

Gebze Teknik Üniversitesi

Bilgisayar Mühendisliği

CSE 222 - 2018 Bahar

Proje Önerisi

Hazırlayanlar

Mehmet Sami ERTEKİN	05104400
Sinan ELVEREN	111044074
Mesut BUNALDI	111044077
Ali Emre BÜYÜKERSOY	111044020
Ahmet ÖZYILMAZ	111044014

Asistanlar:

Fatma Nur ESİRCİ,
Tuğbagül ALTAN AKIN

1. Problem Tanımı

Bir tür oyunun eşyalarının (Silah, zırh, büyü vb.) satılması için, açık artırma sistemi ile bir mağaza oluşturulması gerekmektedir. Bu mağazada oyuncular pazara eşya koyabilecek, eşyalara teklif verebilecek, çeşitli filtreler ile arama gerçekleştirebilecek. Açık artırma süresi bittiğinde ya da belirlenen en yüksek teklif verildiğinde, kullanıcı o eşyayı yönetici onayı ile birlikte kendi envanterine ekleyebilecek.

2. Proje Yaşam Süreci

- **(13 Mart - 27 Mart 2018)**

- Proje Gereksinimlerinin belirlenmesi
- Literatür araştırmalarının yapılması
- UML ve Use Case Diyagramlarının tasarlanmaya başlanması
- Proje Raporunun güncellenmesi
- Derste öğrenilen ünitelerle projenin ilişkilendirilmesi.

- **(27 Mart -10 Nisan 2018)**

- Kullanıcı Ara yüzünün tasarlanması.
- Test Senaryolarının tasarlanması
- Proje ile ilgili kurguların yapılması.
- Proje Raporunun güncellenmesi.
- İmplementasyonuna başlanması.
- Derste öğrenilen ünitelerle projenin ilişkilendirilmesi.

- **(10 Nisan-24 Nisan 2018)**

- Proje Raporunun güncellenmesi.
- İmplementasyonuna devam edilmesi.
- Derste öğrenilen ünitelerle projenin ilişkilendirilmesi.

- **(24 Nisan-8 Mayıs 2018)**

- Proje Raporunun güncellenmesi.
- İmplementasyonuna devam edilmesi.
- Derste öğrenilen ünitelerle projenin ilişkilendirilmesi.

- **(8 Mayıs - 22 Mayıs 2018)**

- Proje Raporunun güncellenmesi.
- Derste öğrenilen ünitelerle projenin ilişkilendirilmesi.
- İmplementasyonuna devam edilmesi.
- Testlere başlanması.

- **(22 Mayıs - 5 Haziran 2018)**

- Proje Raporunun güncellenmesi
- İmplementasyonun tamamlanması.
- Test aşamalarının gerçekleştirilmesi

3. Hedefler

2 tip kullanıcı olacak; bunlardan birincisi admin, diğeri normal kullanıcı olacak. Admin satışı biten eşyaların onayını vererek, satışın gerçekleşip satın alan kişinin envanterine göndermesini gerçekleştirecek. Normal kullanıcı ise mağazaya eşya koyma, satın alma gibi kabiliyetleri olacak.

Tüm eşyaların bir veri tabanında tutulacak ve her oyuna giren kullanıcı akabinde sistem veri tabanından eşyaların listesini azalan süreye göre görecek. Kullanıcılar pazara satılması için eşya koyabilecek, bu eşya için en yüksek limit belirleyip o limite ulaştığında satışı otomatik sonlandıracak. Kullanıcılar; satıcıya, eşya özelliğine, teklifin miktarına, zamana göre ya da buna benzer özelliklere göre çeşitli filtrelerle arama yapıp teklif verebilecek. Her kullanıcının bir envanteri olacak ve bu envanter sınırı dahilinde eşyaları envanterine yerleştirebilecek.