

KALİTE RAPORU

Tarih: 11.05.2025

Proje: Hayatta Kalma – Kaçış Oyunu

Ekip Lideri: Yavuz Selim Çoraklı

Ekip Üyeleri: Esra Türk, İrem Çelebi, Nur Kırantepe

1. AMAÇ

1.1 Amaç

Bu belge, “Hayatta Kalma – Kaçış Oyunu” projesinde kalite yönetimi süreçlerini tanımlamak amacıyla hazırlanmıştır. Projede geliştirilecek oyunun işlevsel, güvenilir ve kullanıcı dostu olmasını sağlamak için kalite planlama, kalite güvence ve kalite kontrol süreçleri yürütülecektir.

2. KALİTE HEDEFLERİ

HEDEF	AÇIKLAMA
Çalışabilirlik	Oyun sorunsuz açılmalı ve temel fonksiyonlar hatasız çalışmalıdır.
Kullanıcı arayüz kalitesi	Arayüz sade, işlevsel ve kullanıcıyı yönlendirecek nitelikte olmalıdır.
Performans	Oyun sabit 60 FPS çalışmalı, gecikme süresi < 100 ms olmalıdır.
Giriş tepki süresi	Klavye girişleri anlık tepki vermelidir.
Yeniden başlatma	Oyun bitiminden sonra 20 saniye içinde yeniden başlatılmalıdır.
Test sonrası hata sayısı	Kritik hata: 0, Orta seviye hata: ≤ 7

3. KALİTE STANDARTLARI

3.1 Kalite Standartları

Projede aşağıdaki kalite standartlarına uyulacaktır:

- **ISO/IEC 25010** Yazılım Kalite Modeli’nin aşağıdaki alt başlıkları:
 - İşlevsel Uygunluk
 - Performans Verimliliği
 - Kullanılabilirlik
 - Güvenilirlik
- **Steam Yayın Politikaları** (yayınlanabilir oyun kalitesi)
- **Kod Kalitesi:** Temiz kod prensipleri, yorum satırları ve modülerlik

4. KALİTE GÜVENCESİ

4.1 Kalite Güvencesi

Kalite güvencesi süreciyle, geliştirilen her bileşenin proje planına ve kalite hedeflerine uygunluğu denetlenecektir. Süreç şunları kapsar:

- Her modül sonrası iç ekip kod gözden geçirmesi
- Jira üzerinden takip edilen görevlerde “Done” kriterine kalite onayı eklenmesi
- Test listesi ve başarı kriterlerine göre QA değerlendirme formu doldurulması
- Her test sprinti sonunda kalite kontrol çıktısı

5. KALİTE ÖLÇÜTLERİ VE KABUL KRİTERLERİ

KRİTER	KABUL EŞİĞİ
FPS değeri	En az 60 FPS
Klavye tepki süresi	Maksimum 100 ms
Kritik hata sayısı	0
Orta seviye hata sayısı	≤ 7
Kullanıcı arayüzü	Tüm temel öğeler çalışır olmalı
Başlangıç → Oyun → Skor akışı	Sorunsuz geçiş sağlamalı

6. KALİTE KONTROLÜ

6.1 Kalite Kontrolü

Teslimata geçmeden önce aşağıdaki kontroller yapılacaktır:

KONTROL TÜRÜ	AÇIKLAMA
--------------	----------

Fonksiyonel test	Başlatma, kontrol, skor, bitirme işlevleri test edilir
Kullanıcı arayüz testi	Tüm ekranların görünürlüğü, buton işlevselliği kontrol edilir
Performans testi	Oyun akıcılığı, tepki süresi ve FPS ölçülür
Hata tespiti	Kritik, orta ve küçük hatalar sayılır
Son test raporu	Kalite kontrol sonrası teslimata onay verilir

7. KALİTE KAYITLARI VE BELGELERİ

7.1 Kalite Kayıtları ve Belgeleri
<ul style="list-style-type: none">Test PlanıTest Sonuç RaporuQA Kontrol ListesiJira görev geçmişi ve QA notlarıKod gözden geçirme (code review) kayıtları

8. KALİTE İYİLEŞTİRME SÜRECİ

8.1 Kalite İyileştirme Süreci
<p>Her sprint sonunda test sonuçları incelenir ve hata kök neden analizi yapılır. Eğer belirli bir işlevde tekrar eden sorunlar varsa kod yeniden ele alınır. Ayrıca danışmandan gelen geri bildirimlerle iyileştirme döngüsü başlatılır.</p>

İMZA

Yavuz Selim Çoraklı	Samet Diri	