

PLANLAMA DOKÜMANTASYONU

Oyun Adı: Ghost Hunter AR

Takım Bilgileri:

- **Takım Adı:** GhostBuster Team
- **Ekip Üyeleri:**
 - Ozan Kışlalı – Yazılım Mühendisi
 - Zekeriyya Köroğlu – Yazılım Mühendisi

Kurumsal Kimlik

- **Takım Logosu:**



- **Slogan:**
"Hayaletleri Gör, Yakala!"

5N1K Analizi

Ne? (What)

Çocukların kamera ekranı üzerinden hayalet, uzaylı gibi sevimli yaratıkları yakaladığı mobil AR benzeri bir oyun.

Nerede? (Where)

Android cihazlarda çalışacak. Oyuncu, gerçek dünyayı kameradan izlerken yaratıklar ekrana bindirilir.

Ne zaman? (When)

Planlanan geliştirme süresi: 45 gün. Yayın tarihi hedefi: 1 Temmuz 2025

Neden? (Why)

Çocukların uçak seyahatlerinde keyifli vakit geçirmesini sağlamak

Nasıl? (How)

Android Studio ile. Kamera görüntüsü üzerine rastgele konumlanan sprite'larla oyun kurgusu.

Kim? (Who)

İki kişilik yazılım mühendisliği ekibi (Ozan ve Zekeriyya), geliştirici olarak görev alıyor.

Donanım ve Yazılım Kaynakları

Donanım:

- 2 Adet Laptop:
Laptop 1: Intel i7, RTX 2060, 16GB RAM
Laptop 2: Intel i7, RTX 3050, 16GB RAM

Yazılım:

- **Kodlama Ortamı:**
Android Studio
Mobil Cihazlar (mobil test)
- **Kütüphaneler ve Çerçeveler:**
Android Studio
Gesture Handler
Lottie (animasyonlu karakterler için)
- **Versiyon Kontrol:**
Git + GitHub

Zaman Planı (Gün)

- 1-3 Fikir netleştirme, görev dağılımı
- 4-7 Kamera altyapısı kurulumu
- 8-15 Hayalet görselleri, animasyonlar, rastgele yerleştirme
- 16-22 Dokunma ile yakalama ve puanlama
- 23-28 Arayüz düzenlemeleri, Giriş ekranı

29-35 Ses efektleri ve geri bildirim

36-40 Test süreci

41-45 Yayın öncesi düzenlemeler

Maliyet ve Bütçe Planlaması

Android Studio ve araçlar 0 ₺

Test cihazları Var (Kişisel telefonlar)

TOPLAM: 0₺

Proje Yönetim Araçları

Trello: <https://trello.com/b/6nLhY9VX/ghosthunter>

Github: <https://github.com/ozankislali/GostHunter.github.io>

Website: GhostHunter.github.io