

Proje Değerlendirme Dokümanı

İlk planlamanız ne kadar iyiydi?

Başlangıçta planlama aşamasında temel hedeflerimizi net bir şekilde belirledik. AR projesinin akışını, animasyonların sırasını ve hangi özelliklerin uygulamada bulunacağını detaylandırdık. Ancak, bazı detayları projeye başladıktan sonra netleştirmek gerekti, özellikle animasyonların süresi ve tekrar sayıları üzerinde çalışırken bazı ek düzenlemeler yaptık. Genel olarak planlama işlevseldi ancak geliştirme sürecinde bazı esnekliğe ihtiyaç duyduk.

Dönüm noktalarınız nasıl gitti?

- **Modelleme Süreci:** Animasyonlar için gerekli modelleri Unity içerisinde oluşturmak, sürecin en önemli dönüm noktalarından biriydi. Özellikle emniyet kemeri ve can yeleği modellerinin tasarımı ve animasyonlarının eklenmesi oldukça verimli geçti.
- **Akışın Belirlenmesi:** Animasyon sırasını ve döngüsel yapıyı programlama, sürecin önemli bir aşamasıydı. Akışın sorunsuz çalıştığını görmek motivasyonumuzu artırdı.
- **AR Kurulumu:** AR Foundation ve cihaz uyumluluğunu yapılandırmak başlangıçta zorluk çıkarsa da başarılı bir şekilde tamamlandı.

Tasarım, arayüzler, diller, sistemler, testler vb. ile ilgili deneyiminiz neydi?

Unity ile çalışmak ve AR Foundation kullanmak, ekip için bir öğrenme süreci oldu. Daha önce sınırlı deneyime sahip olduğumuz bu teknolojilerde ilerledik. Animasyon oluşturma ve AR cihazlarında test etme sırasında birkaç hata ile karşılaştık ancak bu hataları çözmek, sürecin bir parçası olarak bize yeni beceriler kazandırdı.

Yolda hoş veya başka ne tür sürprizlerle karşılaştınız?

- **Hoş Sürprizler:**
- Emniyet kemeri animasyonunun beklediğimizden daha iyi görselleştiğini fark ettik.

- AR ortamında, animasyonların çok akıcı çalışması bizi şaşırttı ve memnun etti.

• **Zorluklar:**

- Animasyonların döngüsel çalıştırılmasında zamanlama sorunları yaşadık ve manuel tetikleme ile çözüm bulduk.
- Modelleri dışarıdan bulmak yerine kendimiz tasarlamak zorunda kaldık, bu da tahmin ettiğimizden fazla zaman aldı.

İyi ya da kötü sonuçlanan hangi seçimleri yaptınız?

• **İyi Seçimler:**

- Akışı sade ve otomatik bir yapıda tasarlamak, kullanıcı deneyimini iyileştirdi.
- Unity içinde modelleri sıfırdan oluşturmak, dış kaynaklara bağımlılığı azalttı.

• **Kötü Seçimler:**

- Başlangıçta animasyon sürelerini daha iyi planlamış olsaydık, zaman kazandırabilirdi.
- AR kurulumunu daha önce test etmemek, bazı gecikmelere neden oldu.

Daha fazla zaman olsaydı ne yapmak isterdiniz?

- Can yeleği ve emniyet kemeri animasyonlarına ses efektleri ve bilgilendirici metinler eklemek.
- Daha detaylı 3D modeller oluşturmak ve görsel kaliteyi artırmak.
- Kullanıcının animasyonları başlatıp durdurabileceği bir interaktif arayüz eklemek.

Bir dahaki sefere işleri nasıl farklı yapardınız?

- Planlama aşamasında daha detaylı zaman tahmini yapar ve animasyon sürelerini daha iyi hesaplarız.
- AR kurulumunu ve cihaz uyumluluğunu proje başında daha erken test ederiz.
- Kullanılacak modelleri önceden belirler veya hazır kaynaklardan edinmeye çalışırız.

