

Proje Raporu: OnlineStore (Elektronik Mağaza)

1. Proje Başlığı

OnlineStore – Elektronik Ticaret Sistemi

2. Öğrenciler Adları ve Bilgileri

- 1- MOHAMMED EDHAH ABDULHAMEED BA GERI / 223405222
- 2- GAAFAR ABDULLAH GAAFAR BA GERI /
233405120

Ders: Nesne Tabanlı Programlama

Proje: OnlineStore

3. Projenin Amacı

Bu proje, kullanıcılarla ürünleri görüntüleme, sepete ekleme, satın alma ve mağaza içi yönetim işlemleri gibi temel elektronik ticaret (e-ticaret) fonksiyonlarını sağlayan bir elektronik mağaza sistemidir.

Amaç, nesne tabanlı programlama (OOP) özelliklerini kullanarak gerçek hayatı bir mağaza deneyimini taklit eden fonksiyonel bir uygulama geliştirmektir.

4. Kullanılan Teknolojiler

Bu proje Java programlama dilinde geliştirilmiştir ve OOP prensipleri ile tasarlanmıştır.

Proje kaynak kodlarına GitHub üzerinden ulaşılabilir:

 <https://github.com/BORMoMo/OnlineStore>

5. Projenin Genel Özellikleri

Proje aşağıdaki temel bileşenleri içerir:

Kullanıcı giriş ve kayıt ekranı

Ürünleri listeleme ve görüntüleme

Sepete ürün ekleme ve çıkarma

Kullanıcı işlemleri

Satıcı ve alıcı için ayrı fonksiyonlar

(Sunum ve özellikler, kod içerisinde ayrı sınıflar ile organize edilmiştir)

6. Proje Modülleri

a) MainFrame.java

Ana uygulama çerçevesi ve menü yapısı.

b) LoginFrame.java

Kullanıcıların sisteme login olmasını sağlar.

c) RegisterFrame.java

Yeni kullanıcı kaydı ekranıdır.

d) AddProductFrame.java

Ürün ekleme arayüzüne sağlar.

e) ViewProductsFrame.java

Ürünlerin listelenmesi ve detaylarının gösterimi.

f) BuyerActions.java / SellerService.java

Kullanıcı ve satıcı işlemleri için mantıksal sınıflar.

g) DatabaseConnection.java

Veritabanı bağlantısı ve CRUD işlemleri için sınıf.

6. Projenin İşleyışı

Kullanıcı uygulamayı başlattığında login veya kayıt ekranı görünür.

Kayıtlı kullanıcılar sisteme giriş yapar.

Giriş yapan kullanıcı ürünleri listeleyebilir ve sepetine ürün ekleyebilir.

Satıcı kullanıcısı ürün ekleme ve yönetme işlemlerini gerçekleştirebilir.

7. Öğrenilen Beceriler

Bu proje sayesinde öğrendiklerim:

- ✓ Nesne tabanlı programlama uygulamaları (OOP)
- ✓ GUI işlemleri
- ✓ Sınıf tasarımı ve proje organizasyonu
- ✓ Kullanıcı arayüzü ile mantıksal yapı arasındaki entegrasyon

8. Sonuç

OnlineStore projesi, temel bir e-ticaret sisteminin çalışma mantığını başarılı şekilde uygulayan bir yazılımdır.

Bu proje sayesinde OOP konseptlerini gerçek bir uygulamada kullanma deneyimi kazandım.