

# AR Uygulama Projesi: "Adalet Yerini Bulur" Oyunlaştırma ve Geliştirme

## 1. Proje Özeti

Bu proje, "Adalet Yerini Bulur" hikayesini artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi ile oyunlaştırarak kullanıcıya yenilikçi bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Hikayenin temel öğeleri, oyun mekanikleri ile birleştirilerek hem eğitici hem de eğlenceli bir içerik oluşturulacaktır. Uygulama, kullanıcıları hikayenin içine dahil ederek interaktif bir öğrenme ve eğlence deneyimi sağlamayı hedefler.

### Hedefler:

- Kullanıcıların hikaye ile etkileşim kurmasını sağlamak.
- AR teknolojisi kullanarak yenilikçi ve etkileyici bir oyun tasarımı gerçekleştirmek.
- Eğitici ve öğretici içerikle kullanıcıya keyifli bir deneyim sunmak.

## 2. Proje Aşamaları ve Süreçler

### 1. Planlama ve Araştırma:

- Hikayenin detaylı analizi.
- Kullanılacak AR platformlarının ve araçların (Unity, ARKit, ARCore) seçimi.
- SWOT analizinin gerçekleştirilmesi.

### 2. Oyun Tasarımı:

- Görevlerin, hikaye akışının ve oyun mekaniklerinin belirlenmesi.
- Karakterler, nesneler ve çevresel tasarımların oluşturulması.
- Hikaye ile uyumlu bulmacalar ve etkileşimli sahnelerin tasarımı.

### 3. Geliştirme:

- AR entegrasyonu ve temel oyun mekaniğinin kodlanması.
- Kullanıcı dostu bir arayüz geliştirilmesi.
- Hikaye temelli sahnelerin oyun dünyasına aktarılması.

### 4. Test ve İyileştirme:

- Prototip testlerinin gerçekleştirilmesi.
- Kullanıcı geri bildirimleri doğrultusunda iyileştirme yapılması.

### 5. Final Teslimi:

- Tamamlanan uygulamanın sunumu ve değerlendirilmesi.

### 3. SWOT Analizi

Güçlü Yönler (Strengths)	Zayıf Yönler (Weaknesses)
Hikaye ve oyun mekaniklerinin birleşimi kullanıcı ilgisini çeker.	AR ve oyun geliştirme süreci zaman alıcı olabilir.
AR teknolojisi ile yenilikçi bir deneyim sunma potansiyeli.	Teknik bilgi ve deneyim eksiklikleri olabilir.
Geniş bir kullanıcı kitlesine hitap edebilir.	Kullanıcı arayüzü ve oyun dengesi karmaşık olabilir.
Fırsatlar (Opportunities)	Tehditler (Threats)
AR ve oyun tasarımı alanında bilgi birikimi.	Cihaz uyumluluğu sorunları yaşanabilir.
Akademik ve sektörel fark yaratma potansiyeli.	Teknik aksaklıklar ve süre kısıtlamaları projenin önünde engel oluşturabilir.

### 4. Teknik Gereksinimler ve Kullanılacak Araçlar

#### Yazılım Araçları:

- Unity (Oyun geliştirme motoru).
- C# (Kodlama dili).
- ARKit/ARCore (Artırılmış gerçeklik platformları).

#### Donanım Gereksinimleri:

- AR destekli mobil cihazlar (iOS/Android).

#### Ek Araçlar:

- Blender/Photoshop: Karakter ve nesne tasarımları için.
- Trello: Proje yönetimi.

### 5. Akış Diyagramları ve Süreçler

#### Akış Diyagramı 1: Genel Oyun Süreci

- Kullanıcı uygulamayı başlatır.
- Hikaye anlatımı ve giriş sahnesi gösterilir.
- Hikaye akışına uygun görevler sunulur.
- Kullanıcı görevleri AR etkileşimleriyle tamamlar.
- Hikaye tamamlandığında ödüller ve geri bildirim gösterilir.

#### Akış Diyagramı 2: Görev Tamamlama Süreci

- Görev açıklaması gösterilir.

2. Kullanıcı, AR dünyasında görevle ilişkili nesneyi bulur.
  3. Etkileşim tamamlandığında ödüller ve bir sonraki görev aktive edilir.
- 

## 6. Proje Çıktıları

- Hikaye temelli, oyunlaştırılmış bir AR uygulaması.
  - Görevlerle dolu eğitici ve eğlenceli bir oyun deneyimi.
  - Prototip testleri ve kullanıcı geri bildirimlerine göre iyileştirilmiş bir uygulama.
- 

## 7. Proje Yönetimi (Trello)

### To-Do (Yapılacaklar):

- Hikaye analizi ve görevlerin belirlenmesi.
- Kullanılacak AR platformlarının seçimi.
- Karakter ve nesne tasarımlarının hazırlanması.

### In Progress (Devam Eden İşler):

- Oyun mekaniği tasarımı ve kodlama.
- Kullanıcı arayüzü geliştirme.
- AR entegrasyonu.

### Completed (Tamamlananlar):

- Proje planlaması ve SWOT analizi.
- Hikaye akışı ve görev tasarımı.