**T.C.**

**FIRAT ÜNİVERSİTESİ**

**TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ**

**YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**

**YMH313 – İşletim Sistemleri**

**Ders Proje Dokümantasyonu**

**Düzensiz Hayat**

**Proje Ekibi**

– Meliha GÜLBAY

Ekim – 2019

1. **Giriş**
   1. **Projenin Amacı**
   2. **Projenin Kapsamı**
2. **Proje Planı**
   1. **Giriş**
   2. **Projenin Plan Kapsamı**
   3. **Proje Zaman – İş Planı**
   4. **Önerilen Sistemin Teknik Tanımları**
   5. **Kullanılan Özel Geliştirme Araçları ve Ortamları**
   6. **Projede Kullanılan Yazılım/Donanım Araçları**
3. **Sistem Çözümleme**
   1. **Arayüz (Modül) Gerekleri**
      1. **Yazılım Arayüzü**
      2. **Kullanıcı Arayüzü**
      3. **İletişim Arayüzü**
      4. **Yönetim Arayüzü**
4. **Sonuç**
5. **Kaynaklar**
6. **Giriş**
   1. **Projenin Amacı**

Oyunumuzda kullandığımız karakterin düzensiz bir hayatı vardır. Hiçbir plan yapmaz ve sürekli olarak gideceği yerlere geç kalır. Bu düzensizliği, iş hayatını da olumsuz etkilemektedir. Bu durumu, evinin iş yerine uzak olmasını bahane ederek geçiştirmektedir ve bu yüzden iş yerine ne kadar yakın bir eve taşınırsa, o kadar işlerinin düzene gireceğine inanmaktadır. İşe sürekli geç kalan karakterimiz artık durumu abartmaktadır. Ve sabahları servisi de kaçırmaktadır. Patronundan son uyarısını alan karakterimiz tekrar işe geç kalırsa kovulacaktır.

Karakterimiz için hem para biriktirip iş yerine yakın bir yerden ev almamız gerekiyor. Hem de sabahları servisi kaçırdığımız için işyerine koşarak gitmemiz gerekiyor. Tabi ki de koştuğumuz için enerjimiz tükenmektedir. Koşu esnasında yol üzerinden su, kola, enerji içeceği ve yiyecek gibi elementleri toplayarak karakterimizin enerjisini doldurabiliriz.

Bu tür elementlerin türüne göre parası da değişmektedir. Hem para biriktirip iş yerine yakın ev alma çabası hem de işe geç kalmamak için yolda yiyecek, içecek alarak paranın azalması ile durumun korunması gerekmektedir.

* 1. **Projenin Kapsamı**