

Yazılım Proje  
Yönetimi

Öğretim Elemanı:  
Dr.Sanzet Dirit

# Hayatta Kalma - Kaçış

## Oyunu Projeksi

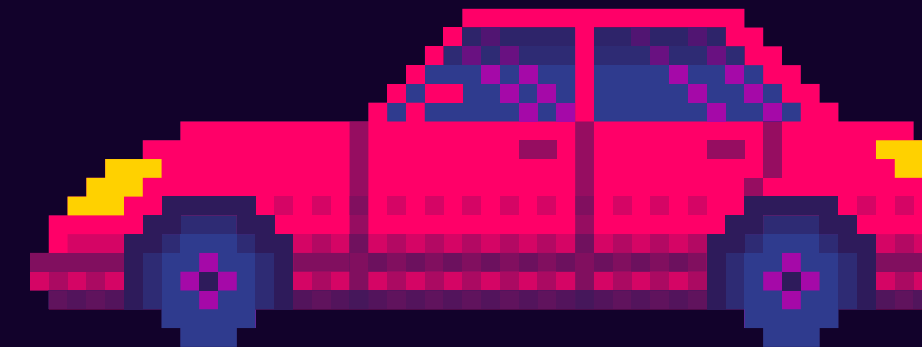
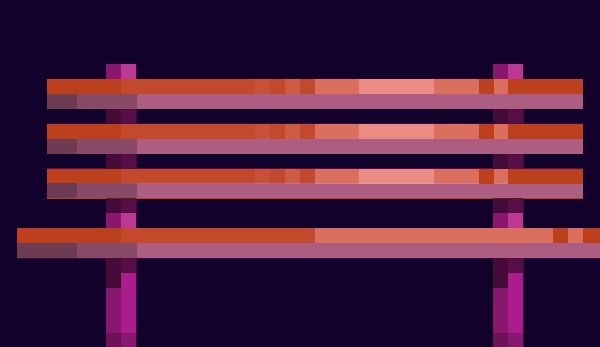
Yavuz Selin Çoraklı  
Esra Türk  
İrem Çelebi  
Nur Kırantepz



# Tanım ve Kapsam

Bu proje, oyuncunun akıllı bir robot tehdidinden kaçarak riskli ortamdan çıkış anahtarını bulmaya çalıştığı tek oyunculu bir video oyunudur. Bulmaca çözme, zamanla yarışma ve kaçınma temalarıyla gerilimli ve stratejik bir oynanış sunar.

Oyun senaryosu, oynanış mekanikleri, 2B grafik tasarımları, kullanıcı arayüzleri, temel yapay zekâ davranışları, envanter ve skor sistemi gibi temel bileşenleri içerir. Oyun, yalnızca Windows işletim sistemi üzerinde, klavye ve fare ile oynanır ve Steam platformunda yayınlanmaktadır. Çok oyunculu destek, sesli karakter diyalogları ve mobil veya konsol platformlara uyarlama proje kapsamı dışındadır.



# Amaçlar/Hedefler

01

## Gerilim Tabanlı ve Etkileşimli Oynanış

Ayarlanabilecek zorluk seviyesine göre; dinamik yapay zekâya sahip bir robot tehdidi altında, oyuncuya sürekli baskı ve tedirginlik hissi yaşatan, korku ve gerilim odaklı bir hayatta kalma deneyimi sunmaktır.

02

## Stratejik Sistemlerle Oyuncu Odağını Arttırma

Envanter yönetimi ve görev sistemi aracılığıyla oyuncunun strateji geliştirmesini teşvik etmek; oyun içi ilerlemeyi daha anlamlı ve çekici hâle getirmektir.

03

## Erişilebilir, Dengeli ve Kullanıcı Dostu Bir Oyun Sunma

Oyunun; kapsamlı testlerle dengeli ve hatasız hâle getirilmiş, Steam platformu üzerinden kolay erişilebilir şekilde yayınlanmış ve Türkçe – İngilizce dil seçenekleriyle geniş bir oyuncu kitlesine hitap edecek biçimde sunulmasıdır.



# Proje Ekibi

01

**Yavuz Selim Çoraklı**  
Ekip lideri ve  
yazılım geliştirici

03

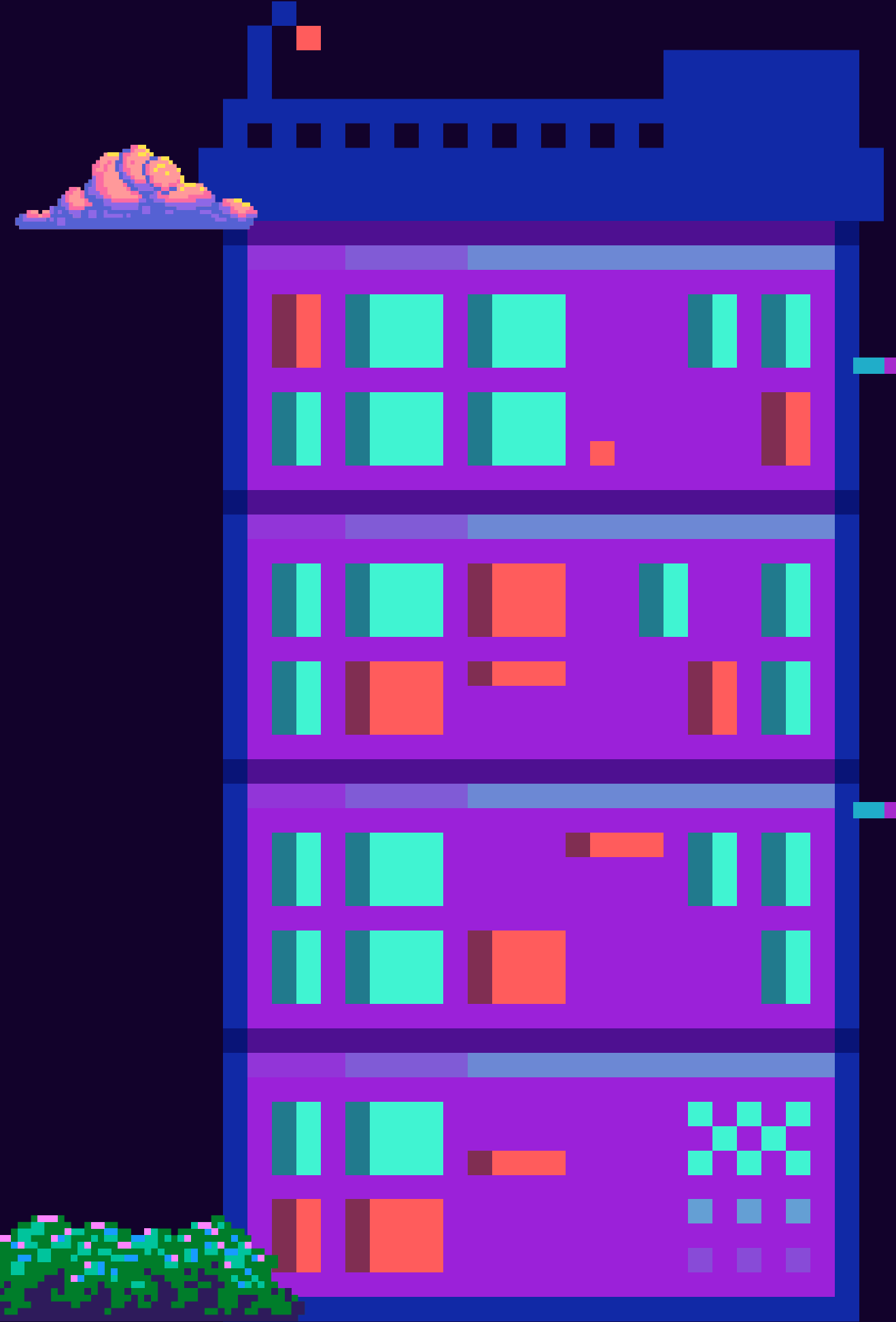
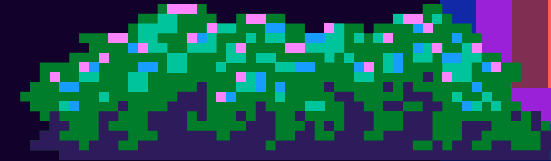
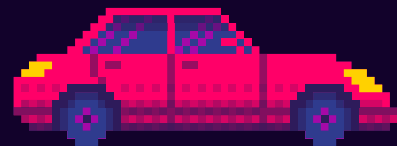
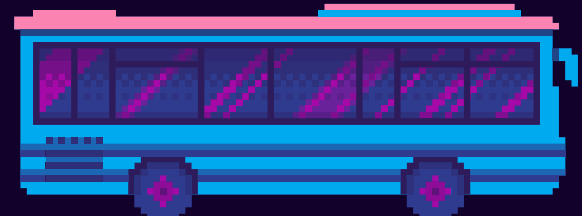
**Esra Türk**  
Ekip üyesi ve  
yazılım geliştirici

02

**İrem Çelebi**  
Ekip üyesi,  
tasarımcı ve  
test uzmanı

04

**Nur Kırantepe**  
Ekip üyesi ve  
tasarımcı



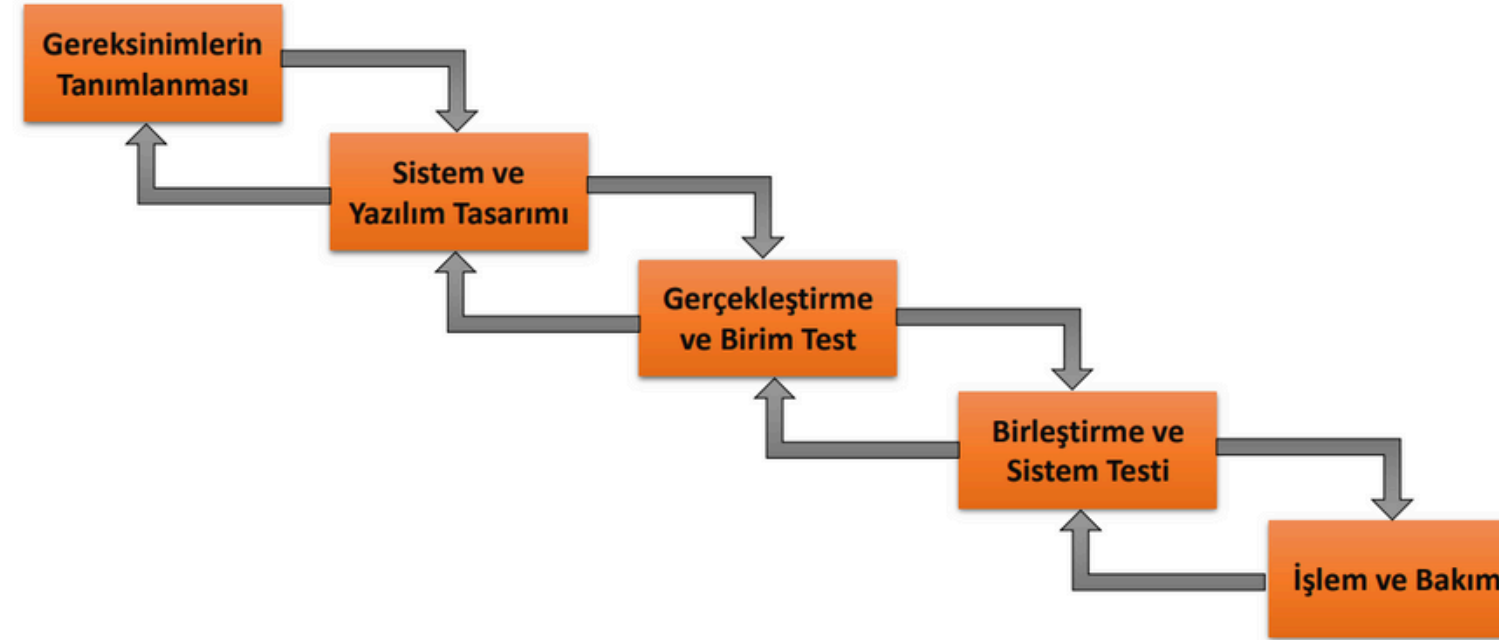
# Seçilen Yaşam Döngüsü Modeli: Waterfall (Çağlayan/Şelale)

Bu modelin seçilme sebepleri vardır.

- Oyun mekanikleri, hikâye ve teknik gereksinimler önceden belirlenir ve sonradan değiştirilmeye ihtiyaç duyulmaz.
- Aşamalar sırayla tamamlanarak geçilir.
- Ekip halinde, belgelendirmeler yapılarak ilerlenir.
- Geri bildirim etkisi sınırlandırılır.

# Seilen Yařam Döngüsü Modeli: Waterfall (ağlayan/řelale)

## ağlayan/řelale Modeli (Waterfall Model)



Görsel-1, řelale modeli diyagramı

# Kullanılan Proje Yönetim Aracı: JIRA

Bu aracın kullanım sebepleri vardır.

- Şelale modeliyle uyumlu, Gantt şeması ve PERT çizelgesiyle süreç yönetimi sağlar.
- Confluence entegrasyonu ile teknik detaylar ve hata takibi merkezi olarak yönetilir.
- Ekip rolleri ve yetkileri ayarlanır.
- Farklı büyüklükte projelere uygun olup üçüncü taraf yazılımlarla entegre olur.

# Kullanılan Proje Yönetim Aracı: JIRA

Projects

Hayatta Kalma-Kaçış Oyunu ...

Summary Board List Calendar Timeline Approvals Forms Pages Attachments All work

Search board

Filter

TO DO 0

+ Create

IN PROGRESS 1

Proje Kapatma Belgesi

✓ SURVESCPG-11

+ Create

DONE ✓ 11

Proje Başlatma Belgesi

01 Apr 2025

✓ SURVESCPG-1

Paydaş Analizi

08 Apr 2025

✓ SURVESCPG-2

Gereksinim Analizi

21 Apr 2025

✓ SURVESCPG-3

Entegrasyon Ve Kapsam Yönetimi

26 Apr 2025

✓ SURVESCPG-4

Zaman Yönetimi

+ Create

Görsel-2, JIRA'da iş bölümü

Projects

Hayatta Kalma-Kaçış Oyunu ...

Summary Board List Calendar Timeline Approvals Forms Pages Attachments All work

Search timeline

Filter

Items	April	May
✓ SURVESCPG-1 Proje Başlatma Belgesi		
✓ SURVESCPG-2 Paydaş Analizi	✓	
✓ SURVESCPG-3 Gereksinim Analizi	✓	
✓ SURVESCPG-4 Entegrasyon Ve Kapsam Yönetimi	NK ✓	
✓ SURVESCPG-5 Zaman Yönetimi	ET ✓	
✓ SURVESCPG-6 Kaynak Planlaması	ET ✓	
✓ SURVESCPG-7 Maliyet Yönetimi		✓
✓ SURVESCPG-8 Risk Analizi		✓
✓ SURVESCPG-9 Kalite Kontrolü		✓
✓ SURVESCPG-10 İletişim Planı		ET ✓
✓ SURVESCPG-11 Proje Kapatma Belgesi		
✓ SURVESCPG-12 SWOT Analizi		

+ Create

Görsel-3, JIRA'da zaman çizelgesi



# Paydařlar

Birçok paydař bu projeye etki etmektedir.

01

Proje Yöneticisi

02

Geliřtiriciler

03

Oyun, Ses-Müzik  
Tasarımcıları

04

Test Uzmanları

05

Oyuncular ve  
Mod Topluluęu

06

Akademik Danıřman  
ve Sponsorlar

07

Topluluk ve  
İçerik Üreticileri

08

Daęıtım  
Platformları

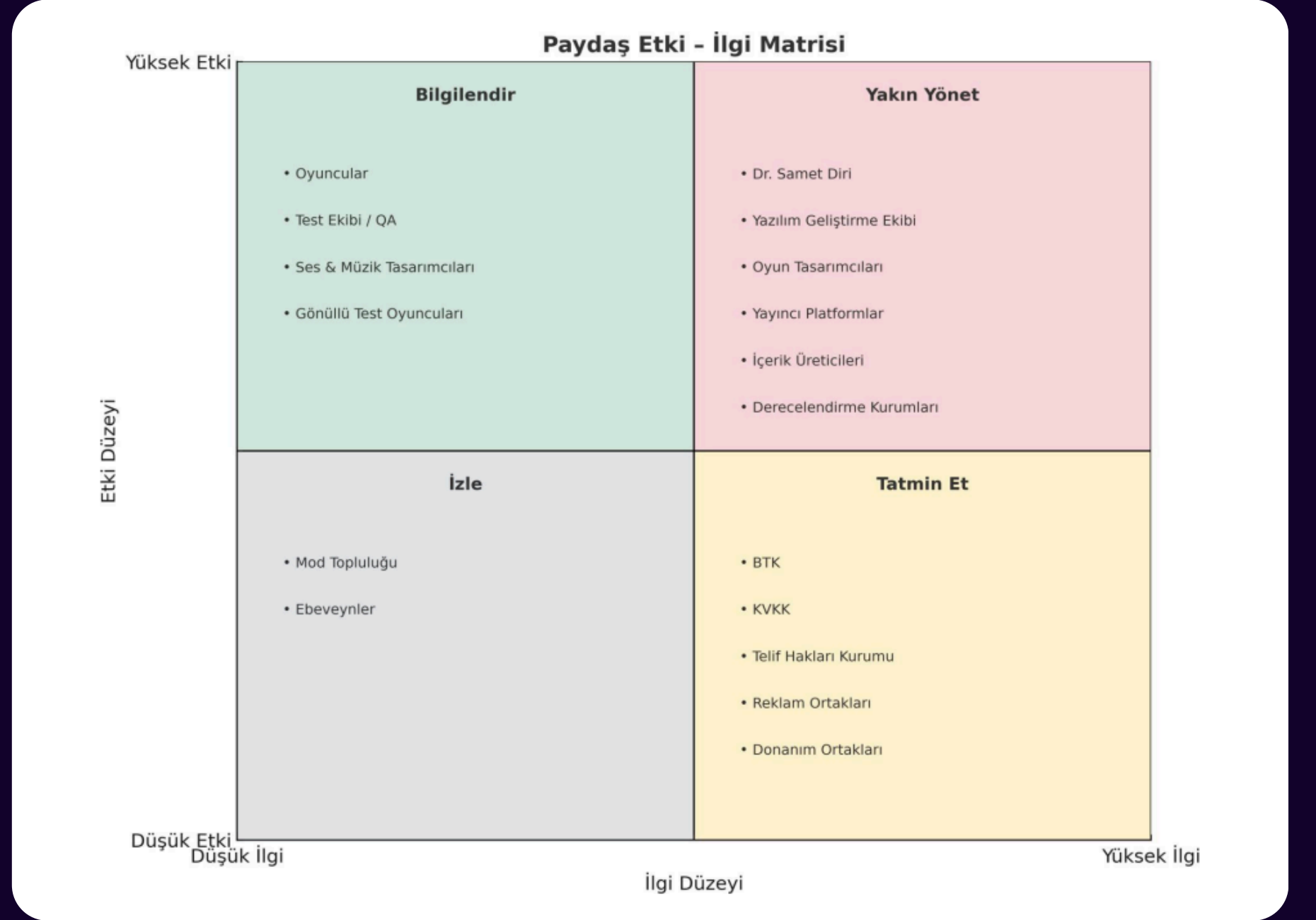
09

BTK, KVKK ve Telif  
Hakları Kurumu

10

Derecelendirme  
Kurumları

# Paydaşlar



Görsel-4, Paydaş etki-ilgi matrisi

# Genel Gereksinimler

01

## Senaryo ve Oynanış Döngüsü

Oyuncu, bir evde kilitli kalmıştır. Robot tehdidinden kaçarak anahtar gibi nesneleri bulmalı ve çeşitli görevleri tamamlayarak hayatta kalmaya çalışmalıdır.

02

## Kontroller ve Hareket Mekanikleri

Karakter, yön tuşları veya WASD ile kontrol edilir. Sınırlı koşma süresi, gerilim duygusunu artırır. Robot; ses, ışık ve oyuncu konumuna duyarlıdır ve dinamik tepki verir.

03

## Görevler ve Bulmacalar

Oyunda zaman sınırlı görevler ve şifreli kapılar, devre kutuları gibi bulmacalar yer alır. Görevler başarıyla tamamlandığında skor sistemi üzerinden puanlama yapılır.



# Genel Gereksinimler

04

## Etkileşim ve Envanter Sistemi

Oyuncu, çevredeki nesnelerle etkileşime geçerek bunları envantere ekler ve görevlerde kullanır. Envanter arayüzü üzerinden eşyalar görüntülenip yönetilebilir.

05

## Oyun Giriş-Çıkışı ve Kayıt Sistemi

Oyuncu, ana menüden yeni oyun başlatabilir veya kayıtlı oyuna devam edebilir. Oyun, kontrol noktalarında otomatik olarak ve manuel olarak kaydedilebilir.

06

## Platform, Dil Desteği ve Yayın

Oyun yalnızca Windows sistemlerinde çalışır. Klavye ve fare ile oynanır. Türkçe ve İngilizce dil desteği sunulur. Yayın ve güncellemeler Steam üzerinden yapılır.

# Zaman Yönetimi ve Kilometre Taşları

Proje Onayı ve Başlatma  
1 Nisan 2025

Proje Paydaş,  
Gereksinim, Kapsam,  
Zaman, Kaynak,  
Maliyet, Risk, Kalite ve  
İletişim Planlaması  
2 Nisan-14 Mayıs 2025

Oyun Senaryosu  
14-25 Mayıs 2025

Oyun Geliştirme  
1 Temmuz-21 Eylül 2025

Geliştirme Ortamının  
Kurulumu ve Ayarlanması  
1-3 Temmuz 2025

Kapsamlı Test ve  
Düzenleme  
22 Eylül-13 Ekim 2025

Oynanış Mekanikleri,  
Grafik ve Müzik Tasarımı  
25 Mayıs-30 Haziran 2025

Oyunun Yayınlanması  
ve Dağıtımı  
13-31 Ekim 2025

Projeyi Değerlendirme  
ve Kapatma  
31 Ekim 2025

# Kaynaklar ve Maliyet Yönetimi

01

## İnsan Kaynakları

Geliştirici, tasarımcı, test uzmanı ve akademik danışman-sponsor

02

## Donanım Kaynakları

Dizüstü bilgisayar, VR/gamepad cihazları ve ses kayıt cihazları

03

## Yazılım Kaynakları

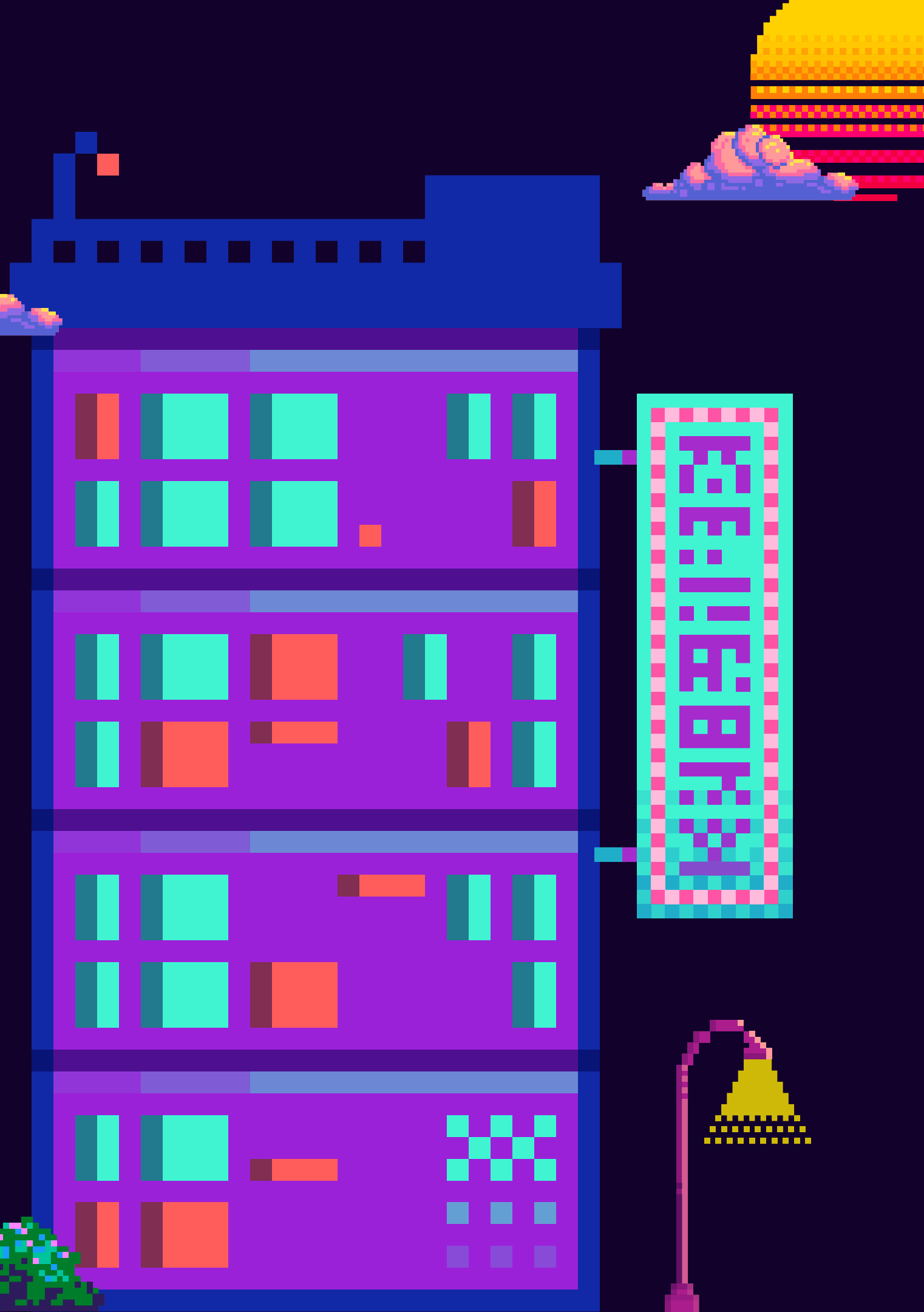
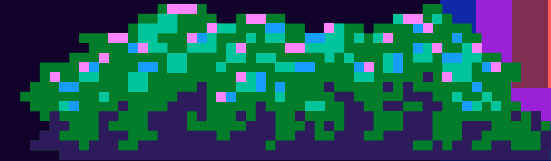
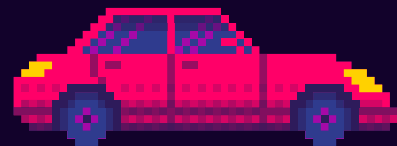
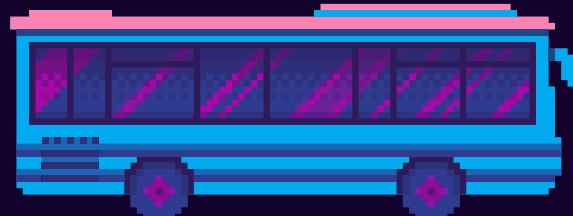
JIRA, Github, Microsoft 365, Adobe Creative Cloud ve Unity

04

## Destek Kaynakları

Üniversite altyapısı, üniversite laboratuvarları ve Unity Cloud Services

Masraf Kalemi	Maliyet
Çalışan	4.930.669,94 ₺
Ekipman	153.996,00 ₺
Mekan	0 ₺
Yazılım	63.820,40 ₺
TOPLAM	5.148.486,34 ₺



# Riskler

## Temel Riskler

01 Zaman Planlamasına Uyumsuzluk

02 Ekip İçi İletişim/İş Yüğü Dengesizliği

03 Bütçe Kısıtlamaları

04 Yasal Uyumluluk

05 Pazar ve Rekabet Riski

06 Yetersiz Test Süreci

07 Zayıf  
Kullanıcı  
Deneyimi

08 Beklenmeyen  
Düşük  
İlgi/Geri  
Bildirim

# Riskler

## Teknik Riskler

- 01 Unity Performans Sorunları
- 02 Robot Yapay Zekasının Hatalı Davranışı
- 03 Donanım Uyumsuzluğu
- 04 Çoklu Dil Desteęi Hataları
- 05 Fizik ve arpışma Hataları



# Öğrenilen Dersler ve Gelişim Noktaları

- Yapay zekâ geliştirme süreci, test ve dengeleme açısından oldukça kritik bir süreçtir ve erken planlama gerektirir.
- Test sürecine yeterli zaman ayrılması, kullanıcı deneyimini doğrudan olumlu etkilemiştir.
- Rol dağılımında netlik ve görev takibi, ekip verimliliğini önemli ölçüde artırmıştır.
- Pazarlama ve topluluk etkileşimi erken aşamada başlatıldığında, oyunun görünürlüğü daha fazla olabilir.



Sunov bitti,  
taşaklır  
adartı.