**Güçlü Yönler (Strengths)**

* **Eğitici Değer ve Yenilikçi AR Kullanımı**: Eğitici bir oyun sunarak eğlenceli bir AR deneyimi sağlar.
* **Kullanıcı Bağımlılığı ve Etkileşim**: Dokunma ve sürükleme gibi doğal kullanıcı hareketlerine uygun sezgisel kontroller.
* **Genişletilebilir Oyun Yapısı**: Farklı zorluk seviyelerinde ek bölümler ve desenler eklenebilir.
* **AR Tabanlı Geri Bildirim**: Hatalı yerleştirmelerde anlık geri bildirimler vererek kullanıcı deneyimini artırır.

**Zayıf Yönler (Weaknesses)**

* **Yüksek Performans Gereksinimi**: AR teknolojisi, düşük özellikli cihazlarda performans sorunlarına yol açabilir.
* **Çevresel Kısıtlamalar**: AR deneyimi için uygun aydınlatma ve düz yüzeyler gerekir.
* **Yeni Kullanıcılar için Öğrenme Eğrisi**: AR teknolojisine alışkın olmayan kullanıcılar başta zorlanabilir.
* **Enerji Tüketimi**: AR uygulamaları pil tüketimini hızlandırabilir.

**Fırsatlar (Opportunities)**

* **Eğitim Alanında Kullanılabilirlik**: Okullarda eğitici araç olarak kullanılabilir.
* **Büyüyen AR Pazarı**: Artan AR uygulamaları ve oyunları ile pazarda daha geniş bir kitleye ulaşma şansı.
* **Yarışmalar ve Liderlik Tablosu**: Sosyal medya entegrasyonu ve skor paylaşımı ile daha fazla kullanıcı etkileşimi sağlama.

**Tehditler (Threats)**

* **AR ile İlgili Gizlilik Endişeleri**: AR uygulamaları, kullanıcı gizliliği ve veri güvenliği endişelerine yol açabilir.
* **Hızlı Teknoloji Değişimi**: AR teknolojisinin hızla gelişmesi, uygulamanın eski kalma riskini taşır.
* **Rekabetin Artması**: AR destekli oyun ve eğitim uygulamalarında hızla artan rekabet ortamı.