AR Mini Şef – Kurulum Kılavuzu

Öğrenci Adı Soyadı: Halit Mustafa Karagöz

Öğrenci No: 200541043

Proje Adı: AR Mini Şef – AR Destekli Eğitimsel Mobil Oyun

# 1. Giriş

Bu belge, AR Mini Şef mobil uygulamasının geliştirme ve test ortamında nasıl kurulacağını ve çalıştırılacağını detaylı şekilde açıklamaktadır. Uygulama, Unity oyun motoru ve AR Foundation teknolojisi kullanılarak geliştirilmiştir ve iOS platformunda çalıştırılmak üzere yapılandırılmıştır.

# 2. Geliştirme Ortamı

- İşletim Sistemi: macOS (Son sürüm önerilir)  
- Gerekli Yazılımlar:  
 • Unity Hub  
 • Unity Editor (2022.3.x LTS)  
 • Xcode (iOS build işlemleri için, en az sürüm 13+)  
 • Apple ID veya Apple Developer hesabı  
- Gerekli Unity Modülleri:  
 • iOS Build Support  
 • AR Foundation (Package Manager üzerinden yüklenir)  
 • ARKit XR Plugin (sadece iOS destekli cihazlar için)

# 3. Kurulum ve Çalıştırma Adımları

1. Unity Hub üzerinden Unity 2022.3.x LTS versiyonunu iOS Build Support modülü ile birlikte yükleyin.  
2. Unity Hub’da yeni bir 3D proje oluşturun veya mevcut proje klasörünü açın.  
3. Unity içinden Window > Package Manager > 'Add Package' kısmına gelerek AR Foundation ve ARKit XR Plugin paketlerini kurun.  
4. Hierarchy paneline AR Session ve AR Session Origin (içinde AR Camera olan) objeleri ekleyin.  
5. Build Settings > iOS seçilerek platform 'Switch Platform' ile iOS’a çevrilmelidir.  
6. Player Settings > Other Settings kısmında 'Camera Usage Description' alanına “Uygulama AR deneyimi için kamera erişimi gerektirir.” yazılmalıdır.  
7. Geliştirilen sahneye yemek malzemesi prefablardan örnekler eklenerek test sahnesi oluşturulur.  
8. Build And Run butonuna tıklanarak proje Xcode ile açılır.  
9. Xcode'da Apple ID hesabı ile imzalama işlemi yapılır ve cihaz bağlanarak oyun test edilir.

# 4. Uygulama Dosya Yapısı

- /Assets: Proje ana kaynakları  
- /Assets/ARMiniSef: Script, Prefab, UI ve Ses dosyaları  
- /Assets/Scenes: Geliştirilen sahneler (örneğin: MiniSefScene)  
- /Packages: Unity paketlerinin tanımlandığı klasör  
- /ProjectSettings: Projeye özel ayarların bulunduğu sistem klasörü

# 5. Önemli Notlar

- AR özelliklerinin çalışması için cihazın ARKit destekli olması gerekmektedir.  
- Uygulama internete ihtiyaç duymaz ancak ilk yüklemede izinler sorulabilir.  
- Proje ilk çalıştırıldığında sahnedeki objelerin görünmesi için iyi aydınlatılmış bir ortam gerekir.  
- Eğer Xcode cihazda hatalı imza veriyorsa, sertifika ve provisioning profile yeniden ayarlanmalıdır.