

Gereksinim Analizi

2.1 İşlevsel Gereksinimler

1. Oyun Modülleri:

- Mükemmel sayıların keşfedildiği AR tabanlı oyunlar.
- Boyama ve bulmaca aktiviteleri.

2. Eğitim Modülleri:

- Mükemmel sayı kavramını açıklayan eğitici hikaye.
- Çocuklara uygun interaktif matematik alıştırmaları.

3. Puan ve Ödül Sistemi:

- Başarılar ve puanlarla kullanıcıyı motive eden bir sistem.

2.2 Teknik Gereksinimler

Platform: Uygulama, uçak içi eğlence sistemleri için optimize edilecek.

Dil: C# ve Unity (AR için).

AR Framework: ARKit, ARCore ya da Vuforia.

Veri Yönetimi: Çevrimdışı çalışabilen veri setleri.

2.3 Kullanıcı Gereksinimleri

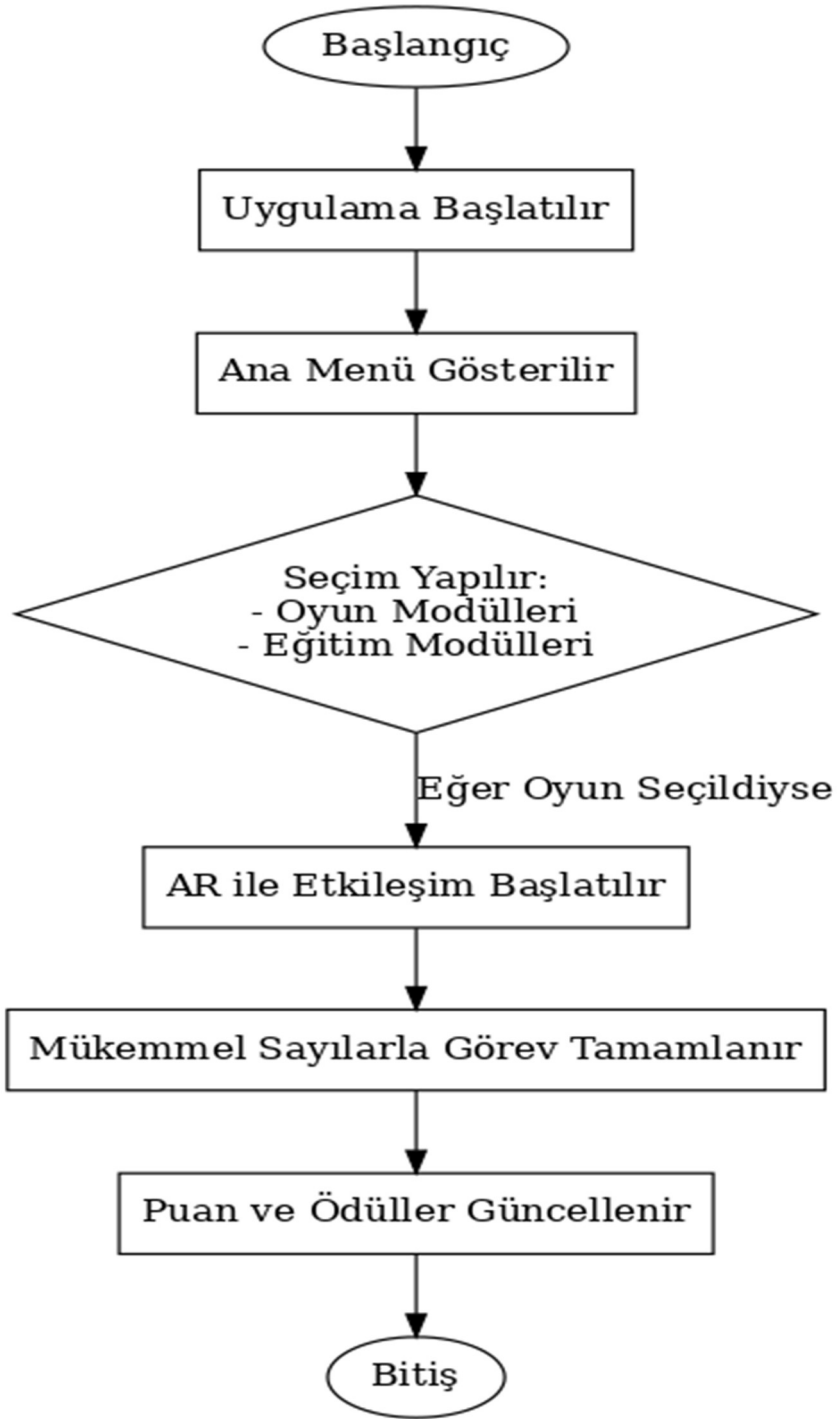
1. Kullanıcı arayüzü basit ve çocuk dostu olmalı.
2. Uygulama ebeveyn kontrol özellikleri içermeli.

SWOT Analizi

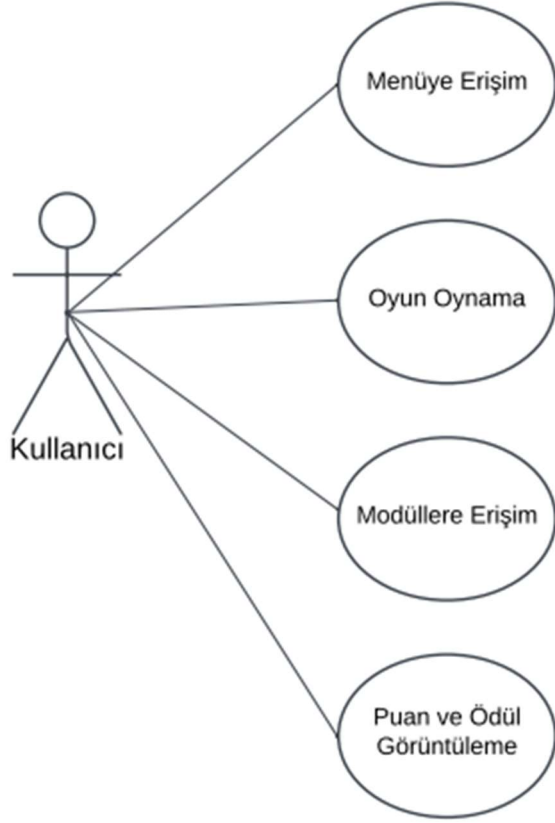
Güçlü Yönler (Strengths)	Zayıf Yönler (Weaknesses)
- Eğlenceli ve eğitici bir deneyim sunar.	- AR teknolojisinin her cihazda aynı performansı göstermemesi.
- Çocuk dostu tasarım ve içerik.	- Mükemmel sayılar gibi matematiksel kavramların çocuklar için karmaşık bulunabilmesi.
- Matematik öğrenimini oyunlaştırır.	- Geliştirme sürecinde teknik optimizasyon gerekliliği.
- Offline çalışabilme özelliği.	- Donanım testlerinin zaman alması.

Fırsatlar (Opportunities)	Tehditler (Threats)
- Çocuklar için yenilikçi bir öğrenme yöntemi sunma.	- Rakip uygulamaların hızla çoğalması.
- Eğitim teknolojilerine olan ilginin artması.	- Cihaz üreticilerinin AR uyumluluğunu sınırlayabilmesi.
- Uçak içi eğlence sektörü için niş bir çözüm.	- Kullanıcıların teknolojiye aşinalık düzeyindeki farklılıklar.

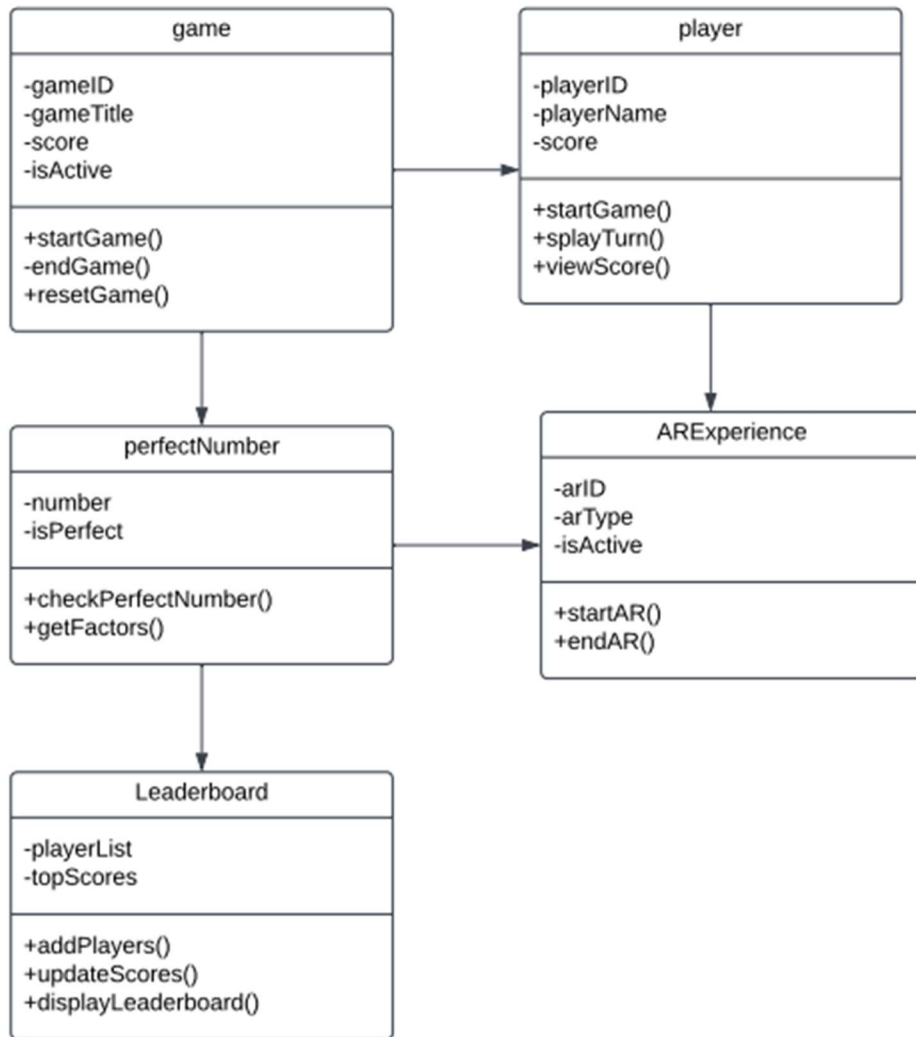
AKIŞ DİYAGRAMI



USE CASE



CLASS



ACTİVİTY



COMPONENT



GANTT

