AR Mini Şef – Prototip Sahne ve Mockup Tanımlama Belgesi

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 projesinde kullanılan prototip sahne yapısını, kullanıcı arayüz mockup’larını ve 3D obje yerleşim planlarını açıklamak amacıyla hazırlanmıştır. Prototip, oyunun temel mekaniklerini test etmek ve kullanıcı deneyimini görsel olarak tasarlamak için oluşturulmuştur.

# 2. Prototip Sahne Yapısı

- Prototip sahne adı: MiniSefScene.unity  
- Ana bileşenler:  
 • AR Session  
 • AR Session Origin (içinde AR Camera yer alır)  
 • AR Plane Manager  
 • AR Raycast Manager  
 • Objeler (Reçel, Bıçak, Ekmek)  
- Sahne yüklenir yüklenmez kullanıcıdan yüzey taraması yapması beklenir  
- Objeler AR yüzeylere dokunarak yerleştirilebilir  
- Görev sıralaması görevi: önce reçeli seç, sonra bıçağı, en son ekmeği

# 3. Kullanıcı Arayüzü (UI) Mockup

- Görev Paneli: Ekranın üst kısmında gösterilir. "1. Reçeli seç", "2. Bıçağı al" gibi yazılar sırayla görünür  
- Geri Bildirim Paneli: Alt merkezde yer alır. Doğru işlemde "Aferin!" mesajı, yanlışta "Tekrar dene" mesajı görüntülenir  
- Ses Efekti: Doğru adımda pozitif ses, hatada uyarı sesi oynatılır  
- UI öğeleri `Canvas` içinde tanımlanmıştır ve `TextMeshPro` desteklidir

# 4. 3D Obje Yerleşim Planı

- Objeler `Prefabs` klasöründe tanımlanmıştır (Recel.prefab, Bicak.prefab, Ekmek.prefab)  
- Obje boyutları çocuklara uygun oranlarda optimize edilmiştir  
- Objeler sahneye `Raycast` ile yerleştirilir  
- Objeye tıklama sonrası GameManager üzerinden adım kontrolü yapılır

# 5. Sonuç

Prototip sahne, projenin erken aşamalarında temel fonksiyonları test etmek ve kullanıcı arayüzü tasarımını netleştirmek amacıyla başarıyla hazırlanmıştır. Bu yapı üzerine geliştirilen beta ve nihai sürüm sahnelerinde aynı mimari yapı korunmuş, sadece içerik genişletilmiştir.