

KAPSAM RAPORU

Tarih: 26.04.2025

Proje: Hayatta Kalma – Kaçış Oyunu

Ekip Lideri: Yavuz Selim Çoraklı

Ekip Üyeleri: Esra Türk, İrem Çelebi, Nur Kırantepe

1. KAPSAM YÖNETİM PLANI

1.1 Amaç ve Hedefler

Bu rapor, 2D masaüstü hayatta kalma – kaçış oyununun kapsamını belirlemek, doğrulamak ve kontrol etmek için kullanılacaktır. Proje boyunca hedefler ve süreçler net bir şekilde tanımlanarak, gereksinim değişiklikleri yönetilecek ve projenin kapsam dışına çıkmasını önleyecek mekanizmalar oluşturulacaktır.

- Oyun, 31 Ekim 2025 tarihine kadar bitmiş ve test kullanıcılarına sunulmuş olacaktır.
- Tek oyunculu mod, arayüz işlevleri %100 çalışır şekilde tamamlanacaktır.
- 5.150.000 TL bütçe sınırları içinde tüm geliştirme, tasarım, test ve kapanış işlemleri tamamlanacaktır.

1.2 Kapsam Tanımı

Bu proje; hayatta kalma temalı, refleks tabanlı 2D masaüstü bir oyunun planlanması, geliştirilmesi, test edilmesi ve teslimi süreçlerini kapsamaktadır.

- Proje planı ve zaman çizelgesi oluşturulması
- Oyun tasarımı, geliştirme ve test süreçlerinin yönetimi
- Gerekli insan ve teknik kaynakların organize edilmesi
- İlgili paydaşlarla iletişim kurulması ve onay süreçlerinin yönetilmesi
- Nihai çıktının (oyun dosyası, kaynak kodlar) teslim edilmesi

1.3 Kapsam Dışı

Projeye dahil edilmeyen unsurlar şunlardır:

- Mobil uyumluluk
- Çok oyunculu destek
- Proje sonrası bakım ve destek hizmetleri
- Pazarlama, reklam veya lansman faaliyetleri

Bu kapsam dışı unsurlar, projenin belirlenen zaman ve kaynaklar içinde tamamlanmasını sağlamak amacıyla dışarıda bırakılmıştır.

1.4 Kısıtlar ve Varsayımlar

Kısıtlar:

- Proje bütçesi: 5.150.000 TL
- Süre: 210 gün
- Kullanılacak oyun motoru: Unity
- Ekip üyeleri: 4 kişi
- Yayın platformu: Steam
- İletişim aracı: Jira

Varsayımlar:

- Unity motoru stabil çalışacaktır.
- Tüm ekip üyeleri haftalık minimum 40 saat katkı sağlayacaktır.
- Kullanıcı testçileri oyun prototiplerini zamanında test edecektir.
- Jira aracı üzerinden yürütülen görev ve iletişim yönetimi sorunsuz işleyecektir.

2. İŞ KIRILIM YAPISI (WBS- Work Breakdown Structure)

2.1 Proje Başlatma (1.0)
1.1 Gereksinim Analizi
1.2 Paydaş Tanımlama
2.2 Planlama (2.0)
2.1 Zaman Çizelgesi Oluşturma
2.2 Kaynak Planlaması
2.3 Uygulama (3.0)
3.1 Oyun Mekaniği Geliştirme
3.2 Arayüz Tasarımı ve Geliştirme
2.4 Test (4.0)
4.1 Birim Testleri
4.2 Entegrasyon Testleri
4.3 Çalışabilirlik Testleri
2.5 Kapanış (5.0)
5.1 Teslimat
5.2 Son Rapor

3. TEKNOLOJİLER VE GELİŞTİRME MODELİ

3.1 Kullanılacak Teknoloji ve Araçlar	
Programlama Dili	C #
Oyun Motoru	Unity
Görsel ve Tasarım Araçları	Adobe Photoshop, Aseprite
IDE	Visual Studio
Versiyon Kontrol Sistemi	Git ve GitHub

3.2 Geliştirme Süreci ve Modeli
<p>Şelale (Waterfall) modeli kullanılacaktır:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Gereksinim Toplama2. Sistem Tasarımı3. Kodlama4. Test5. Teslimat ve Kapanış

4. KAPSAM DOĞRULAMA VE KONTROLÜ

4.1 Kapsam Doğrulama
<ul style="list-style-type: none">• Gereksinim listesine göre test yapılacaktır• Kullanıcı testleri ve danışman onayı alınacaktır

4.2 Kapsam Kontrolü
<ul style="list-style-type: none">• Değişiklikler, Değişiklik Talep Formu ile değerlendirilir• Versiyon yönetimi GitHub üzerinden izlenir• Her değişiklik ekip lideri ve danışman öğretim üyesi tarafından onaylanmadan uygulanmaz

5. TESLİM EDİLEBİLİR ÇIKTILAR

5.1 Teslim Edilebilirler

- Çalışır durumda .exe oyun dosyası
- Kaynak kodların bulunduğu GitHub deposu
- Nihai proje raporu ve sunumu

İMZA

Yavuz Selim Çoraklı	Samet Diri	