**Tasarım Analizi**

**1. Sistem Yapısı**

* **AR Oyun Alanı**: Kullanıcının fiziksel çevresinde sanal blokları görebileceği ve sürükleyebileceği bir AR ekranı.
* **Oyun Mantığı**: Kullanıcı eylemlerine göre desen doğrulama, puan hesaplama, bölüm geçişleri gibi oyun dinamiklerini yöneten merkezi bir oyun yöneticisi.
* **Kullanıcı Arayüzü (UI)**: Ekranın üst kısmında gösterilen puan ve skor tablosu, alt kısımda bölüme özel ipuçları ve dokunmatik kontroller.

**2. Yazılım Bileşenleri**

* **Pentomino Nesneleri**: Sürüklenebilir, hedef desenlerle eşleşip eşleşmediği kontrol edilen parçalardır.
* **Desen Kontrolü Algoritması**: Doğru yerleşimi belirlemek için desenlerin konum ve rotasyonuna göre kontrol sağlar.
* **AR Destekli Geri Bildirim**: Yanlış yerleşimlerde kırmızı ışık, doğru yerleşimlerde yeşil ışık veya sesli uyarılar sağlar.
* **Puanlama Sistemi**: Doğru eşleşmelere göre puan hesaplayıp, başarı durumuna göre toplam puanı günceller.

**3. Arayüz Akışı**

* **Giriş Ekranı**: Oyun başlatma butonu, skor tablosu ve ayarlar simgeleri.
* **Oyun Ekranı**: Sanal Pentomino parçaları, puan ve bölüm bilgileri.
* **Sonuç Ekranı**: Tamamlanan bölümler, toplam puan ve yeni oyun başlatma seçeneği.