**SWOT Analizi**

**1. Güçlü Yönler (Strengths)**

1. **Etkileşimli ve Eğlenceli Deneyim:**
   * Çocukların ilgisini çekecek, eğlenceli bir artırılmış gerçeklik oyunu sunar.
   * Fiziksel dünyayı sanal nesnelerle birleştirerek etkileyici bir deneyim sağlar.
2. **Eğitim Potansiyeli:**
   * AR teknolojisi sayesinde öğrenme ve eğlenceyi bir araya getirir.
   * Çocukların motor becerilerini ve el-göz koordinasyonlarını geliştirme potansiyeli vardır.
3. **Mobil Cihaz Uyumluluğu:**
   * AR Foundation kullanımı sayesinde geniş bir Android ve iOS cihaz yelpazesinde çalışabilir.
4. **Kolay Geliştirilebilirlik:**
   * Unity ve AR Foundation platformlarının modüler yapısı sayesinde kolayca yeni özellikler eklenebilir.

**2. Zayıf Yönler (Weaknesses)**

1. **Cihaz Bağımlılığı:**
   * Proje, artırılmış gerçeklik için yüksek performanslı bir mobil cihaza ihtiyaç duyar. Düşük performanslı cihazlarda sorun yaşanabilir.
2. **Teknik Zorluklar:**
   * Kullanıcıların AR yüzeylerini algılayamaması durumunda oyun deneyimi aksayabilir.
   * Hareket algılama ve dokunma mekanizmalarında gecikmeler olabilir.
3. **İçerik Sınırlılığı:**
   * Şu anda yalnızca basit bir mekanik (zıplama) içeriyor. Daha fazla özellik eklenmezse kullanıcı ilgisi çabuk azalabilir.
4. **Hedef Kitle Sınırlamaları:**
   * Uygulama özellikle çocuklara yönelik tasarlandığı için yetişkin kullanıcılar arasında popüler olmayabilir.

**3. Fırsatlar (Opportunities)**

1. **Artan AR Kullanımı:**
   * AR teknolojisi hızla yaygınlaşıyor. Bu projenin daha geniş bir kitleye ulaşma potansiyeli bulunuyor.
2. **Eğitim ve Eğlence Pazarında Büyüme:**
   * Eğitim teknolojileri pazarında AR tabanlı çözümler için büyük bir talep var.
   * Benzer oyunların eksikliği, projeye rekabet avantajı sağlayabilir.
3. **Özelleştirilebilir İçerik:**
   * Oyuna farklı seviyeler, görevler ve hikaye öğeleri eklenerek çeşitlilik sağlanabilir.
   * Kullanıcı geri bildirimlerine göre kolayca yeni özellikler geliştirilebilir.
4. **Sponsor ve Ortaklıklar:**
   * Eğitim kurumları veya teknoloji firmalarıyla işbirliği yapılarak proje daha fazla tanıtılabilir.

**4. Tehditler (Threats)**

1. **Yüksek Rekabet:**
   * AR tabanlı oyun ve eğitim uygulamaları hızla çoğalıyor. Daha büyük firmaların projeleri rekabet yaratabilir.
2. **Teknolojik Riskler:**
   * AR cihazlarının veya yazılımlarının güncellenmesiyle uyumluluk sorunları yaşanabilir.
   * Mobil cihazlarda batarya tüketimi ve ısınma gibi performans problemleri oluşabilir.
3. **Kullanıcı Deneyimi Sorunları:**
   * Yüzey algılama başarısız olursa kullanıcıların uygulamadan memnun kalmama riski vardır.
4. **Erişim Sınırlamaları:**
   * Mobil cihazı olmayan veya AR teknolojisine aşina olmayan kullanıcılar projeyi deneyimleyemez.