AR Mini Şef – Programcı Kılavuzu

Öğrenci Adı Soyadı: Halit Mustafa Karagöz

Öğrenci No: 200541043

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

# 1. Giriş

Bu kılavuz, AR Mini Şef projesini geliştirmek veya sürdürmek isteyen geliştiriciler için yazılmıştır. Kılavuz, projenin genel yapısını, klasör organizasyonunu, önemli script dosyalarını, kullanılan teknolojileri ve proje içinde yer alan temel yazılım bileşenlerini detaylı olarak açıklamaktadır.

# 2. Proje Klasör Yapısı

- /Assets  
 • /ARMiniSef: Tüm projeye özel içerikler (script, UI, prefab, ses dosyaları)  
 • /Scenes: Oyun sahneleri (MiniSefScene.unity)  
 • /Resources: Ses ve görseller  
- /Packages: Kullanılan Unity paketleri  
- /ProjectSettings: Projeye özel yapılandırma ayarları

# 3. Temel Script Dosyaları

- GameManager.cs: Oyun akışını yönetir, görev sırası ve doğru adım kontrolü buradadır.  
- RecipeManager.cs: Tarif adımlarını içerir, görev sıralarını yükler.  
- UIManager.cs: Görev ekranı ve kullanıcıya verilen mesajları kontrol eder.  
- AudioManager.cs: Sesli geri bildirimleri tetikler.  
- ARObjectController.cs: Objelerin sahneye yerleştirilmesi ve tıklanma etkileşimleri.

# 4. Geliştirme Kuralları

- Kodlar okunabilir ve modüler olarak yazılmalıdır.  
- Her sınıf yalnızca bir sorumluluk taşımalı (Single Responsibility Principle).  
- Değişken ve fonksiyon isimlendirmeleri camelCase formatında olmalıdır.  
- Gereksiz yorum satırlarından kaçınılmalı, gerekli açıklamalar eklenmelidir.  
- Script’ler Unity lifecycle fonksiyonlarına (Start, Update vs.) göre yapılandırılmalıdır.

# 5. Kullanılan Paketler ve Bağımlılıklar

- AR Foundation (Unity Package Manager üzerinden)  
- ARKit XR Plugin  
- UnityEngine.XR.ARFoundation, UnityEngine.XR.ARSubsystems  
- UnityEngine.UI  
- UnityEngine.Audio

# 6. Build ve Yayınlama Bilgisi

Projeyi iOS cihazlarda test etmek için Unity üzerinden iOS platformuna geçiş yapılmalıdır. Build işlemi Xcode üzerinden tamamlanır. Apple Developer hesabı gereklidir. Kamera izinleri Player Settings > Other Settings kısmında belirtilmelidir.