### ****SWOT Analizi****

#### **1. Güçlü Yönler (Strengths)**

1. **Etkileşimli ve Eğlenceli Deneyim:**
   * Kullanıcılara, özellikle çocuklara hitap eden eğlenceli bir artırılmış gerçeklik oyunu sunar.
   * Fiziksel dünyayı sanal nesnelerle birleştirerek etkileyici ve bağımlılık yaratıcı bir deneyim sağlar.
2. **Kolay Öğrenilebilirlik:**
   * Basit oyun mekaniği sayesinde her yaştan kullanıcı oyuna kolayca adapte olabilir.
   * Eğlenceyle birlikte refleks ve odaklanma becerilerini geliştirme potansiyeli taşır.
3. **Mobil Cihaz Uyumluluğu:**
   * AR Foundation kullanılarak geliştirildiği için geniş bir Android ve iOS cihaz yelpazesiyle uyumlu çalışabilir.
4. **Geliştirme Kolaylığı:**
   * Unity ve AR Foundation’ın modüler yapısı, oyuna kolayca yeni karakterler, animasyonlar ve seviyeler eklemeye olanak tanır.

#### **2. Zayıf Yönler (Weaknesses)**

1. **Cihaz Gereksinimleri:**
   * Oyun, artırılmış gerçeklik özellikleri için yüksek performanslı bir mobil cihaza ihtiyaç duyar. Düşük performanslı cihazlarda deneyim kalitesi düşebilir.
2. **Teknik Sorunlar:**
   * AR yüzey algılama başarısız olursa oyun deneyimi sekteye uğrayabilir.
   * Sapan mekanizması veya dokunma algılama gecikmeleri, kullanıcı memnuniyetini olumsuz etkileyebilir.
3. **İçerik Sınırlılığı:**
   * Oyunda şimdilik sınırlı sayıda Pikachu hedefi ve basit bir Poketop fırlatma mekanizması bulunmaktadır. Yeni içerikler eklenmezse oyuncuların ilgisi çabuk azalabilir.
4. **Hedef Kitle Kısıtlamaları:**
   * Oyun, daha çok çocuklara ve gündelik oyun oynayan kullanıcılara hitap etmektedir. Daha geniş bir kitle için ek özellikler gerekebilir.

#### **3. Fırsatlar (Opportunities)**

1. **Artan AR Teknolojisi Kullanımı:**
   * AR tabanlı oyunlara olan ilgi hızla artıyor. Bu proje, artan talep sayesinde daha fazla kullanıcıya ulaşabilir.
2. **Eğitim ve Eğlence Pazarında Büyüme:**
   * Oyunun, özellikle eğitim ve eğlence sektöründe, çocuklara yönelik yenilikçi bir ürün olarak pazarlanma potansiyeli bulunmaktadır.
   * Benzer oyunların sınırlı olması, projeyi rekabette öne çıkarabilir.
3. **Yeni Özelliklerin Eklenebilirliği:**
   * Oyuna farklı seviyeler, yeni Pikachu karakterleri ve özel görevler eklenerek çeşitlilik sağlanabilir.
   * Kullanıcı geri bildirimlerine göre oyun geliştirilerek daha geniş bir kitleye hitap edebilir.
4. **Sponsor ve Ortaklıklar:**
   * Eğitim kurumları, oyun platformları veya teknoloji şirketleriyle işbirliği yapılarak daha geniş bir pazarlama ağı oluşturulabilir.

#### **4. Tehditler (Threats)**

1. **Yüksek Rekabet:**
   * AR tabanlı oyun ve eğitim uygulamalarının sayısı hızla artmakta. Daha büyük firmalar tarafından geliştirilen projeler, oyunun pazar payını sınırlayabilir.
2. **Teknolojik Riskler:**
   * AR teknolojisinin güncellemeleri veya yeni cihazlarla uyumluluk sorunları yaşanabilir.
   * Mobil cihazlarda yüksek batarya tüketimi ve ısınma gibi performans problemleri kullanıcı memnuniyetini etkileyebilir.
3. **Kullanıcı Deneyimi Sorunları:**
   * Pikachu yerleştirme veya yüzey algılama hataları, oyuncuların oyundan keyif almamasına yol açabilir.
4. **Erişim Sınırlamaları:**
   * AR uyumlu cihazlara sahip olmayan kullanıcılar oyunu deneyimleyemez. Bu da potansiyel kullanıcı sayısını sınırlayabilir.