelişimini takip etme ve geçmiş oyun bilgilerine erişim.
- Eğitici ipuçları: Yeni kelimeler öğrenmek ve dil bilgisi konusunda bilgi kazanmak için.
- Zarif ve basit kullanıcı arayüzü: Kolay navigasyon için minimalist tasarım.

#### Hedef Kullanıcılar:

- Zihinsel egzersizlerle ilgilenenler: Zihinsel egzersizlerle ilgilenerek, becerilerini güçlendirmek isteyen kişiler.
- Eğlence arayışında olanlar: Bekleme zamanlarında veya boş vakitlerde oynamak için eğlenceli ve zihin açıcı oyunlar arayan kişiler.
- Eğitimciler ve öğretmenler: Sınıf ortamında veya evde kelime öğrenimini desteklemek için yaratıcı araçlar arayanlar.

#### Kullanıcı Yararları:

- Dil becerilerinin geliştirilmesi: Oyunu düzenli oynayarak kelime hazinesini geliştirme.
- Zihinsel egzersiz: Bellek, odaklanma ve bilişsel becerilerin güçlendirilmesine katkı sağlar.
- Sosyal etkileşim: Arkadaşlar ve aile ile interaktif ve rekabetçi bir ortam yaratma.
- Erişilebilirlik: Herhangi bir cihazdan oynanabilir olması sayesinde oynanması kolay ve erişilebilir olma.
- Eğlence: Hem öğretici hem de eğlenceli bir deneyim sunarak kullanıcıların hoşça vakit geçirmelerini sağlama.

#### Pazar Potansiyeli:

Kelime oyunları ve bulmacalar geniş bir kitle tarafından tercih edilen popüler oyun türlerindendir. Kelime Oyunu, küresel bir kullanıcı kitlesiyle, hem eğitim hem de eğlence pazarındaki potansiyeli nedeniyle geniş bir pazar segmentine hitap edebilir.

#### Rekabet Avantajı:

Kelime Oyunu, öğretici ipuçları ve sosyal öğeleri gibi özelliklerle kendini pazardaki diğer kelime oyunlarından ayırmayı hedefler. Ayrıca, basit ve kullanıcı dostu arayüzü ile tüm yaş grupları tarafından kolayca kullanılabilir olma avantajına sahiptir.

## **2.2 Ürün Fonksiyonları**

Oyun, çeşitli kategorilere ayrılmış binlerce kelime içerir. Oyuncuların bu kelimeleri tanımlayarak veya çözerek puan kazanmalarını sağlar. Oyun ayrıca çevrimiçi çok oyunculu modu ve lider tabloları ile sosyal elementler içerir.

#### - Kullanıcı Hesabı Yönetimi:

Kullanıcıların uygulamaya kaydolup oturum açabilmeleri olası olacak. Kullanıcılar kullanıcı adı ve şifre oluşturarak giriş yapabilecekler, şifrelerini unuttuklarında sıfırlayabilecekler ve hesap bilgilerini güncelleyebilecekler.

#### - Oyun Hakkında:

Kelime bulma oyunu, farklı zorluk seviyeleri ve bir çok mod ile geliştirilecektir. Oyuncular, belirli bir zaman dilimi içinde bir dizi harften oluşan bir tablo üzerinde kelimeleri bulacaklar. Amaç, belirlenen süre zarfında mümkün olduğunca çok kelime bulmaktır.

#### - Puanlama ve Sıralama Sistemi:

Oyuncular, buldukları kelimelerin uzunluğuna ve zorluk seviyesine bağlı olarak puan kazanacaklar. Skor tablosu, kullanıcıların oyun performanslarını ve sıralamasını görüntülemelerine olanak sağlayacaktır.

#### -Kullanılacak dil

Uygulamada türkçe dili kullanılacak

#### -Oyunun Sahip Olduğu Modlar:

1-Klasik Mod: Oyuncuların 5 harfli bir kelimeyi tahmin etmek için günde bir kez 6 deneme hakkı olduğu orijinal Kelime oyun modu.

2-Sınırsız Mod: Bazı alternatif sitelerde bulunan ve oyuncuların sınırsız sayıda Kleime oyunu oynamasına izin veren mod.

3-Tarihte Bugün Mod: Belirlenen özel tarihlerin anlam ve önemini kullanıcıya yansıtan kelime ve tasarımlara sahip mod.

4-Zor Mod (Hard Mode): Oyuncuların önceki tahminlerinde ortaya çıkan doğru harfleri sonraki tahminlerinde kullanmaları gereken bir mod. Bu mod, oyunu biraz daha zorlaştırır ve strateji gerektirir.

5-Hızlı Mod (Fast Mode): Oyuncuların zaman sınırlaması içinde kelimeyi tahmin etmeleri gereken bir versiyon.

6-Günlük Kelime Modu: Oyuncuların her gün çözülmesi gereken sadece bir kelime üzerinde çalıştığı geleneksel Kelime Oyunu formatı.

7-Çoklu Kelime Modu: Oyuncuların birden fazla kelimeyi bir dizi olarak tahmin etmeleri gereken bir versiyon.

8-Özel Kelimeler: Bazı versiyonlarda oyuncuların belirli bir tema veya konu etrafında kelimeler tahmin etmeleri için özel kelimeler setleri oluşturulmuş olabilir.

- Sinema ve Televizyon: Popüler filmler, diziler, karakterler veya terimlerle ilgili kelimeler.
- Müzik: Sanatçılar, şarkı isimleri, müzik aletleri veya müzik türleri ile ilgili kelimeler.
- Spor: Spor dalları, takım isimleri, atletler veya spora özgü terimler ile ilgili kelimeler.
- Bilim ve Teknoloji: Bilim insanları, buluşlar, teknolojik aletler veya bilimsel terimler ile ilgili kelimeler.
- Edebiyat: Kitap isimleri, yazarlar, edebi kavramlar veya türler ile ilgili kelimeler.
- Coğrafya: Ülkeler, şehirler, nehirler, dağlar gibi coğrafi terimler veya yer isimleri ile ilgili kelimeler.
- Gastronomi: Yemekler, içecekler, mutfak aletleri veya pişirme teknikleri ile ilgili kelimeler.
- Doğa ve Yaban Hayatı: Bitki ve hayvan isimleri, habitatlar, doğal süreçler veya çevre ile ilgili kelimeler.
- Meslekler: Farklı iş kolları, meslek adları veya işle ilgili terimler ile ilgili kelimeler.
- Moda: Giyim parçaları, aksesuarlar, moda stilleri veya tasarımcı isimleri ile ilgili kelimeler.
- Bilim Kurgu ve Fantazi: Güçlü iletişimin ötesine geçen veya büyülü dünyalarla ilgili kelimeler.

Özel kelime modları, oyunları daha eğlenceli ve öğretici hale getirebilirken, oyuncuların belirli bir alandaki bilgilerini de geliştirmelerine yardımcı olabilir. Oyunun çeşitliliğini ve ilgisini artırmak için bu tür temalı yaklaşımlar yaygın bir şekilde kullanılır.

9-İki Oyunculu Mod (Duel Mode): İki oyuncunun birbirlerine karşı yarıştığı ve daha az denemeyle kelimeyi tahmin etmeye çalıştığı mod.

10- Uzantı Modu: Oyuncuların daha uzun veya daha kısa kelimeleri tahmin etmeye çalıştığı oyun versiyonları.

#### -Günlük Zorluklar:

Bir günlük mod eklenecektir. Bu mod, kullanıcıların her gün belirli bir zorlukla karşı karşıya kaldığı, belirli bir kelime listesini bulmak ve ekstra puan kazanmak için teşvik edildiği bir mod olacaktır.

#### -Oyun Tasarımı ve Kullanıcı Arayüzü:

Kelime oyununun tasarımı, kullanıcıların kolayca anlayacakları ve rahatça oynayabilecekleri şekilde olacaktır. Kullanıcı arayüzü kullanıcı dostu ve sezgisel olacak.

#### -Performans ve Hata Takibi:

Hem kullanıcı hataları hem de sistem hataları devamlı şekilde takip edilecek ve düzeltilecektir. Oyun performansı sürekli izlenerek kullanıcı deneyimini olabildiğince sorunsuz ve keyifli hale getirecek düzenlemeler yapılacaktır.

#### -Bildirimler:

Kullanıcıları günlük zorluklara veya özel etkinliklere katılmaya teşvik etmek için bildirimler gönderilecektir. Fakat kullanıcılar istedikleri zaman bu bildirimleri kapatabileceklerdir.

#### -Oyunda Satın Alımlar:

Uzantılarla birlikte paketlere erişim sağlanarak coinler satın alınabilecek.

#### -Video Karşılığında İpucu Hakkı

Tek seferlik ipucu hakkı için video izleme olanağı olacak.

#### -Yardım ve Destek:

Kullanıcıların uygulama hakkında sorularını sorabilecekleri veya teknik sorunları bildirebilecekleri bir yardım ve destek bölümü olacak.

### 2.3 Kullanıcı Sınıfları ve Özellikleri

Oyunun kullanıcıları, genellikle kelime oyunları ve zihin egzersizlerinden hoşlanan mobil cihaz sahipleridir.

#### *Kullanıcı Sınıfları ve Özellikleri:*

-Yetkisiz Kullanıcılar: Bu kullanıcı grubu oyunu oynamak için uygulamayı ilk kez indirdi ve oyun hakkında minimum bilgisi olan kişilerdir. Bu kullanıcılar, oyunun nasıl oynandığı, oyunun özellikleri gibi bilgilere ihtiyaç duyarlar. Bu kullanıcılar uygulamada dolaşabilir, ancak oyunun bazı özelliklerini kullanabilme yetkisine sahip olmayabilirler.

-Kayıtlı Kullanıcılar: Bu kullanıcı grubu, oyunu daha önce oynamış ve bir kullanıcı hesabı oluşturmuş olan kişileri ifade eder. Kayıtlı kullanıcılar, söz konusu hesap üzerinde oyunu oynayabilir, skorlarını kaydedebilir ve diğer oyuncularla skorlarını karşılaştırabilir. Bu kullanıcılar aynı zamanda, belirli bir seviyeyi tamamlamaları veya belirli bir skora ulaşmaları durumunda ödüller kazanabilir.

-Yönetici: Yönetici grubunda yer alan kullanıcılar, oyunu yöneten ve denetleyen sistem yöneticileridir. Yöneticiler, kullanıcının deneyimini iyileştirmek amacıyla oyun üzerinde değişiklikler yapma yeteneğine sahip olacaktır. Bu kullanıcı sınıfı, oyuncu hesaplarını yönetme, hile yapma veya kuralları ihlal eden kullanıcıları tespit etme ve gerektiğinde banlama yeteneğine de sahip olmalıdır.

-Yorumcu Kullanıcılar: Bu kullanıcılar, skorları yüklenebilecek veya oyun oynamanın yanı sıra, oyun ve uygulama hakkında geri bildirimde bulunabilecekleri bir platforma sahiptir. Yorumları sayesinde geliştiriciler oyunun hangi yönlerinin iyileştirilebileceğine dair fikir sahibi olabilirler.

-Misafir Kullanıcılar: Bu kullanıcılar, uygulamayı indirmeden oyunu denemek isteyen kullanıcılardır. Misafir olarak oyunu oynayan kullanıcılar, kayıt olmadan belirli bir seviyeye kadar oyunu deneyimleyebilir ve beğendikleri takdirde kayıt olabilirler. Bu kullanıcıların skorları kaydedilmez ve başarıları kazanamazlar.

### 3- SİSTEM ÖZELLİKLERİ

-Kullanıcı Arayüzü: Kelime Oyunu, kullanıcı dostu bir arayüzle geniş bir nüfustaki kullanıcılarına yönelik olarak tasarlanmalıdır. Arayüz, hızlı yanıtlar verebilmeli ve ayrıca kullanıcıların oyunu kolayca anlamasına ve oynamasına yardımcı olacak şekilde özellikler ve işlevler sunmalıdır.

-Üyelik Sistemi: Kullanıcıların üye olabileceği ve giriş yaptıktan sonra ilerlemelerini kaydedebileceği bir sistem olmalıdır. Kullanıcılar, skorlarını kaydedebilmeli, kazandığı ödüllerini görüntüleyebilmeli ve arkadaşları ile skorlarını karşılaştırabilmelidir.

-Oyun Mekanikleri: Oyun, kullanıcılara belirli bir süre zarfında en fazla kelimeyi bulma fırsatını sunmalıdır. Bulduğu her kelime için puan almalı ve puan toplamı anlık olarak güncellenmelidir.

-Güvenlik Veri Koruma: Kullanıcıların kişisel bilgileri ve ilerlemeleri güvenli bir şekilde saklanmalı ve şifrelenmiş olmalıdır.

-Performans: Oyun, yüksek performanslı bir deneyim sağlamalıdır. Yani, herhangi bir gecikme veya arıza olmamalıdır. Hem mobil hem de masaüstü platformlarda sorunsuz bir şekilde çalışmalıdır.

-Ödül Sistemi: Kullanıcıları teşvik etmek ve sıkı bir rekabet ortamı yaratmak için çeşitli ödüller ve başarılar olmalıdır.

-Sosyal Medya Entegrasyonu: Kelime Oyunu, kullanıcıların performanslarını ve skorlarını sosyal medya hesapları üzerinde paylaşmalarına izin vermeli, bu da oyunun tanıtımı için ücretsiz bir yol oluşturacaktır.

-İçerik Güncellemeleri: Kelime Oyunu sürekli olarak yeni içeriklerle ve özelliklerle güncellenmelidir. Bu, oyunu canlı tutmak ve kullanıcıların sürekli olarak geri gelmesini sağlamak için kritiktir.

-Çevrimdışı Erişim: İnternet bağlantısının mevcut olmadığı durumlar için, oyunda çevrimdışı modun olması gerekmektedir. Bu şekilde, kullanıcılar her zaman ve her yerde oyunu oynayabilirler.

Bu özellikler, Kelime Oyununun kullanıcılara sunabileceği en iyi deneyimi sağlamaya yardımcı olmalıdır.

#### 3.1 İşlevsel Gereksinimler

- Üye Olma / Oturma Açma: Kullanıcıların oyuna kayıt olabilmesi ve istedikleri zaman giriş yapabilmesi.
- Oyuncuların kendi profillerini oluşturabilmeleri ve özelleştirebilmeleri
- Parola Yenileme: Kullanıcının bu fonksiyonu kullanarak unuttuğu parolasını yeniden oluşturabilmesi.
- Oyun Başlatma: Kullanıcının bu fonksiyonu kullanarak yeni bir oyun başlatabilmesi.
- Çevrimiçi Oyuncularla Oynama: Kullanıcının diğer çevrimiçi oyuncularla oyun oynaması.
- Arkadaşlarla Oynama: Kullanıcıların belirli arkadaşlarıyla özel oyunlar başlatabilmesi.
- Oyun Tarihi / Skoru Görüntüleme: Kullanıcının kendi oyun geçmişini ve puanlarını görebilme yeteneği.
- Sıralama Tablosu: Kullanıcının en yüksek puanlara sahip oyuncuları görebilmesi.
- Ses ve Müzik Kontrolü: Kullanıcıların oyun sırasında ses ve müziği ayarlayabilmesi.
- Oyun Ayarları: Kullanıcıların oyun ayarlarını kişiselleştirebilmesi. (örnek olarak; sesi kapatma, bildirimleri kapatma,)
- Kelime Havuzu: Oyunun, kullanıcıların bulmaya çalıştığı geniş bir kelime havuzu olmalıdır.
- Oyunun Dikkat Etme ve Kelime Bulma Kuralları: Sistem, kullanıcıya kelime bulma ve dikkat etme kurallarını açık bir şekilde sunmalıdır.
- Zamanlayıcı: Oyun belirli bir zamanlayıcı işlevine sahip olmalı ve kullanıcıya ne kadar zamanının kaldığını göstermelidir.
- Oyun Yeniden Başlatma: Kullanıcılar, istedikleri zaman oyunu yeniden başlatabilmelidir.
- Oyunun Duraklatılabilme: Kullanıcılar, istedikleri zaman oyunu duraklatabilmelidir.
- Sosyal Ağlar Özelliği: Sosyal ağlarla paylaşım yapılabilmesi.

- **İpucu Özelliği:** İpucu fonksiyonu kullanıcıya gerektiğinde yardımcı olmalıdır.
- **Görevler ve Ödüller:** Sistem, kullanıcılara belirli görevler sağlamalı, bunları tamamladıklarında ödüller elde edebilmelidirler.

Bu işlevsel gereksinimler, oyunun geliştirilmesi ve kullanıcıların tatminini garanti altına almak için başlıca taleplerdir.

### 3.2 Performans Gereksinimleri

Uygulamanın hızlı ve istikrarlı bir performansla çalışması ve en az gecikme sürelerine sahip olması gereklidir.

**-Tepki Süresi:** Oyunun her türlü eyleme hızlı bir şekilde yanıt vermesi beklenir. Ana menü seçeneklerine tıklanıldığında, 1 saniyenin altında bir yanıt süresi olmalıdır. Oyundaki tüm geçişler ve animasyonlar, kasma veya gecikme olmadan akıcı ve hızlı olmalıdır.

**-İşlem Kapasitesi:** Uygulamanın, çok sayıda kullanıcıyı aynı anda destekleyebilmesi gereklidir. Oyun, yüksek yoğunluklu saatlerde bile herhangi bir gecikme veya kesinti yaşanmadan stabil bir şekilde çalışabilmelidir.

**-Veri Taşıma Kapasitesi:** Oyunun sunucuları, kullanıcıların oyun verilerini, skorlarını ve ilerlemelerini saklamalı ve onlara hızlı bir şekilde erişim sağlamalıdır. Oyun içerisinde yer alan her türlü veri aktarımı hızlı ve hatasız bir şekilde gerçekleşmelidir.

**-Güncelleme ve Bakım:** Oyun, düzenli aralıklarla gerektiğinde planlı bakım ve güncellemeler için duraklatılabilir. Ancak bu duraklatmalar kullanıcılara önceden bildirilmeli ve mümkün olan en kısa sürede tamamlanmalıdır.

**-Enerji Tüketimi:** Oyunun donanım üzerindeki enerji tüketimi, cihazın pil ömrünü olumsuz etkilemeyecek seviyede tutulmalıdır.

**-Dayanıklılık:** Oyun, her türlü teknik hata veya kesinti durumunda oynanabilirliğini korumalıdır. Sunucularda bir sorun olması durumunda bile, oyunun belirli özellikleri çevrimdışı modda da kullanılabilir olmalıdır.

**-Çalışma Zamanı:** Oyunun çalışma süresi, haftanın 7 günü, günün 24 saati olmalıdır. Herhangi bir teknik aksaklıkta bile, kesintiler en aza indirilmeli ve bu kesintiler kullanıcı deneyimini olumsuz etkilememelidir.

**-Uyumluluk:** Oyun, farklı işletim sistemleri, platformlar ve cihazlarla uyumlu olmalıdır. Farklı cihazlar ve işletim sistemlerinde oyunu oynayan kullanıcıların deneyimi homojen olmalıdır.

Her bir gereksinimin performans ölçütlerini, ilerleyen aşamalarda belirlediğimiz kabul kriterlerinde ölçeceğiz.

## 4- ARA YÜZ GEREKSİNİMLERİ

### Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü, basit, sezgisel ve kullanıcıların kolayca gezebilecekleri , anlaşılır ve erişebilir olmalıdır. Ayrıca mobil cihazların dokunmatik ekran özelliklerini etkin bir şekilde kullanabilmeli ve farklı ekran boyutlarını ve çözünürlükleri destekleyebilmelidir.

### Donanım Arayüzü

Uygulama mobil cihazlarda çalışacak şekilde tasarlanmıştır ve ilgili donanım özelliklerini desteklemelidir

### Arayüz gereksinimleri

#### A) Kullanıcı Arayüzü:

##### A1) Başlangıç Ekranı:

- Oyunun adını içeren bir logo olmalıdır.
- "Oyunu Başlat", "Nasıl Oynanır" ve "Çıkış" gibi seçenekler bulunmalıdır.

##### A2) Oyun Ekranı:

- Oyun ekranı, oyuncuların harfleri düşürmek ve yeni kelime oluşturmak için kullanabileceği bir tahta içermelidir.
- Ekranın altında, şu ana kadar toplanan puanı ve kalan süreyi gösteren bir alan olmalıdır.
- Ekranın üstünde, mevcut seviyeyi ve sahip olunan güçlendiricileri gösteren bir alan olmalıdır.

##### A3) Menü Ekranı:

- Ayarlar, oyunu sıfırla, yardım ve çıkış seçeneklerinin bulunduğu bir menü ekranı olmalıdır.

#### B) Yazılım Arayüzü:

- Oyunun sorunsuz çalışabilmesi için gerekli olan yazılım ve donanımın uyumlu olması gerekmektedir. Oyun motoru, işletim sistemi ve donanım sürücülerini ile ilgili gereksinimler belirtilmelidir.

#### C) Donanım Arayüzü:

- Oyun kontrolcüsü, klavye/mouse veya dokunmatik ekran aracılığıyla etkileşim olanağı sağlamalıdır.
- Oyunun ses ve grafiklerini işlemek için gerekli donanım gereksinimleri belirtilmelidir.

#### D) İletişim Arayüzleri:

- Oyun, oyuncunun skorunu ve oyun ilerlemesini gerçek zamanlı olarak kaydetmeli ve aynı zamanda bu verileri geri yüklemelidir. Bu süreç, internet veya yerel ağ aracılığıyla sunucuya iletişim kurarak gerçekleşmelidir.

Bu belirtilen arayüz gereksinimlerinin dışında, Kelime Oyununun kullanıcının ihtiyaçlarına ve beklentilerine yanıt vermesi, kullanıcı dostu olması ve kullanıcı deneyimini (UX) iyileştirecek özellikler içermesi önemlidir. Yüksek çözünürlüklü grafikler, uyumlu renk şemaları ve akıcı animasyonlar, oyunun estetik görünümünü ve kullanıcı arayüzünün genel kalitesini artırabilir.

## **5- DİĞER İŞLEVSELLİKLER**

### **5.1 Güvenlik**

Uygulama, kullanıcılara kimlik hırsızlığı veya bilgi kaybı riski olmadan güvenli bir oyun deneyimi sağlamalıdır.

### **5.2 Kullanılabilirlik**

Uygulama, geniş bir kullanıcı kitlesi tarafından erişilebilir ve kullanılabilir olmalıdır.

## 6-İŞLETİM KOŞULLARI

### 6.1 Yazılım ve Donanım

Kelime Oyunu , iOS , Android ve WEB işletim sistemlerinde çalışmalıdır.

## 7- PROJE KABUL KRİTERLERİ ve TEST DURUMLARI

### Proje Kabul Kriterleri:

- Oyunun temel işlevleri: Oyunun oynanabilir olması ve tüm önceden tasarlanmış özelliklerin çalışır durumda olması gerekir. Bu özellikler; kelime oluşturma, puanlama sistemi, kelimelerin doğruluğunun kontrolü, seviye atlama öğeleri içerir.
- Hata Toleransı: Oyun, kötü ağ bağlantıları veya donanım hataları gibi beklenmedik durumlardan kaynaklanabilecek hataları düzgün bir şekilde idare etmeli ve kullanıcının deneyimini minimum düzeyde etkilememelidir.
- Performans: Oyun, belirtildiği gibi sorunsuz bir şekilde çalışmalı ve yavaşlama, donma veya takılma gibi sorunlar yaşanmamalıdır.
- Kullanıcı Deneyimi: Oyun, kullanıcıların keyifli ve anlamlı bir deneyim yaşamasını sağlamalıdır. Kullanıcı arayüzü (UI) anlaşılır ve kullanımı kolay olmalıdır.
- Geri Bildirim ve Desteği: Oyun, kullanıcılardan gelen geri bildirimleri kolaylıkla toplamalı ve kullanıcıların karşılaştığı sorunları çözmek için mükemmel bir destek hizmeti sunmalıdır.

### Test Durumları:

- İşlevsellik Testleri: Oyunun tüm özelliklerinin planlandığı gibi çalıştığını kontrol etmek için gerçekleştirilir.
- Performans Testleri: Oyunun performansını değerlendirmek ve oyunun düzgün bir şekilde çalışıp çalışmadığını görmek için gerçekleştirilir.
- Kullanılabilirlik Testleri: Oyunun kullanıcı deneyimini kontrol etmek ve arayüzün kullanıcı dostu olup olmadığını belirlemek için kullanılır.
- Güvenlik Testleri: Oyunun güvenlik açıklarını kontrol etmek ve kullanıcı verilerinin güvenli olduğunu garanti etmek için gerçekleştirilir.
- Geri Bildirim ve Desteği Testleri: Geri bildirim mekanizmasının ve müşteri hizmetlerinin etkinliğini kontrol etmek için gerçekleştirilir.

Bu testler ve kabul kriterleri, oyunun kalitesini ve düzgün çalışıp çalışmadığını belirlemek, kullanıcı deneyiminin yeterli olup olmadığını öğrenmek ve oyunun belirli bir standartı karşıladığından emin olmak için çeşitli senaryolar ve durumlar altında gerçekleştirilir.

Belirtilen yazılımlarda oyunun test edilmesi ve tüm özelliklerinin düzgün bir şekilde çalışması gerekmektedir.