### 1. Spesifik (S)

**Proje Hedefi:**

* Kullanıcıların keyifle oynayabileceği, etkileşimli bir artırılmış gerçeklik oyunu geliştirmek. Oyunun temel amacı, kullanıcıların artırılmış gerçeklik ortamında Pikachu'ları Poketoplarıyla yakalayarak eğlenmelerini sağlamaktır.

**Detaylı Özellikler:**

* **AR Mekanikleri:** Kullanıcının cihaz kamerasıyla gerçek dünyadaki düzlemleri algılaması ve bu düzlemler üzerinde Pikachu'ların konumlandırılması.
* **Atış Mekaniği:** Kullanıcıların Poketoplarını çekip bırakarak Pikachu'ları hedeflemesi ve isabetli atışlar yaparak puan kazanması.
* **Oyun Akışı:**
  + Kalan Poketop sayısının ve oyuncu skorunun ekranın üst kısmında gösterilmesi.
  + Pikachu'ları yakalamak için sınırlı sayıda top hakkı.
  + Pikachu'ların hareketli hedefler olarak daha zorlayıcı hale gelmesi.
* **Grafikler ve Ses:**
  + Renkli ve eğlenceli AR deneyimi sunan karakter ve arayüz tasarımı.
  + Dinamik arka plan müzikleri ve atış, isabet gibi aksiyonlarla uyumlu ses efektleri.

**Hedef Kitle:**

* Çocuklar, gençler ve gündelik oyun deneyimi arayan yetişkinler.

### 2. Ölçülebilir (M)

**Performans Hedefleri:**

* **İndirme Sayısı:** Oyunun lansmanından sonraki ilk 3 ay içinde 10.000 indirme.
* **Kullanıcı Memnuniyeti:** Uygulama mağazalarında en az 4.5 yıldız ortalaması.
* **Oyun İçi Etkileşim:** Ortalama oyuncu oturum süresinin 10 dakikanın üzerinde olması.

**Teknik Hedefler:**

* AR Foundation entegrasyonu ile düzlem algılama ve Pikachu yerleştirme özelliklerinin tam olarak çalışması.
* Oyun mekaniği için 3 zorluk seviyesinin (Kolay, Orta, Zor) tasarlanması.
* Oyun içi başarı sistemi: Minimum 10 ödül ve başarı rozetinin tanımlanması (örneğin, "Keskin Nişancı" veya "Tüm Pikachu'ları Yakala").

**Ekip Çalışması ve Geliştirme Süreci:**

* 2 haftalık sprintlerle ilerleme.
* Haftalık ekip toplantılarıyla görevlerin kontrol edilmesi ve hedeflerin revize edilmesi.

### 3. Başarılabilir (A)

**Kaynaklar ve Yetkinlikler:**

* **Teknik Araçlar:** Unity oyun motoru, C# programlama dili, AR Foundation kütüphanesi, Blender (karakter ve obje tasarımı için).
* **Ekip:**
  + 2 geliştirici: AR mekaniği ve oyun mantığı üzerinde çalışacak.
  + 1 grafik tasarımcı: Pikachu, Poketop ve diğer oyun içi unsurların tasarımı.
  + 1 ses tasarımcısı: Atış, vurma ve oyun müziği gibi seslerin tasarımı.

**Adım Adım Süreç:**

* İlk 1 ay: Pikachu yerleştirme ve AR mekaniklerinin prototiplenmesi.
  1. ay: Poketop atma mekanizmasının geliştirilmesi.
  2. ay: MVP'nin tamamlanması ve kullanıcı testlerine başlanması.
  3. ay: Geri bildirimlere göre düzeltmeler ve ek özelliklerin eklenmesi.

### 4. İlgili (R)

**Projenin Uygunluğu:**

* Mobil oyun sektöründe artırılmış gerçeklik oyunları büyük bir ilgi görmekte. Bu proje, bu alanda popülerlik kazanmayı hedeflemektedir.
* Uygulama içi satın alımlar ve reklam entegrasyonu sayesinde gelir modeli oluşturulabilir (örneğin, ekstra Poketoplar veya özel Pikachu kostümleri).
* Eğlenceli bir oyun deneyimi sunarken, oyuncuların hedefleme, refleks ve strateji becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunur.

### 5. Zaman Sınırlı (T)

**Zaman Çizelgesi:**

* **Ay 1:**
  + Pikachu’nun düzlemler üzerinde konumlandırılması ve temel AR mekaniklerinin geliştirilmesi.
  + Oyunun temel arayüz tasarımının tamamlanması.
* **Ay 2:**
  + Poketop fırlatma mekaniğinin geliştirilmesi.
  + Kalan top ve skor takibi sisteminin oluşturulması.
* **Ay 3:**
  + Zorluk seviyelerinin ve hareketli Pikachu hedeflerinin eklenmesi.
  + İlk MVP’nin tamamlanarak testlere başlanması.
* **Ay 4:**
  + Kullanıcı geri bildirimlerine göre iyileştirmeler ve hata düzeltmeleri.
  + Ses efektleri ve müzik entegrasyonu.
* **Ay 5:**
  + Beta sürümünün yayınlanması ve geniş çaplı testlerin yapılması.
* **Ay 6:**
  + Oyunun resmi lansmanı ve dijital mağazalara (Google Play Store, Apple App Store) yüklenmesi.