**Programcı Kılavuzu**

**Geliştirme Ortamı**

* **Unity Sürümü:** 2021.3.x LTS
* **Programlama Dili:** C#
* **Mobil Platform:** Android
* **AR Altyapısı:** AR Foundation + XR Plugin Management
* **Hedef API Seviyesi:** Android 7.0 (API 24) ve üstü

**Proje Hiyerarşisi (Hierarchy)**

metin, ekran görüntüsü, yazı tipi içeren bir resim

Yapay zeka tarafından oluşturulan içerik yanlış olabilir.

**Kullanılan Script: FlowerPlacer.cs**

metin, ekran görüntüsü, yazılım, ekran, görüntüleme içeren bir resim

Yapay zeka tarafından oluşturulan içerik yanlış olabilir.

**Kod Açıklaması**

* flowerPrefab: Sahneye instantiate edilecek 3D çiçek modeli (GLB/FBX formatında, prefab olarak ayarlanmış)
* plantPoint: Çiçeklerin konumlandırılacağı sabit bir boş obje (Transform olarak sahnede durur)
* Update(): Kullanıcının her ekrana dokunuşunu dinler ve prefab'ı ilgili pozisyona ekler

**Build Ayarları (Build Settings)**

* **Platform:** Android
* **Scripting Backend:** IL2CPP
* **Architecture:** ARM64
* **Graphics API:** OpenGLES3 (Vulkan devre dışı bırakılmalı)
* **Multithreaded Rendering:** Kapatılmalı
* **Minimum API:** Android 7.0
* **Orientation:** Portrait

**Kullanılan Prefab’lar**

* flowerPrefab → Assets/Prefabs klasöründe
* .glb, .fbx veya .obj formatında olabilir
* Prefab içine collider, scale ve materyal uyumu dikkatlice uygulanmalı

**Ekstra Notlar**

* AR Plane Manager, ARRaycast Manager gibi bileşenler kullanılmaz (çünkü gerçek dünya taraması yok)
* Main Camera içindeki AR Camera Manager ve AR Pose Driver kaldırılmıştır — sabit bakış sağlar
* Prefab büyüklükleri genellikle 0.01 scale seviyelerinde tutulur (modelin orijinal boyutuna göre değişir)

**Geliştirme Önerileri**

* Çiçek türü seçimi için UI menü eklenebilir
* Her dokunuşta farklı renkte çiçekler oluşturulabilir
* Skor sistemi, level ilerlemesi gibi basit oyun mekaniği ile gamification sağlanabilir