

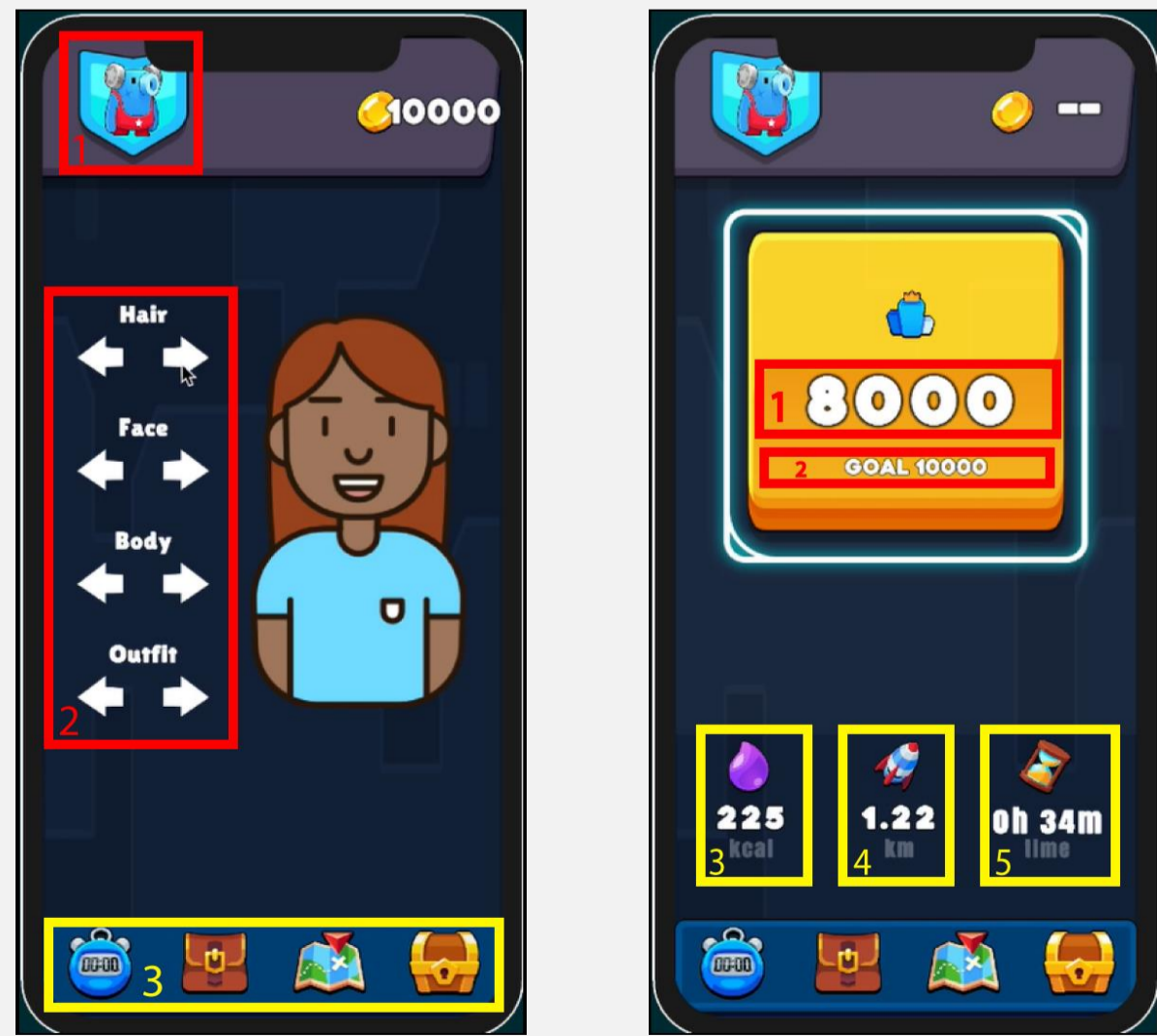
## Amaç

Bu projenin amacı özellikle pandemi döneminde hareket etme alışkanlığını kaybetmiş veya azaltmış olan insanları oyunlaştırılmış içeriklerle fiziksel harekete teşvik etmektir.



## Hedefler

Bu projede kullanıcıların gün içinde attığı adımları oyun içi para ve puanlara dönüştürmesi ve kazandığı oyun içi paraları kullanarak oyundaki karakteri için kozmetik eşyalar satın alarak motive olması, aynı zamanda birtakım istatistiksel değerleri takip etmesi ve bu değerleri arkadaşlarıyla karşılaştırmasına olanak tanıyacak rekabetçi bir ortam oluşturulması hedeflenmiştir.



## Tasarım

### 1. Giriş ve Kayıt Olma Ekranı

Kayıt olmak isteyen yeni kullanıcılar için basit bir ara yüz ile hızlı kayıt olmaları için sadece isim, soy isim, e-posta ve şifre bilgilerini yazacak alan ve kayıt olma butonu vardır. Böylece kullanıcıların çok uğraşmadan kayıt olmalarını ve uygulamayı en kısa sürede kullanmalarını sağlamayı hedefledik. İlaveten eğer kullanıcı daha önce kayıt olmuş ise kolaylıkla giriş ekranına yönlendirecek giriş yap butonu da vardır.

### 2. Aktivite ve Skor Ekranı

Kullanıcıların günlük bilgilerini (günlük hedef, yaktığı kalori, toplam hareket mesafesi, ve zaman) basit halde ekranda gösterilmesi için sayfanın gövde kısmına yerleştirilmiştir.

### 3. Karakter Ekranı

Karakter ekranında kullanıcıların kendilerine özgü karakter oluşturmaları için modüler bir sistem yapılmıştır. Bu modüler sistemin içinde değiştirilebilir 4 adet modül vardır. Bunlar; saç (şapka), yüz, vücut (ten rengi) ve kıyafettir.

### 4. Harita Ekranı

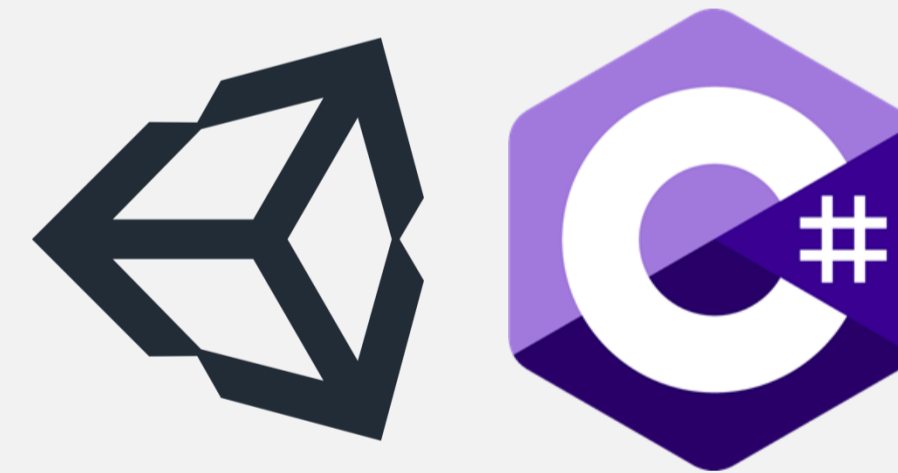
Arkadaşların veya duruma göre aynı ekipten birilerinin hareket halindeyken birbirlerini canlı olarak takip edebilecekleri bir yerdir. "GoMap" adlı hazır paket uygulama içine adapte edilmiştir. 2.5D görünümü bir haritadır. Harita içi görünüm oyunu anımsattığı için kullanıcıların ilgisini çekmeyi hedeflemiştir.

## Uygulama

"Fun Run!" projesinde yapılan denemelerin sonuçları analiz edilerek konum optimizasyonu, jiroskop hassasiyeti, uygulamaya üyelik girişi ve bilgilere erişim konuları belirtilecek olan çeşitli Map API 'ları, Firebase platformu ve SHA256 Algoritması aracılığıyla çözümlenerek kullanıcılara güvenli bir deneyim sağlanması hedeflenmiştir.



Bu proje genel olarak "Ön yüz" ve "Arka yüz" şeklinde iki kısımdan oluşmaktadır. Uygulama Unity Oyun Motoru ile yapılmış ve C# programlama dili kullanılmıştır.



Uygulamanın önyüz kısmı hazırlanırken kullanıcıların kendini oyunda hissetmesi için düz tasarım yerine daha çok oyunları anımsatan ve de renkli tasarım yapılmasına özen gösterilmiştir. Buna uygun olarak da özel UI (Kullanıcı Ara yüzü) paketleri kullanılmıştır.

Sender	Priority	Created	Signed In	User UID
bayturan.teymurlu@gmail.com		Dec 26, 2020	May 17, 2021	3d4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f
burhan.gamification.com		Nov 25, 2020	Nov 25, 2020	3d4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f
erkan.gamification.com		Nov 25, 2020	Nov 25, 2020	3d4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f
oguz.gamification.com		Nov 4, 2020	Dec 4, 2020	3d4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f
kerem.gamification.com.tr		Jan 15, 2021	Jan 15, 2021	3d4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f
oguz.gamification.com		Jan 22, 2021	Jan 22, 2021	3d4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f4a4f

## Sonuç ve Öneriler

Bu proje ile pandemi sürecinin yarattığı sağlık problemlerinin önüne geçmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın sonucunda oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı, insanları hareket etmeye teşvik eden, arkadaşlarıyla sosyal bir spor ağı oluşturabilecekleri bir platform ortaya çıktı.

Projenin olası negatif durumları içinde, yüksek süreli kullanımlarda ortaya çıkacak batarya problemleri için yeni optimizasyon çalışmaları yapılmalıdır. Aynı zamanda, çevrimiçi ve konum bilgisi kullanan bir platform olması dolayısıyla, kullanıcı konum bilgilerinin gizliliğinin korunması için güncel olarak projenin geliştirilmesi gerekmektedir.

## Kaynakça

WEB\_1. (2020) Unity.

<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html> , 11.12.2020

WEB\_2. (2020) Google Firebase.

<https://firebase.google.com/docs/reference/unity> , 19.12.2020  
WEB\_3. (2021) GoMap eklentinin sitesi <https://gomap-asset.com/docs/go-map-documentation/> , 09.03.2021

WEB\_4. (2019) Gamification.

<https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>