

## STRENGTHS

- **Özgün Konsept:** Dört renk teoremini AR kullanarak öğretmek, bu spesifik matematik kavramına odaklanan uygulamalardan biri. Diğer uygulamalar genel matematik veya geometri öğretirken, Haritalarla Matematik oyunu belirli bir konuya derinlemesine odaklanıyor.
- **Eğitici ve Eğlenceli:** Oyun, çocukların eğlenirken öğrenmelerini sağlıyor. Özellikle çocuklar, renkleri ve harita bölgelerini keşfederken analitik düşünmeyi geliştiriyor.
- **Ebeveyn Kontrolü:** QuiverVision gibi uygulamalarda ebeveyn kontrol özellikleri sınırlıyken, bu projede ebeveynlerin çocuklarının ilerlemesini izlemesi ve ayarları yönetmesi mümkün.

## WEAKNESS

- **Sınırlı Matematik Kapsamı:** GeoGebra AR gibi uygulamalar geniş bir matematik yelpazesine hitap ederken, Haritalarla Matematik belirli bir konu (dört renk teoremi) ile sınırlı.
- **Cihaz Gereksinimi:** AR tabanlı oyunlar genellikle iyi bir donanım ihtiyacı duyar. Bu durum Haritalarla Matematik için de geçerli. Daha düşük kaliteli cihazlarda oyun performansı sorunları yaşanabilir.
- **Rekabet:** Eğitimde AR teknolojisini kullanan birçok uygulama mevcut. Özellikle GeoGebra AR ve Google Expeditions gibi uygulamalar, güçlü rakipler olarak öne çıkıyor.
- **İçerik Genişletme İhtiyacı:** Diğer uygulamalarda olduğu gibi, bu oyun da içerik çeşitliliğini artırmak için sürekli yeni haritalar ve zorluk seviyeleri eklemeyi gerektiriyor.

# SWOT

## OPPORTUNITIES

- **Eğitim Kurumları ile İş Birliği:** Bu oyun, okullar ve eğitim kurumları tarafından matematik derslerini daha interaktif hale getirmek için kullanılabilir. Eğitim müfredatına entegrasyon, projeyi daha geniş bir kitleye ulaştırabilir.
- **Genişletilebilir İçerik:** Coğrafi bölgeler ve tarihi haritalar eklenerek oyunun kapsamı genişletilebilir. Diğer uygulamalarda böyle bir içerik genişletme potansiyeli daha az.
- **Uluslararası Pazara Açılma:** Oyunun farklı dillerde sürümleri hazırlanarak uluslararası çapta kullanılabilir. Diğer uygulamalarla karşılaştırıldığında, belirli bir matematiksel konuyu anlatan AR uygulaması eksikliği global pazarda büyük bir fırsat olabilir.

## THREATS

- **Güçlü Rakipler:** QuiverVision, Google Expeditions ve GeoGebra AR gibi uygulamalar zaten güçlü bir kullanıcı kitlesine sahip. Bu uygulamaların güncellemeleri veya yeni özellikler eklemesi, rekabeti zorlaştırabilir.
- **Teknolojiye Erişim Sorunu:** Bazı çocuklar, AR destekli cihazlara erişimde zorluk yaşayabilir. Bu, kullanıcı tabanını sınırlayabilir.
- **Ekran Süresi Eleştirisi:** Eğitim odaklı olsa da, ebeveynler çocuklarının ekran başında çok zaman geçirmesini istemeyebilir. Bu eleştiri, oyunun kullanımını sınırlayabilir.