

İNTERNET TABANLI PROGRAMLAMA DERSİ DÖNEM SONU PROJELERİ_Ocak-2014

İki tane proje yapılacaktır. (Not: İstek Üzerine Artı 10 Puanlıkta Serbest Proje eklenmiştir. Toplamı 110 puan yapar.)

1. **Masaüstü Programlama:** Projelerden biri masaüstü programlama (C#) olacak. İçerisinde şu başlıklar olacak.

- Matematiksel formüller kullanılarak hesaplamalar olacak.
- Görsel olarak hareket, dönen cisimler bulunacak
- Klavye ve mouse ile kontrolleri olacak.

Örnek projeler aşağıda verilmiştir.

2. **İnternet Tabanlı Programlama:** İkinci proje internet tabanlı programlama (Asp.net, C#, Access) olacak. Bu konuda içerisinde şu sayfalar/işlemler bulunacak.

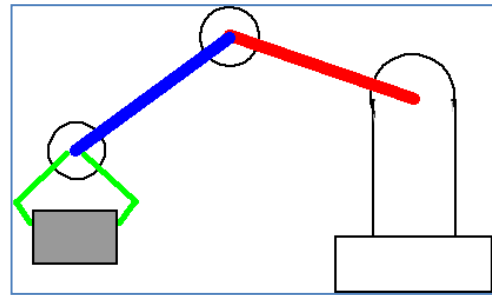
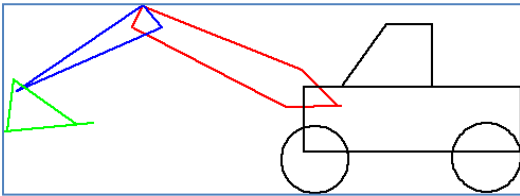
- Form doldurma işlemi olacak. Kayıt yaptıran kişinin bilgileri girilecek ve bilgilerin doğru girip girmediği kontrol edilecek.
- Form girişinde fotoğraf yükleme olacak. Fotoğrafın boyutları düzenlenecek.
- Bilgiler veritabanına kaydedilecek.
- Bilgileri görebilmek için kişiler yada admin Üye girişi yapacak. Bunun için İlk kayıttaki Kullanıcı adı ve şifreleri de kayıt altına alınacak.
- Bilgileri listelenirken kişilerin yanında küçük olarak fotoğrafları gösterilecek.
- Listeleme ekranında detay düğmesine tıklayınca başka sayfa açılacak burada onunla ilgili detay bilgileri olacak.

Örnek olabilecek bazı projeler aşağıda verilmiştir.

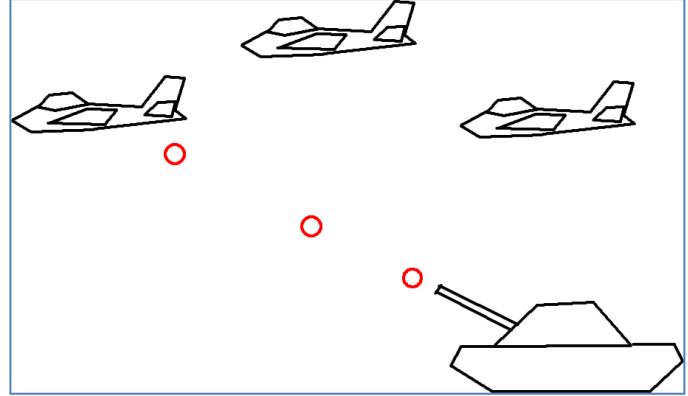
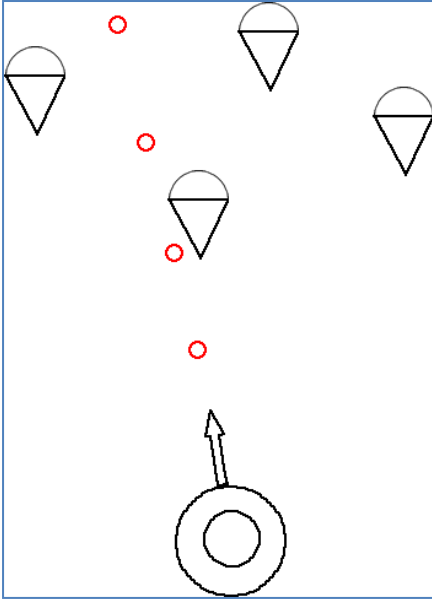
MASAÜSTÜ PROGRAMLAMA PROJE ÖRNEKLERİ (1 tanesi tercih edilecek)

1. **Ekskavatör yada Robot Hareket ettirme:** Programlama ile ekskavatör yada robotu ekranda çizdirin. Çizgilerin koordinatları program içinde daha önceden yüklenmiş olsun. Ekskavatörde 3 tane kol olsun. Ana kol Yukarı-Aşağı tuşları ile hareket etsin. Stick kolu Shift + Yukarı-Aşağı tuşları ile hareket etsin. Ekskavatörün kovası ise Ctrl+ Yukarı-Aşağı tuşları ile hareket etsin. Sağa ve sola tuşlara tıklayınca ekskavatörün tamamı yürüsün Böylelikle tuşlarla ekskavatörü kişi kullanabilsin. Ekskavatör yürürken tekerlerini dönüyor olarak göstermekte iyi olacaktır.

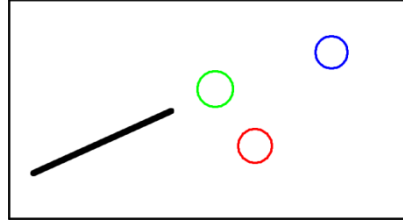
Aynı mantıkla ekskavatör yerine robot, dozer kepçe yada bir vinç için yapılabilirsiniz. Hangisini tercih ediyorsanız ona göre programlayın. Projenin zorluğu programlamayı etkiler. Bu proje için paint programını kullandığınız kodları kullanacağınızı unutmayın. Klavyeden kontrolü internetten araştırın. Matematiksel formülleri bolca kullanmanız gerekecektir. Lokal ve global koordinat sistemlerine ihtiyaç olacaktır. Basit denemelerle işe başlayın. Uygulamalar ilerledikçe projenin genelini nasıl yapacağınızı ortaya çıkar.



2. **Savaş animasyonu:** Yerdeki bir tank yada bir taretten atılan mermiler havadan aşağıya doğru random olarak düşen paraşütlüce yada uçan uçaklara ateş etsin. Taretin hareketleri ve namlusu klavyeden kontrol edilsin. Ateş ederken space tuşuna basılsın. Havada mermilerin gidişinide göstermeye çalışın. Eğer hedef vurulur ise ekrandan hedef kaybolsun. Hedefin uzaklığına göre puanlamalar yapabilirsiniz. Hareket eden cisimler ve mermilerin yol alışını göstermek için Timer nesnesi kullanacağınızı unutmayın.



3. **Bilardo Oyunu:** Masanın üzerinde üç tane bilardo topu olsun. Istaka (sopa) ile vuruş yaparken iki noktaya tıklayın. Bu iki nokta doğrultusunda sopayı çizsin. Vuruş için space tuşuna basın. Sopa topa vurunca vuruş noktasına göre gidiş yönünü ayarlayın. Hareket esnasında kenara yada başka bir topa çarpınca gideceği yönü ona göre ayarlayın. Burada hareket ederken gittikçe hızını azaltacak bir kontrol eklemelisiniz. Toplar ilerlerken her adımını görüntülemek için Timer nesnesi kullanacağınızı unutmayın. Topların her adımda birbirine temas noktalarını hesaplayıp ona konum açılarını bulmanız ve yansıma doğrultularını bu açılara göre hesaplamamız gerekir.



Bu örneklere benzer içerisinde Matematiksel Hesaplama, Görsel hareketler ve Mouse-klavye kontrollerinin olduğu başka projelerde yapabilirsiniz. İnternette hazır alınan programlar kopya işlemi görür. İnternette yararlanabilirsiniz ama tamamen kendi projenize uyarlayarak tüm kodları dönüştürerek kullanabilirsiniz.

Projeleri direk olarak yapmaya çalışmayın. Önce küçük örnekler üzerinde deneyin. Klavyeden bir diktdördörgeyi nasıl hareket ettirirsiniz onu öğrenin. Bir mermi timer nesnesi kullanarak havada nasıl gider onu deneyin. Basit bir çizgi şeklindeki robot kolu klavyeden yukarı aşağı tuşları ile nasıl döndürülür bunları deneyin daha bu küçük uygulamaları bir araya getirip ana projeyi yapmaya çalışın.

İNTERNET TABANLI PROGRAMLAMA ÖRNEKLERİ (1 tanesi tercih edilecek)

1. **Personel Otomasyon programı:** Mezun olduktan sonra çalışacağınız bir firmada kullanabileceğiniz bir personel takip otomasyonu programı yazmaya çalışın. Bunun için aşağıdaki işlemler içinde bulunsun.
 - a) Program açılış sayfası. Üzerinde linkler ve üye giriş kısımları olsun. Üye girişi yaptıktan sonra linkleri görünür yapabilirsiniz. Estetik bir tasarımı bulunsun.
 - b) Personel kayıt Formu sayfası(içerisinde fotoğraf eklemeye bulunsun)
 - c) Personel listeleme sayfası(personellerin yanında küçük fotoğrafları gözüksün).
 - d) Üye giriş kısmı olsun (Veritabanından kişinin kullanıcı adını ve şifresini kontrol edin)

- e) Personel Bilgi Görüntüleme sayfası.(Personel Kimlik numarası yazılıp butona basılınca personelin bilgilerini sayfa halinde gösteren bir çalışma olsun. Personelin fotoğrafıda köşe gözüksün. Çıktı alınabileceği için bilgilerin düzgün gözükmesine ve beyaz bir ayrı sayfa olarak tasarımına dikkat edin.)
 - f) Personel Maaş Bordrosu görüntüleme (Personeller liste halinde sıralınca her kişinin yanında yazacak bir maaş bordro linkine tıklayınca ayrı bir sayfa açılsın ve o personelin maaş katsayı bilgileri ile tüm maaş detayları yazsın.)
2. **Öğrenci otomasyonu programı:** Yukarıdaki sayfalara benzer şekilde öğrenci otomasyonu hazırlayabilirsiniz. Maaş bordrosu yerine Öğrenci karne görüntüleme yapınız.

YÜKSEK PUAN ALMAK İÇİN ŞUNLARA DİKKAT EDİNİZ.

Projelerin detaylarını mantıksal olarak kendiniz geliştirin. Gerçekte kullanılabilecekmiş gibi tasarlayın ve programlayın. Doldurulan bilgiler gerçekçi olsun anlamsız ifadeler vs kullanmayın. Ne kadar kullanışlı ve gerçekçi olursa o kadar yüksek puan alır.

Projenin puanı ilk 3 saniyede oluşur. Bu nedenle en üste projeyi en iyi anlatan ekran görüntülerini koyun. Kodlar yukarıda olmasın. Daha sonra kodları vs ekleyin. Asp.net kırmızı sayfalarına (.aspx) bakılmaz bunlar en altta koyun. Önce Ekran görüntüleri daha sonra C# kodları ve ardından .aspx sayfaları olsun. Proje hakkında şüpheye düşüldüğü zaman detaylara bakılır. Normalde ilk bir kaç sayfada projenin notu verilir. Buna özellikle dikkat edin..

Projelerinize ben kopya dedikten sonra ispatlamak için bütünlemede buraya gelip gözümün önünde tamamını yapmadıktan sonra notunuz değişmez. Birbirinizden almayın. Ders notlarındaki kodları kullanırken mümkün olduğunca size özgü eklemeler yapın.