**Gereksinimler ve Kısıtlamalar**

* Hem C++ hem Blueprint kullanımı beklenmektedir.
* Dış plugin veya marketplace içeriği kullanılmamalıdır.
* Proje yalnızca Unreal Engine'in kendi sunduğu içeriklerle oluşturulmalıdır.
* Teslim formatı olarak GitHub reposu kullanılmalıdır.
* Her sınıf, fonksiyon ve önemli işlem için açıklayıcı yorum satırları eklenmelidir.
* Kodun optimize olması ve performansa dikkat edilmesi beklenmektedir.

**Senaryo ve Teknik İstenilenler**

1. **Puzzle Parçalarının UI'da Listelenmesi**
   * Bir widget (kullanıcı arayüzü) içerisinde puzzle parçaları listelenmelidir.
   * Her çalıştırmada bu parçalar rastgele (random) sıralanmalıdır.
2. **Sahneye 3D Parça Oluşturulması**
   * UI’daki herhangi bir puzzle parçası sahneye sürüklenip bırakıldığında, sahnede bu parçanın 3D modeli oluşturulmalıdır.
3. **Sahnedeki Etkileşim ve Kontrol Mekanikleri**
   * Puzzle parçaları sahnede oyuncu tarafından hareket ettirilebilir olmalıdır (sürükle-bırak).
   * Her bir parçanın doğru konumda olup olmadığı kontrol edilmelidir.
   * Eğer sahnedeki bir parça başka bir parçanın üzerine sürüklenip bırakılırsa, bu iki parça birbirlerinin yerini değiştirmelidir.
4. **Oyun Mekanikleri ve Takip**
   * Kullanıcının yaptığı tüm hamlelerin (parça hareketleri, değiş tokuşlar) toplam sayısı bir sayaçla tutulmalıdır.
   * Oyunun başlangıcından itibaren geçen süre takip edilmeli ve kullanıcıya gösterilmelidir.
5. **Tamamlanma ve Bitiş Ekranı**
   * Tüm parçalar doğru konuma yerleştirildiğinde, otomatik olarak bir “Bitiş Ekranı” görünmelidir.
   * Bu ekranda toplam süre ve toplam hamle sayısı gibi bilgiler gösterilmelidir.