

# Kariyer Pusulası

Batuhan Kara

Bilal Can

Şevket Mirsad Özoğul

# Kariyer Pusulası Projesi - Proje Beyanı

## 1. Proje Adı

Kariyer Pusulası

## 2. Proje Takımı Üyeleri

Proje Yöneticisi – Şevket Mirsad Özoğul

Yazılım Geliştirme Geliştirici – Bilal Can

Veri Analisti / AI Uzmanı – Batuhan Kara

## 3. Projenin Gerekçesi

- Günümüzde, liselilerin kariyer tercihlerini belirlemede yaşadıkları zorlukları çözebilecek dijital bir platform eksikliği.
- Öğrencilerin yeteneklerine ve ilgilerine göre doğru meslekleri seçmelerine yardımcı olacak rehberlik sistemlerinin olmaması.
- Öğrencilerin kariyer gelişim süreçlerine yönelik kişisel danışmanlık alabilecekleri bir platforma ihtiyaç duyulması.

## 4. Son Ürün Açıklaması

Kariyer Pusulası, liselilere yönelik bir kariyer danışmanlık platformudur. Uygulama, öğrencilerin meslek tercihlerinde yardımcı olacak yapay zeka destekli bir sistem ile:

- Keşfet Sayfası: Öğrencilerin farklı meslekleri keşfedebileceği, mesleklerin tanıtıldığı bir alan.
- Kişisel Kariyer Rehberi: Öğrencinin yeteneklerine ve ilgi alanlarına göre kişisel tavsiyeler sunulması.
- Kariyer Testi: Öğrencilerin yeteneklerine uygun meslek gruplarını belirlemek için yapılan testler.
- Kariyer Danışmanları: Öğrencilere birebir danışmanlık yapacak profesyonellerin bulunduğu bir alan.
- Eğitim ve Kurslar: Öğrencilere kariyer yolunda faydalı olacak çevrimiçi kurslar ve kaynaklar önerilecek.

## 5. Proje Amaçları

- Liselilere uygun meslekleri ve kariyer yollarını keşfetmeleri için kolay erişilebilir bir platform sağlamak.
- Öğrencilerin kişisel yeteneklerini ve ilgi alanlarını anlamalarına yardımcı olmak ve bu bilgilerle meslek seçimlerini doğru bir şekilde yapmalarını sağlamak.
- Kariyer danışmanları ve meslek profesyonelleri ile öğrencileri bir araya getirmek.
- Öğrencilerin kariyer gelişimlerini destekleyecek çeşitli kaynaklar ve araçlar sunmak.

## 6. Bütçe

- Bütçe Tahmini: 2.000.000 TL
- Maksimum İzin Verilen Bütçe: 2.100.000 TL

## 7. Proje Süresi

- Süre Tahmini: 28 – 30 Hafta
- Maksimum İzin Verilen Süre: 32 Hafta

## 8. Kısıtlamalar

- Projede görev alacak 3 ana ekip üyesi mevcuttur.
- Proje başlangıcında sadece Türkiye genelinde erişim sağlanacak, sonrasında globalleşme hedefi güdülmektedir.
- İlk prototipin 150 gün içerisinde hazır olması beklenmektedir.

## 9. Varsayımlar

- Proje ekibi, belirli bir meslek alanında deneyime ve yeterliliğe sahip olacaktır.
- Tüm kullanıcı verilerinin gizlilik ve güvenlik politikalarına uygun şekilde korunması sağlanacaktır.
- Liselilerin kariyer planlaması konusunda platformu aktif şekilde kullanmaları beklenmektedir.
- Kullanıcı geri dönüşlerinin zamanında ve olumlu olacağı varsayılmaktadır.

## 10. Proje Başarı Kriterleri (Kabul Edilme Kriterleri)

- Bütçe: 2.000.000 TL – 2.100.000 TL
- Süre: 12 hafta – 16 hafta
- Kullanılabilirlik Testi: %85
- Fonksiyonellik Testi: %90
- Kullanıcı Sayısı:
  - İlk 2 Ay: Haftada 5.000 kullanıcı
  - 3-6. Ay: Haftada 10.000 kullanıcı
  - 6-12. Ay: Haftada 15.000 kullanıcı
- Güvenlik Testi: %100
- Teknoloji Zaman Uygunluğu: %90

# KARİYER PUSULASI FİZİBİLİTE RAPORU

## Ekonomik Fizibilite

Aşağıda Kariyer Pusulası projesine ait 30 haftalık maliyet kalemleri detaylandırılmıştır:

Gider Kalemi	Ücret	Toplam
Proje Koordinatörü	40.000 TL / Ay	240.000 TL
Eğitim İçerik Uzmanı (2 kişi)	28.000 TL / Ay	336.000 TL
Yapay Zeka Mühendisi	50.000 TL / Ay	300.000 TL
Yazılım Geliştirici	35.000 TL / Ay	210.000 TL
UI/UX Tasarımcısı	30.000 TL / Ay	180.000 TL
Sosyal Medya Sorumlusu	25.000 TL / Ay	150.000 TL
Ofis Bilgisayarları (4 adet)	30.000 TL / adet	120.000 TL
GPU Destekli Sunucu Kiralama (AI için)	600 \$ / Ay	115.200 TL
Hosting & Web Sunucusu (LMS)	100 \$ / Ay	19.200 TL
Model Eğitimi için Cloud GPU (Opsiyonel)	1.000 \$ (tek seferlik)	32.000 TL
AI Framework & Lisanslar	Açık kaynak (ücretsiz)	0 TL
IOS Geliştirici Hesabı	130 \$	4.160 TL
Google Play Geliştirici Hesabı	50 \$	1.600 TL
Dernek/STK Kuruluş Maliyeti	-	80.000 TL
Marka Tescili ve Telif Hakları	-	40.000 TL
Sosyal Medya Reklamları	-	60.000 TL
Lise Etkinlik Organizasyonları (3 adet)	-	90.000 TL
Ofis Malzemeleri ve Kırtasiye	-	30.000 TL

Toplam Maliyet: 2.029.360 TL

## Teknik Fizibilite

- Yapay zeka destekli kariyer danışmanı, öğrencilerin verdiği cevaplara göre kişiselleştirilmiş yönlendirmeler yapacaktır.
  - Model eğitimi için açık veri setleri (kariyer anketleri, MBTI, Holland, yetenek testleri vs.) kullanılabilir.
  - Kullanılacak modeller: GPT benzeri büyük dil modeli veya özelleştirilmiş BERT tabanlı sınıflandırıcılar.
- Web & mobil uyumlu sistemde chatbot, öneri motoru ve interaktif testler yer alacaktır.

- Veri güvenliği için Wazuh tabanlı log sistemi ve KVKK uyumluluğu sağlanacaktır. Konuşma desteği için sesli asistan opsiyonu değerlendirilebilir (gelişmiş sürümde).

## Operasyonel Fizibilite

- İnsan danışman yerine, sürekli öğrenebilen bir yapay zeka rehberi devrededir.
- Eğitim içerikleri uzman ekip tarafından hazırlanıp yapay zeka modeline entegre edilecektir.
- Pilot uygulamada lise öğrencilerinden geri bildirim toplanarak model geliştirilecektir.
- Etkinliklerde yapay zeka rehberi sahnede tanıtılacak, canlı demo yapılacaktır.

## Çizelge Fizibilitesi

Aşamalar ve süreleri:

- Veri Toplama & Model Eğitimi: 6 Hafta
- İçerik Geliştirme: 6 Hafta
- Yazılım ve Arayüz: 8 Hafta
- Test & Geri Bildirim: 4 Hafta
- Lansman Hazırlığı: 3 Hafta
- Pilot Okul ve Lansman: 3 Hafta

Toplam Süre: 30 Hafta

## Organizasyonel Fizibilite

- Yapay zeka modelinin bakım, güncelleme ve geri bildirim analizi düzenli olarak yapılacaktır.
- Eğitim içerik üreticileri, lise öğrencileriyle sık temas kurarak içeriklerin erişilebilirliğini sağlar.
- Gönüllü mentörler model sonuçlarını test edip doğruluk oranlarını ölçer.
- Proje büyüdükçe farklı şehirlerde şubeleşme veya dijital mentörlük ağı kurulabilir.

## Yasal Fizibilite

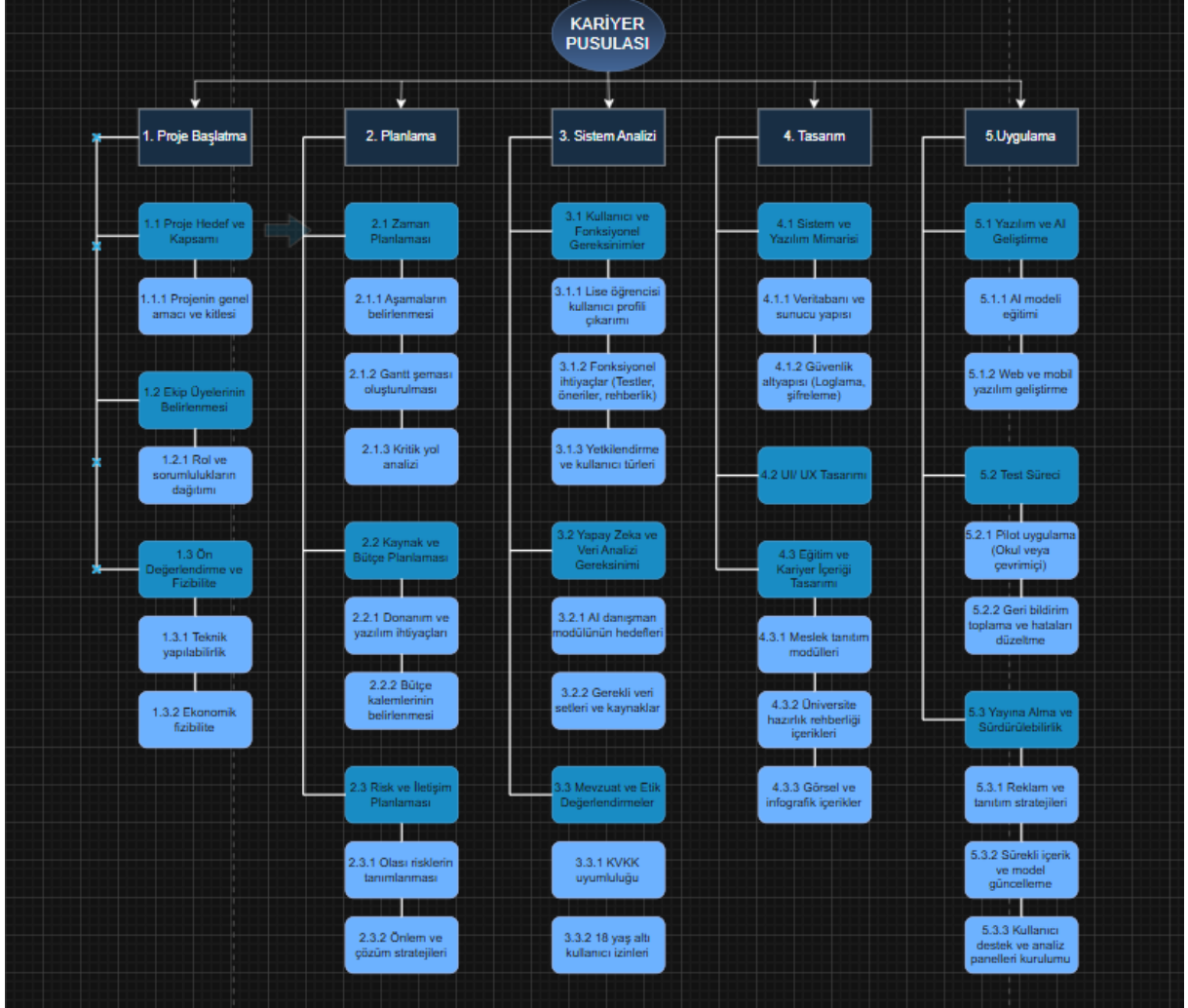
- KVKK'ya uygun olarak öğrenci verileri şifrelenerek saklanır.
- 18 yaş altı kullanıcılar için veli onayı ve bilgilendirme alınacaktır.

- Yapay zeka sistemlerinin etik kullanımı gözetilecek; yönlendirme verileri şeffaf tutulacaktır.
- İçerik ve görsel materyaller telif hakkına sahip olacak şekilde hazırlanacaktır.

# İş Kırılımı



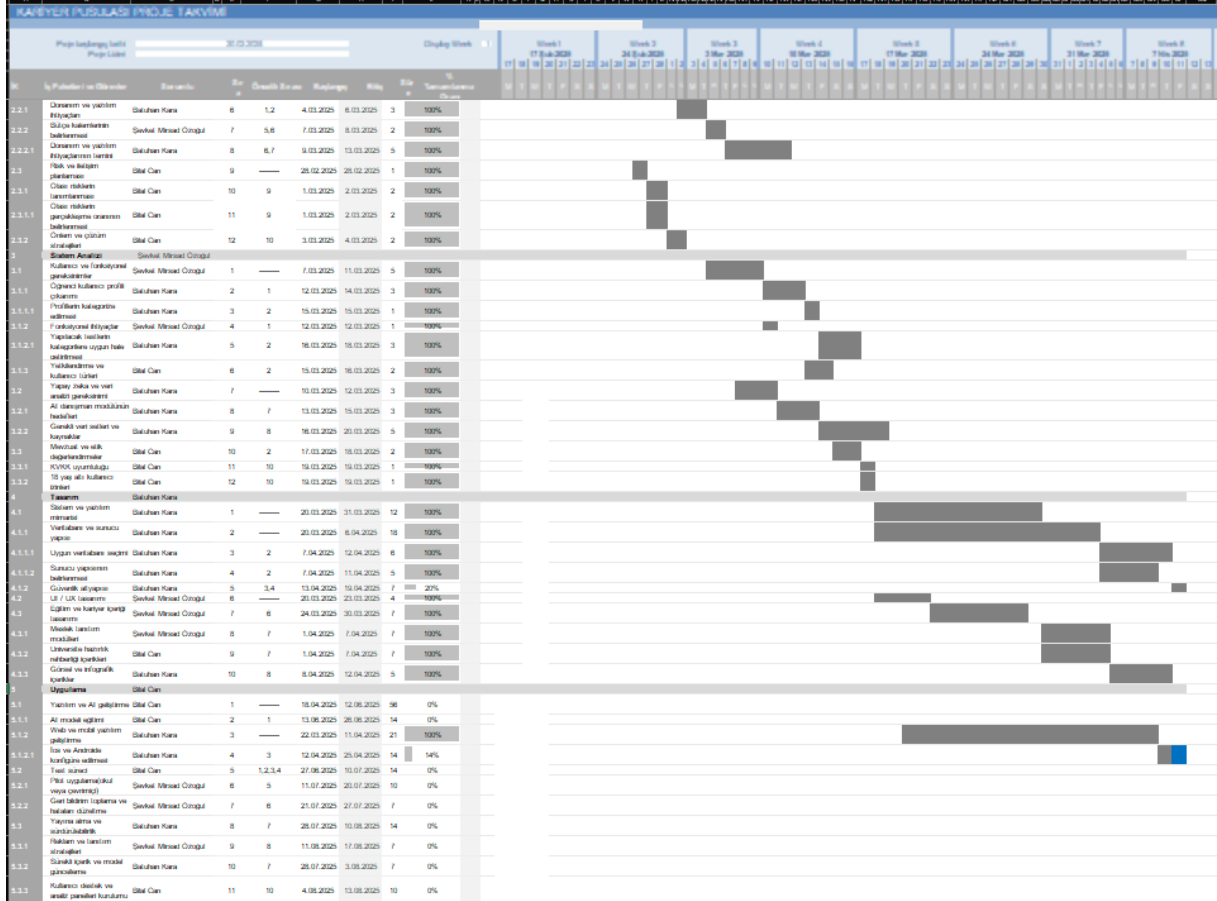
03. İş Kırılımı.drawio



# Gant

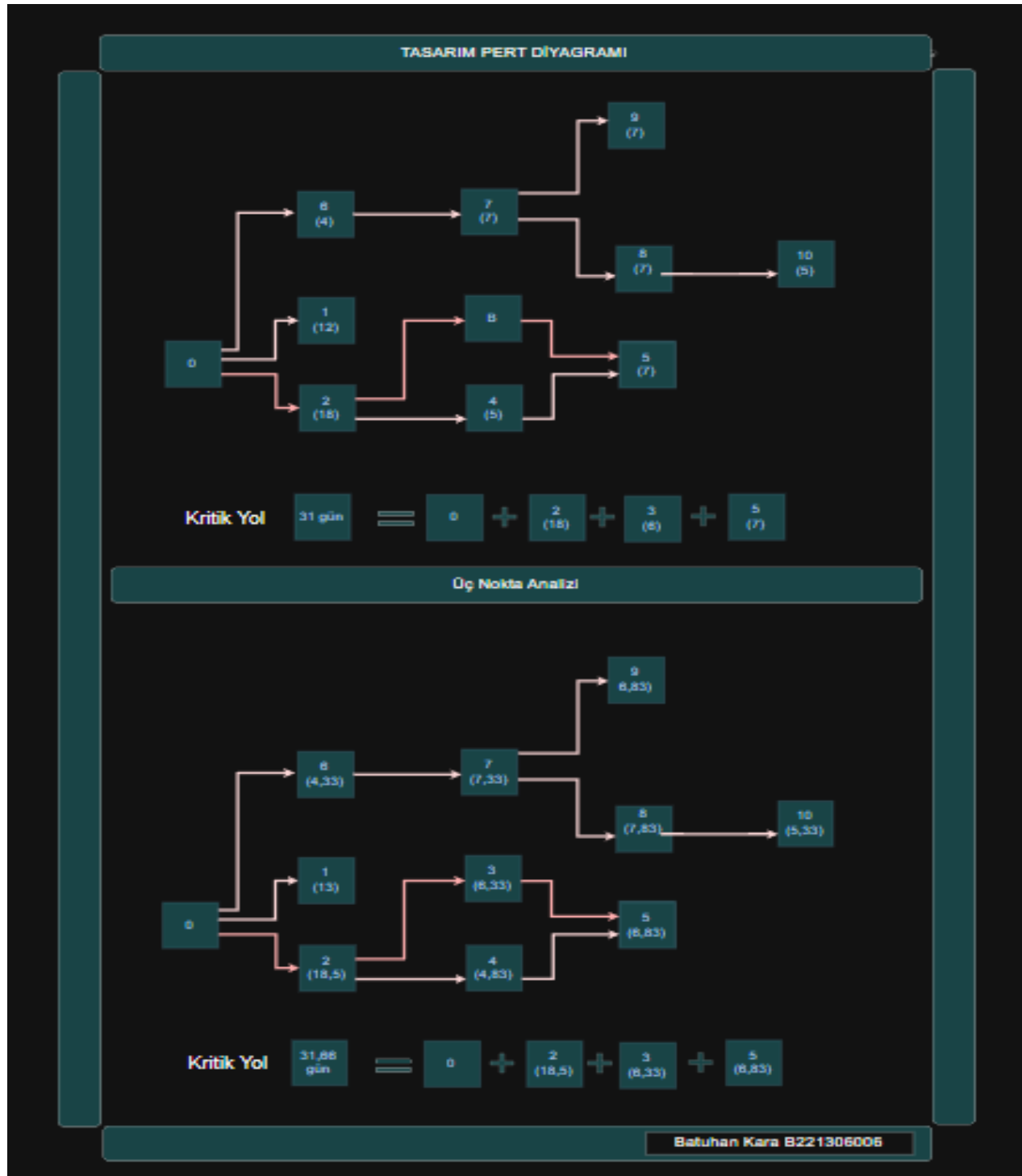


04.Gant.xlsx

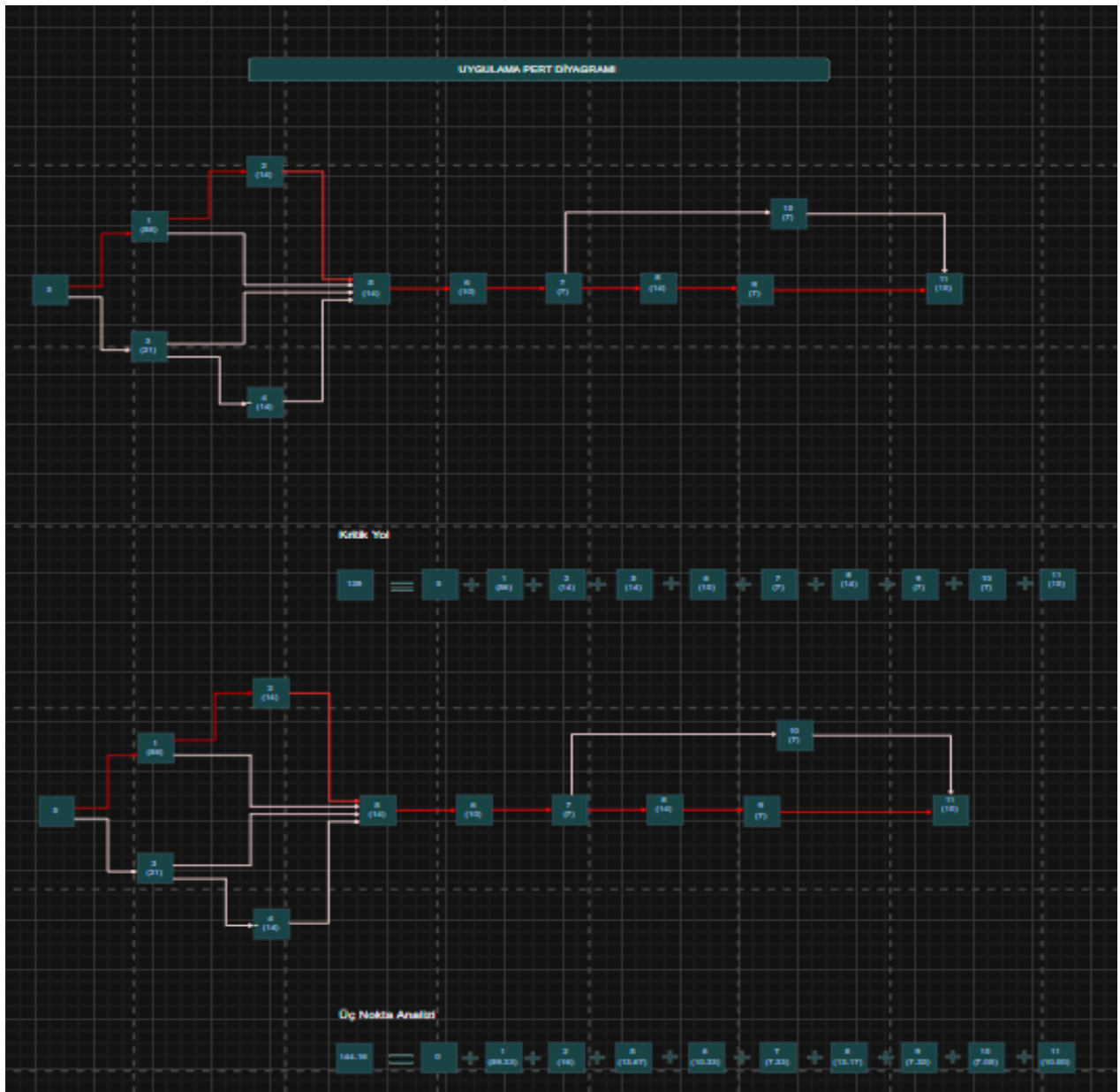


## Pert

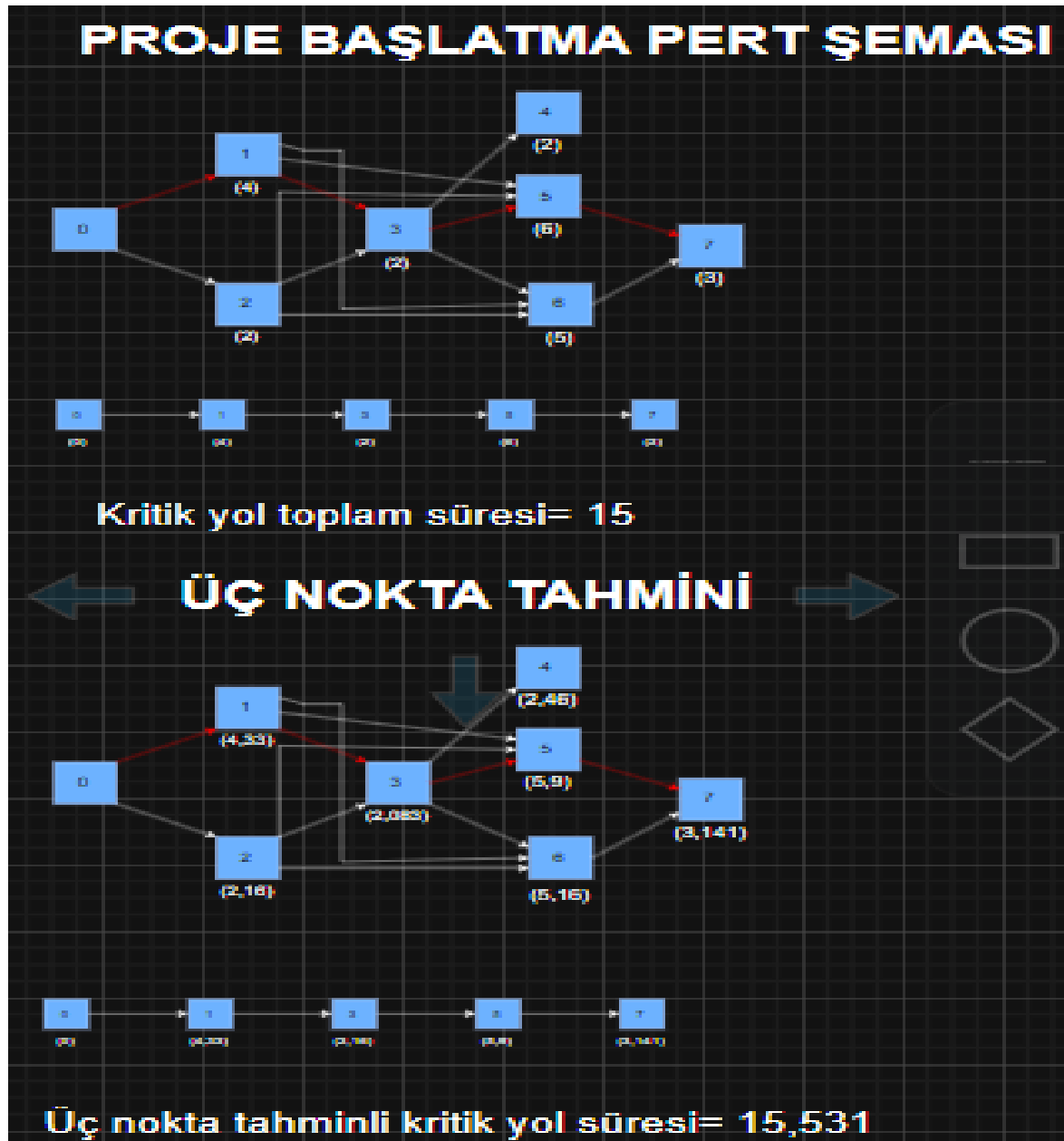
Batuhan Kara:



Bilal Can:



Şevket Mirsad Özoğul:



### 3 Nokta Tahmini

Batuhan Kara:

Sıra	Faaliyet	Öncelik	Kötümser Tahmin	Ortalama Tahmin	İyimser Tahmin	Üç Nokta Tahmini
1	Sistem ve yazılım mimarisi	-----	20	12	10	13,00
2	Veritabanı ve sunucu yapısı	-----	25	18	14	18,50
3	Uygun veritabanı seçimi	2	9	6	5	6,33
4	Sunucu yapısının belirlenmesi	2	6	5	3	4,83
5	Güvenlik altyapısı	3,4	9	7	4	6,83
6	UI / UX tasarımı	-----	8	4	2	4,33
7	Eğitim ve kariyer içeriği tasarımı	6	12	7	4	7,33
8	Meslek tanıtım modülleri	7	15	7	4	7,83
9	Üniversite hazırlık rehberliği içerikleri	7	9	7	4	6,83
10	Görsel ve infografik içerikler	8	8	5	4	5,33

Bilal Can:

SIRA	UYGULAMA	ÖNCELİK	KÖTÜMSER TAHMİN	ORTALAMA TAHMİN	İYİMSER TAHMİN	ÜÇ NOKTA TAHMİNİ
1	Yazılım ve AI Geliştirme	-----	82	56	50	59.33
2	AI Modeli Eğitimi	1	30	14	10	16.00
3	Web ve Mobil Yazılım Geliştirme	-----	43	21	15	23.67
4	IOS ve Android' e Konfigüre Edilmesi	3	22	14	10	14.67
5	Test Süreci	1, 2, 3, 4	18	14	8	13.67
6	Pilot Uygulama (Okul veya Çevrimiçi)	5	15	10	7	10.33
7	Geri Bildirim Toplama ve Hataları Düzeltilme	6	12	7	4	7.33
8	Yayına Alma ve Sürdürülebilirlik	7	16	14	7	13.17
9	Reklam ve Tanıtım Stratejileri	8	10	7	6	7.33
10	Sürekli İçerik ve Model Güncelleme	7	9	7	5	7.00

11	Kullanıcı Destek ve Analiz Panelleri Kurulumu	10	12	10	8	10.00
----	--	----	----	----	---	-------

Şevket Mirsad Özoğul:

### 3 NOKTA TAHMİNİ

SIRA	PROJE BAŞLATMA	ÖNCELİK	KÖTÜMSER TAHMİN	ORTALAMA TAHMİN	İYİMSER TAHMİN	3 NOKTA TAHMİNİ
1	Proje Hedefi ve Kapsamı	-----	7	4	3	4,33
2	Genel Amaç ve Kitle	-----	3,5	2	1,5	2,16
3	Ekip Üyelerinin Belirlenmesi	1,2	4	2	0,5	2,083
4	Üye Rollerinin Belirlenmesi	3	5	2	1,8	2,46
5	Ön Değerlendirme ve Fizibilite	1,2,3	8	6	3,4	5,9
6	Teknik Yapılabilirlik	1,2,3	7	5	4	5,16
7	Ekonomik Fizibilite	5,6	5,25	3	1,6	3,141

# Risk Analizi

Risk Tanımı	Risk'in Etkisi	Risk Kategorisi	Olasılık	Etki	Risk Skoru	Önem Sırası	Risk Yanıtlama Stratejisi
Kullanıcı Verilerinin Güvenliği	Kullanıcı verilerinin sızması, projenin güvenilirliğine zarar verir ve kullanıcıların platformu terk etmesine yol açar.	Uygulama Ekibi	0.4	0.9	0.36	1	Güçlü şifreleme ve iki faktörlü doğrulama kullanılması, verilerin düzenli olarak izlenmesi
Yanıtıcı Kariyer Tavsiyeleri	Yanlış öneriler öğrencilerin meslek seçimini olumsuz etkileyebilir.	Kullanıcı	0.3	0.8	0.24	2	AI algoritmalarının güncellenmesi, insan denetimlerinin eklenmesi
Erişim Sorunları	Platforma erişilememesi rehberlik hizmetlerini engeller.	Kullanıcı	0.2	0.85	0.17	3	Yüksek erişilebilirlik sağlayan altyapı, yedekli sistemler
Veri Kaybı	Kullanıcı bilgileri kaybolursa geçmişe ulaşamaz.	Proje Ekibi	0.15	0.75	0.1125	4	Düzenli yedekleme ve geri yükleme planları
Algoritma Hataları	Hatalı analizler güven kaybına neden olur.	Uygulama Ekibi	0.25	0.9	0.225	5	Sürekli eğitim ve test, insan müdahale mekanizması
Platformun Ağırlık Sorunları	Performans düşüşü kullanıcı deneyimini bozar.	Proje Ekibi	0.4	0.7	0.28	6	Yük dengeleme, kapasite artırımı, performans testleri
Kullanıcı Hataları	Yanlış girişler hatalı önerilere yol açar.	Kullanıcı	0.5	0.6	0.3	7	Rehberlik, kullanıcı dostu arayüz

Yanlış Veri Girişi	Hatalı bilgiler yanlış sonuçlara neden olur.	Kullanıcı	0.3	0.8	0.24	8	Kimlik doğrulama ve veri doğrulama algoritmaları
Hukuki Sorunlar	Kişisel verilerin kötüye kullanımı cezai risk doğurur.	Proje Ekibi	0.2	0.95	0.19	9	Hukuki danışmanlık alınması, GDPR uyumu
Karmaşık Kullanıcı Deneyimi	Platformun karmaşık olması düşük katılıma neden olur.	Kullanıcı	0.4	0.75	0.3	10	Sezgisel tasarım, kullanıcı geri bildirimiyle iyileştirme
Hikaye Anlatımında Zayıflık	Etkisiz sunum kullanıcıyı motive etmez.	Kullanıcı	0.3	0.7	0.21	11	Hikaye anlatım teknikleri, görsel-video destekli içerik
İçerik Güncellemelerinin Zayıflığı	Eski bilgilerle yanlış yönlendirme olur.	Proje Ekibi	0.5	0.8	0.4	12	Düzenli güncellemeler, danışman geri bildirimleri
Aşırı İleri Teknoloji Kullanımı	Öğrencilerin anlaması zorlaşır.	Kullanıcı	0.2	0.5	0.1	13	Basit AI, kullanıcı eğitimi
Geri Bildirimlerin Alınmaması	Gelişim süreci yavaşlar.	Proje Ekibi	0.35	0.65	0.2275	14	Geri bildirim formları, deneyim testleri
Rekabetin Artması	Pazar payı azalabilir.	Proje Ekibi	0.3	0.75	0.225	15	Yenilikçi özellikler, güçlü pazarlama stratejisi

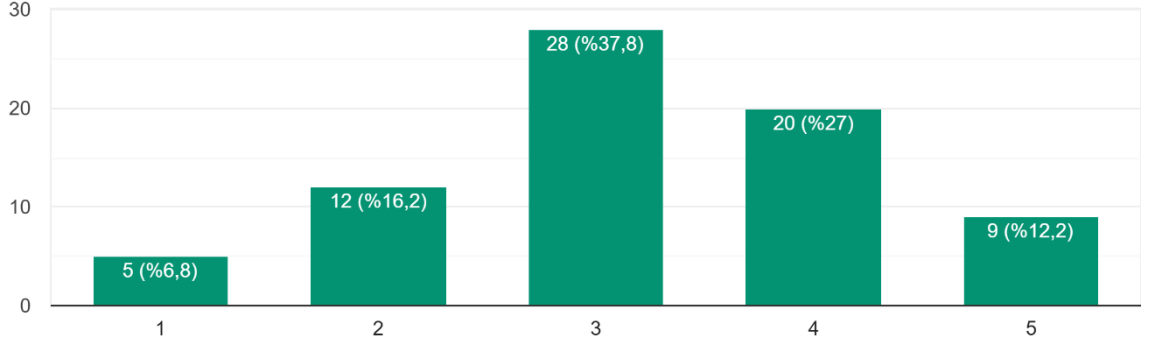
## Veri Toplama

### Kariyer Pusulası Anket Sonuçları

Anketimiz 05/05/2025 ve 20/05/2025 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte anketimizi 74 kişi yanıtlamıştır. Anket sonuçları aşağıdaki gibidir:

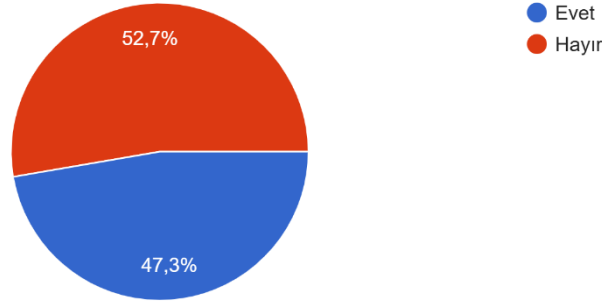
Kariyer planlaması konusunda kendinizi ne kadar bilinçli hissediyorsunuz ?

74 yanıt



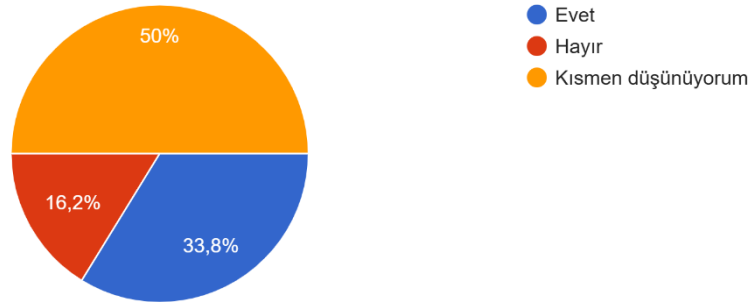
Liseye geçtiğinizde hedeflediğiniz bir üniversite veya bölüm var mıydı ?

74 yanıt



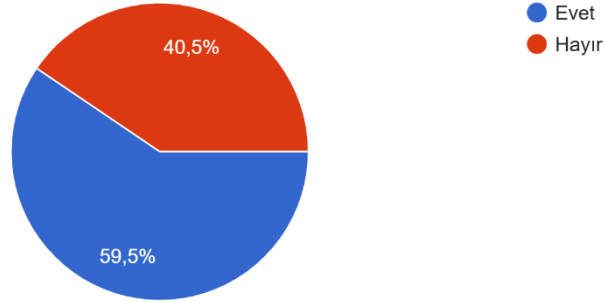
İlgi ve yeteneklerinize uygun meslekleri bildiğinizi düşünüyor musunuz ?

74 yanıt



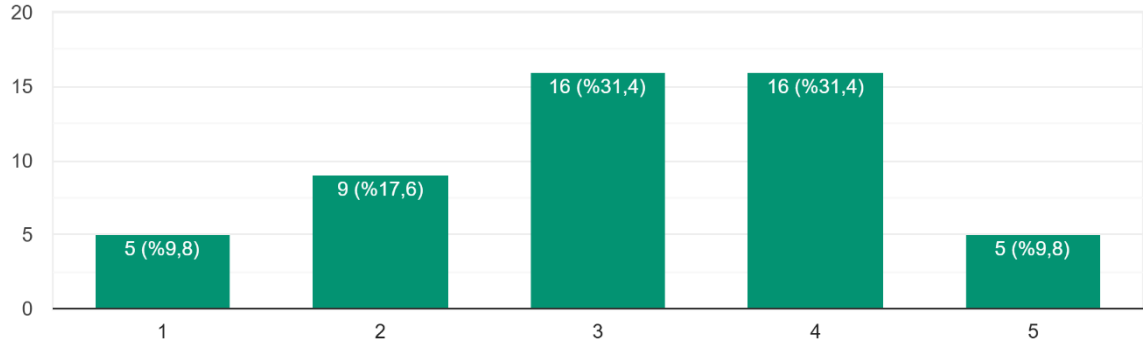
Okulunuzda ya da çevrenizde kariyer planlaması ile ilgili destek alabiliyor musunuz ?

74 yanıt



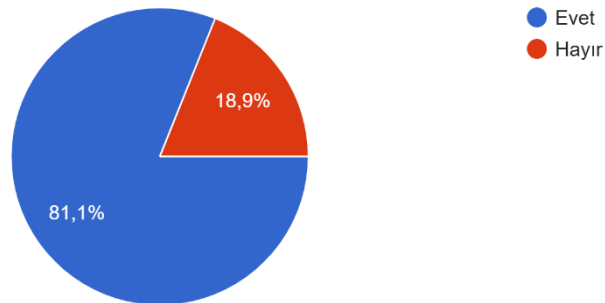
Destek alıyorsanız 1 ile 5 arasında puanlayınız . ( Destek almıyorsanız lütfen cevaplamayınız.)

51 yanıt



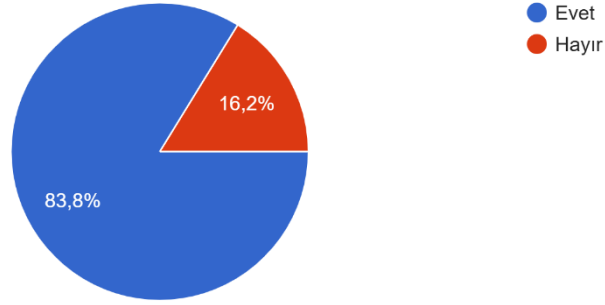
Kişiliğinize ve karakterinize uygun kariyer yönlendirmesi yapan bir dijital uygulama kullanmak ister misiniz ?

74 yanıt



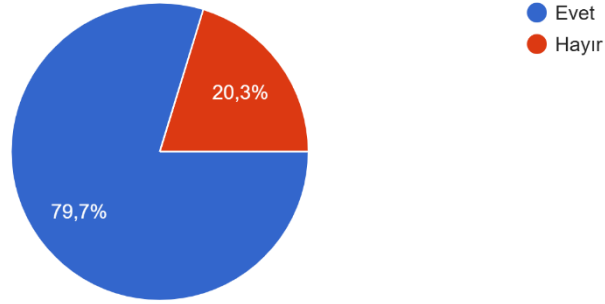
Online kariyer testi çözebilme özelliği uygulamada olsa kullanmak ister misiniz?

74 yanıt



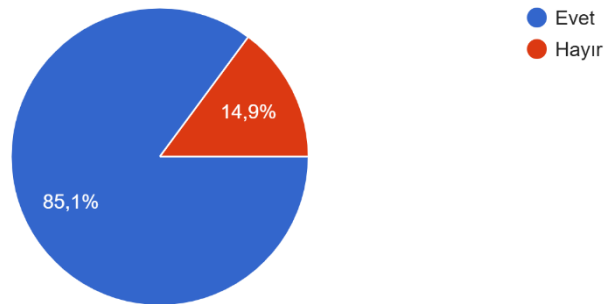
Kariyer gelişim takibi ( Profil ilerlemesi, hedef takibi vs.) uygulamada olsa kullanmak ister misiniz ?

74 yanıt



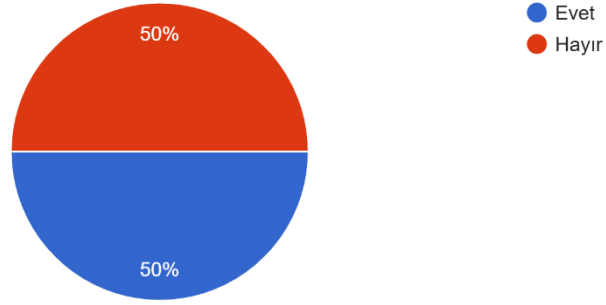
İlgi alanlarınıza göre meslek testi çözmek ister misiniz ?

74 yanıt



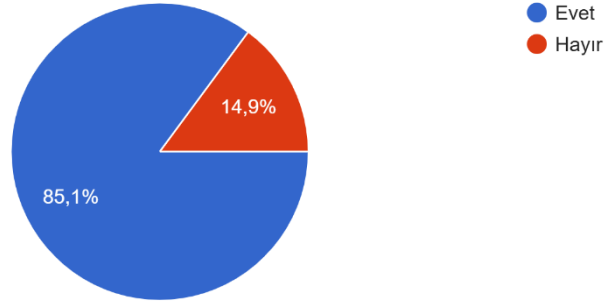
Test sonuçlarını aile / danışman ile paylaşmak ister misiniz ?

74 yanıt



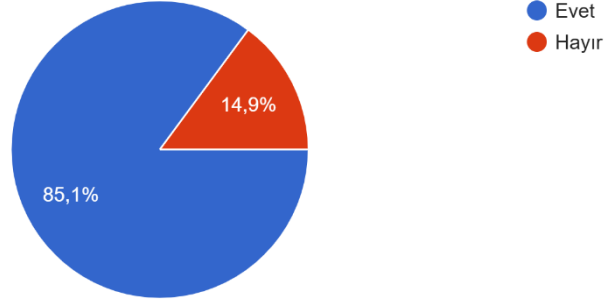
Kendi ilgi, beceri ve kişilik özelliklerinizi tanımaya yönelik testleri çözmeyi ister misiniz ?

74 yanıt



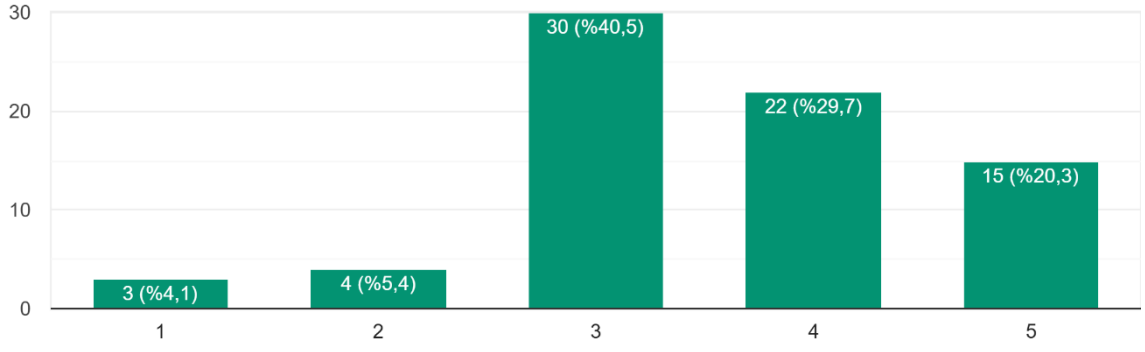
Meslekler hakkında videolu veya yazılı tanıtımlara ulaşabileceğiniz bir alan sizin için faydalı olur mu ?

74 yanıt



Kariyer Pusulası uygulamasının size sunacağı sonuçlara ne kadar güvenirsiniz ?

74 yanıt

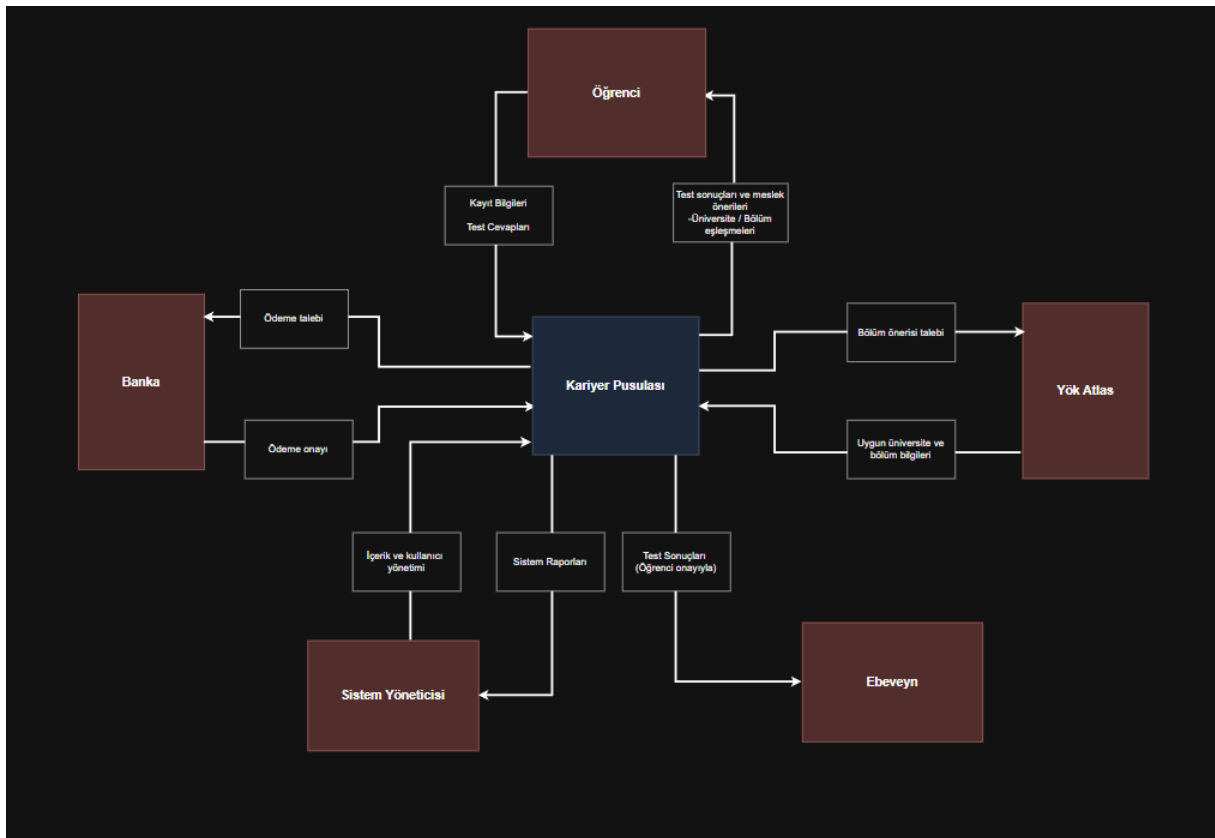


## Gereksinim Beyanı

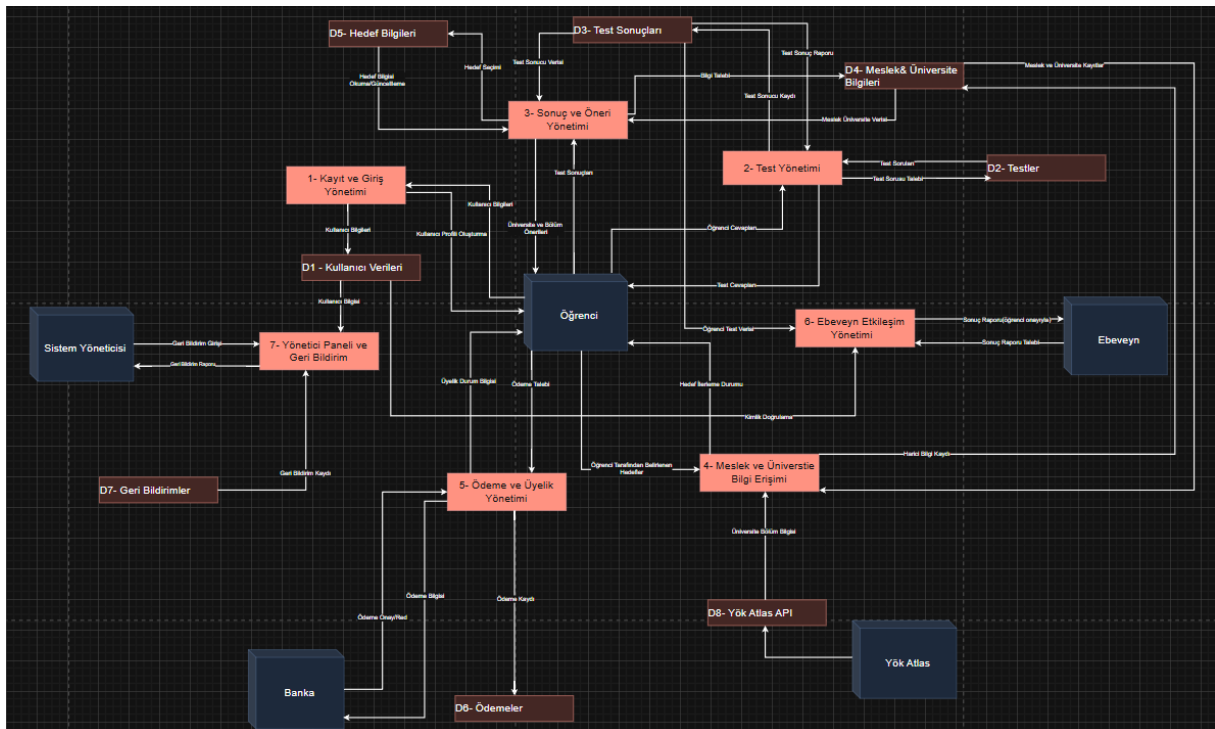
Fonksiyonel Gereksinimler	Kaynak
1. Öğrenci Kayıt ve Giriş Yönetimi	Anket(1), Benchmarking
a) Öğrenci ad, soyad, doğum tarihi, e-posta ve telefon numarasıyla sisteme kaydolmalıdır. b) Öğrenci şifre seçmeli ve KVKK metnini onaylamalıdır. c) Öğrenci sınıfını seçmelidir.	
2- Kariyer Testi ve Sonuç Yönetimi	Anket(8, 10, 12, 14), Benchmarking
a) Öğrenci test sorularını çevrimiçi yanıtlamalıdır. b) İlgi ve yetenek analizine göre meslek/alan önerisi yapılmalıdır. c) Test sonuçlarının öğrenci profiline kaydedilmelidir. d) Öğrenci geçmiş test sonuçlarını görüntüleyebilmelidir.	
3- Meslek Keşif Sayfası (Meslek Bilgi Modülü)	Anket(13), Benchmarking
a) Tüm meslekler listelenmeli ve filtreleme yapılabilmelidir. b) Her meslek için detay sayfasının açılmalıdır. c) Meslek tanımı, maaş, koşullar gibi detayların gösterilmelidir. d) Öğrenci favori mesleklerini işaretleyebilmelidir.	
4- Ebeveyn Etkileşim Yönetimi	Anket(11)
a) Öğrenci, test sonuçlarını ebeveyniyle paylaşabilmelidir.	
5- Yönetici Paneli ve Raporlama	Benchmarking
a) Sistem yöneticisi öğrenci verilerine erişebilmelidir. b) Test verileri analiz edilebilmeli ve raporlanabilmelidir. c) Kullanıcı geri bildirimleri yönetici tarafından görüntülenebilmelidir. d) Meslek ve kurs içerikleri düzenlenebilir olmalıdır.	
6- Yardım ve Destek Modülü	Benchmarking
a) Kullanıcılar teknik sorunları sistemden bildirebilmelidir. b) SSS (Sıkça Sorulan Sorular) bölümü erişilebilir olmalıdır.	
7- Ödeme ve Üyelik Yönetimi	Benchmarking
a) Kullanıcı ödeme ekranından paket seçerek banka entegrasyonu ile ödeme yapabilmelidir.	

<p>b) Sistem, banka tarafından gelen ödeme onayını kontrol etmeli ve kullanıcıya premium erişim vermelidir.</p> <p>c) Ödeme geçmişini kullanıcı profiline yansıtılmalıdır.</p>	
<b>Fonksiyonel Olmayan Gereksinimler</b>	
<b>Operasyonel</b>	Anket(7, 9), Benchmarking
<p>a) Uygulama mobil ve web tabanlı erişime sahip olmalıdır.</p> <p>b) Kullanıcıların temel özellikleri kullanabilmesi için üyelik sistemi bulunmalıdır.</p> <p>Giriş işlemleri şifre ve doğrulama mekanizması ile güvenli hale getirilmelidir.</p>	
<b>Performans</b>	Benchmarking
<p>a) Test çözüm ekranları düşük bağlantı hızlarında da akıcı çalışmalıdır.</p> <p>Uygulama 1.000+ eş zamanlı kullanıcıya destek verecek şekilde optimize edilmelidir.</p>	
<b>Güvenlik</b>	Benchmarking
<p>a) Kullanıcı bilgilerinin(test sonuçları, hedefler) gizliliğini korumalıdır.</p> <p>b) Tüm veriler SSL ile şifrelenmiş şekilde sunucuda saklanmalıdır.</p> <p>Şifreler SHA-256 veya benzeri güçlü algoritmalarla korunmalıdır.</p> <p>c) Ödemeler 3D Secure uyumlu olmalıdır.</p>	

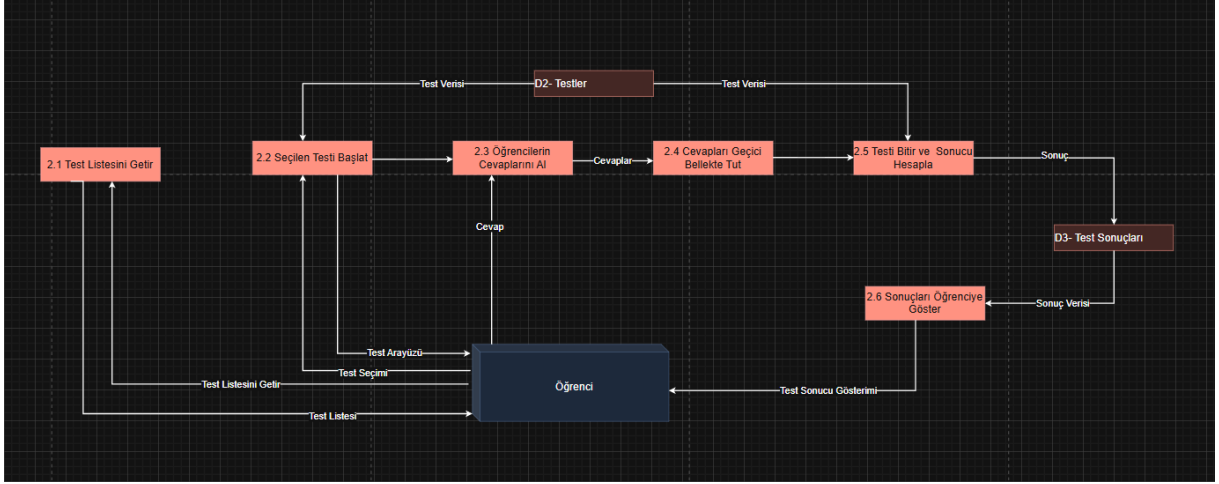
## Bağlam Diyagramı



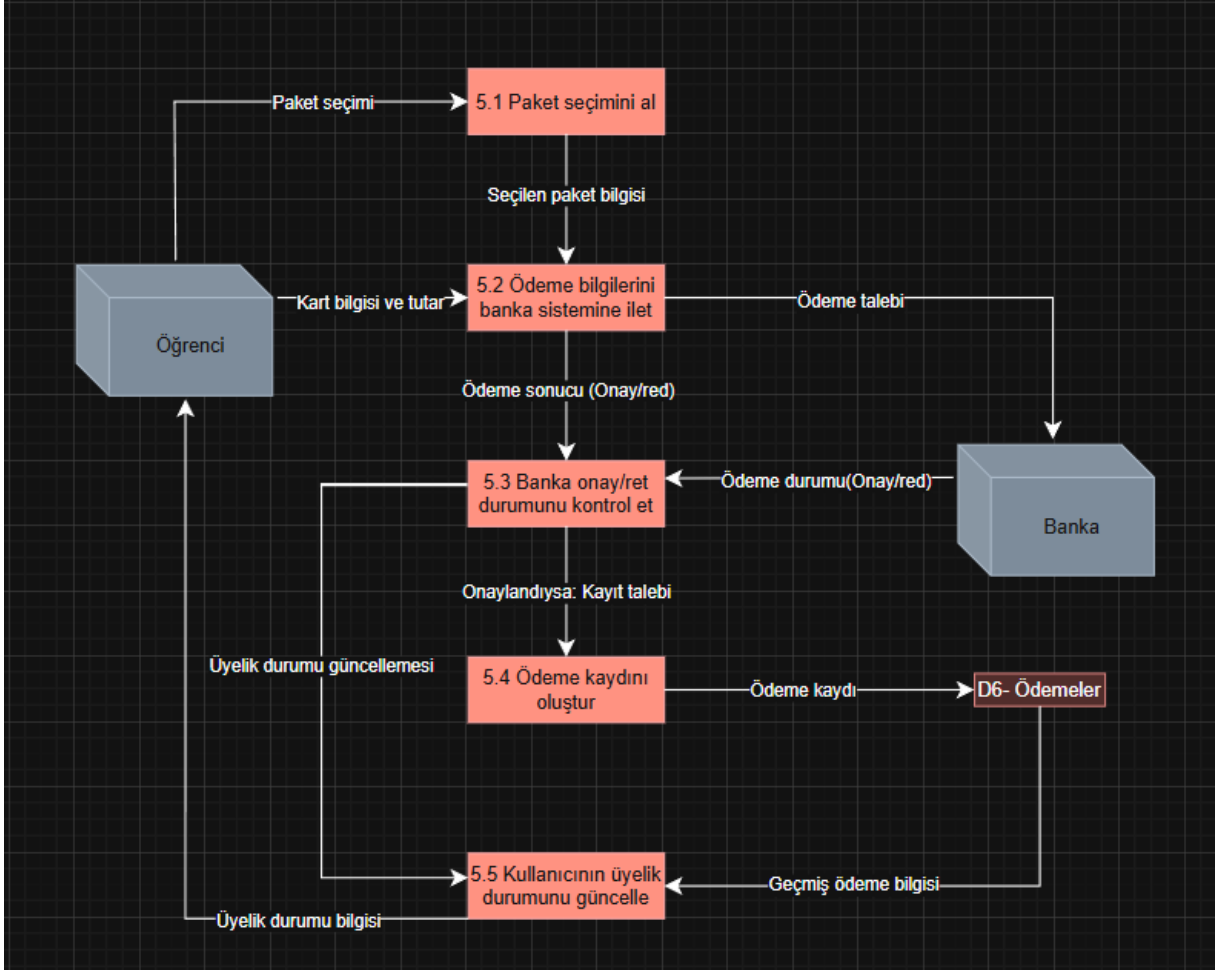
### Ebeveyn Diyagramı



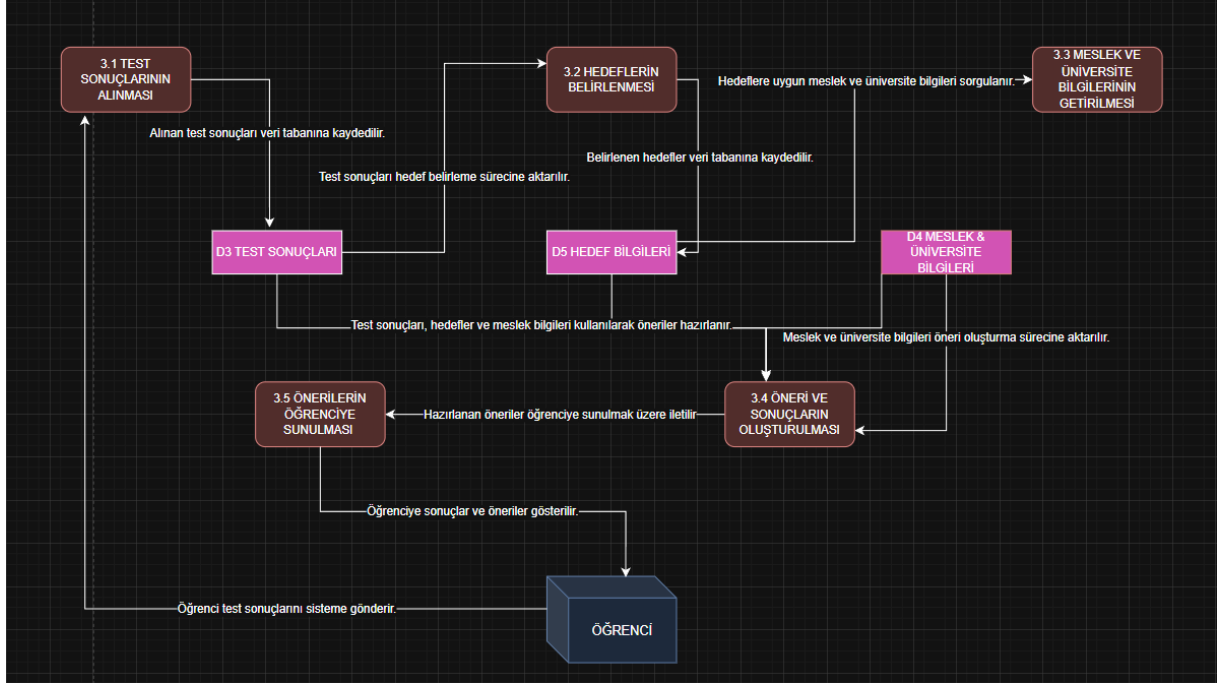
## Çocuk Diyagramı: Batuhan Kara



## Çocuk Diyagramı: Bilal Can



## Çocuk Diyagramı: Şevket Mirsad Özoğul



## Veri Sözlükleri: Batuhan Kara

Kaynak	Akış Adı	Hedef	
D3 - Test Sonuçları	Sonuç Verisi	2.6 Sonuçları Öğrenciye	

Kaynak	Akış Adı	Hedef	Veri Yapısı	Veri Yapısı2
D3 - Test Sonuçları	Sonuç Verisi	2.6 Sonuçları Öğrenciye Göster	TestSonucuVerisi =	ÖğrenciID + TestID + DogruSayisi + YanlisSayisi + BasariYuzdesi + TestBitisZamani

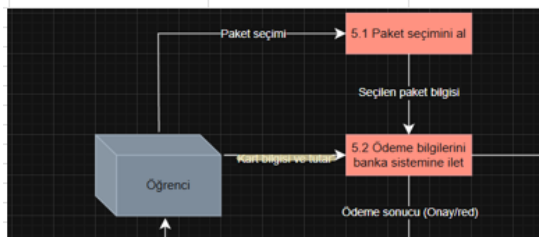
```

graph TD
    A[Öğrencilerin Soruları Olarak] --> B[Cevapları]
    B --> C[2.4 Cevapları Doğru/Yanlış Olarak]
    C --> D[2.5 Test Etkisi ve Sonuçları Olarak]
    D --> E[Sonuç]
    E --> F[D3 - Test Sonuçları]
    F --> G[2.6 Sonuçları Öğrenciye Göster]
    G --> H[Sonuç Verisi]
    H --> I[Öğrenci]
  
```

### Veri Sözlüğü

Yapısal Kay	Alan Adı	Veri Tipi	Veri Formatı	Açıklama	Örnek
İd Bilgisi	ÖğrenciID	Integer	Sayı	Sonucu görüntülenen öğrencinin sistemdeki ID'si	1020
	TestID	Integer	Sayı	Görüntülenen testin ID'si	3010
Soru Bilgisi	DogruSayisi	Integer	Sayı	Doğru cevaplanan soru sayısı	17
	YanlisSayisi	Integer	Sayı	Yanlış cevaplanan soru sayısı	3
	BasariYuzdesi	Float	Yüzde (%)	Başarı yüzdesi	85.0
	TestBitisZamani	DateTime	GG.AA.YYYY SS:DD:SS	Testin tamamlandığı tarih ve saat	23.05.2025 15:42

## Veri Sözlükleri: Bilal Can



Kaynak Öğrenci	Akış Adı Kart Bilgisi ve Tutar	Hedef Süreç 5.2			
Kaynak Öğrenci	Akış Adı Kart Bilgisi ve Tutar	Hedef Süreç 5.2	Ödeme Bilgileri=	Veri Yapısı ID Ad+ Soyad+ Telefon Numarası+ Kart Numarası+ CVV+ Son Kullanma Tarihi+ Tutar+	
Ödeme Bilgileri	Yapısal Kayıt ID Ad Soyad Telefon Numarası Kart Numarası CVV Son Kullanma Tarihi Tutar	Veri Tipi int string string int int string date float	Veri Formatı Sayı Metin Metin Sayı Sayı Metin XX/XX Ondalıklı Sayı	Açıklama Ödeme ID Kart Sahibinin Adı Kart Sahibinin Soyadı Kart Sahibinin Telefonu Kart Numarası CVV Numarası Kart Son Kullanma Tarihi Ödeme Tutarı	Örnek  Ahmet Çelik 05335558899 4848282816161963 106 09/30 85

## Veri Sözlükleri: Şevket Mirsad Özoğul



### Veri Depoları: Batuhan Kara

Depo ID	Veri Deposu Adı	Veri Yapısı	Açıklama	Birincil Anahtar	İkincil Anahtar
D3	Test Sonuçları	Test Sonucu Verisi	Öğrencilerin testlere ait sonuç verilerini (puan, başarı oranı vb.) saklar.	ÖğrenciID + TestID	TestBitisZamani

### Veri Depoları: Bilal Can

Depo ID	Veri Deposunun Adı	Açıklama	Birincil Anahtar
D6	Ödemeler	Ödemelerle İlgili Bilgiler	OdemeID

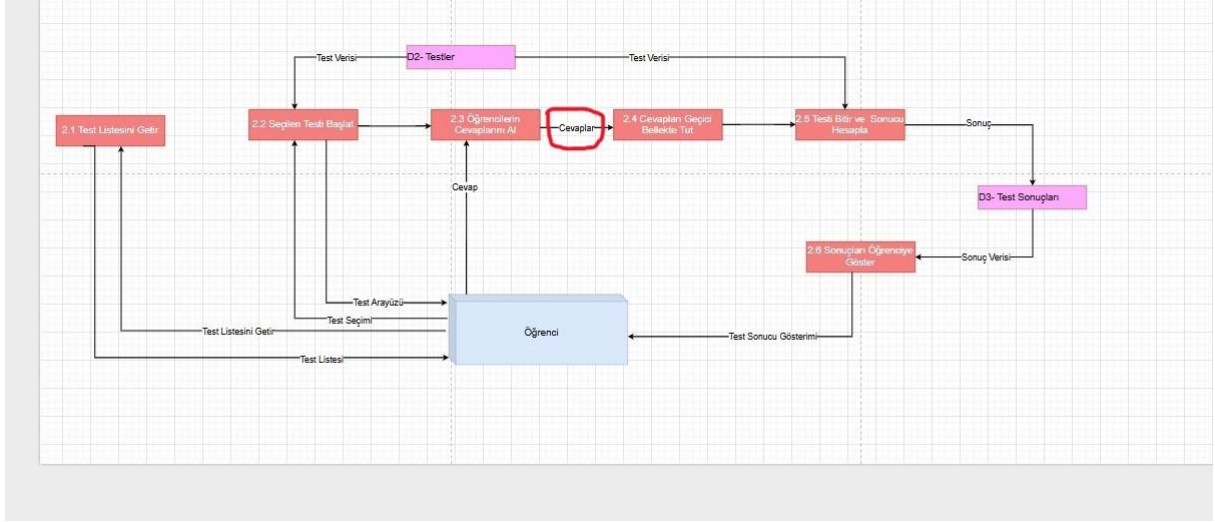
### Veri Depoları: Şevket Mirsad Özoğul

Depo ID	Veri Deposunun Adı	Açıklama	Birincil Anahtar
D5	Hedef Bilgileri	Hedef Bilgilerini Depolar.	Ogrenci ID, Kayıt Tarihi

## Yapısal Dil

# Kariyer Pusulası Çocuk Diyagramında Yer Alan Cevaplar Kısımının Geçici Bellekte Tutulması İşleminin Mantık Modellemeye Gösterimi

## (Yapısal Dil Metodu)



**BAŞLA**

**EĞER öğrenci cevap verdiyse**

**EĞER verilen cevap boş değilse**

**EĞER cevap süresi içinde verildiyse**

**Cevabı geçici belleğe kaydet.**

**Cevap zamanı ile birlikte işaretle.**

**DEĞİLSE**

**Uyarı göster: "Cevap süresi doldu."**

**DEĞİLSE**

**Uyarı göster: "Cevap boş olamaz."**

**DEĞİLSE**

**Uyarı göster: "Henüz cevap verilmedi."**

**BİTİR**

## Karar Tablosu

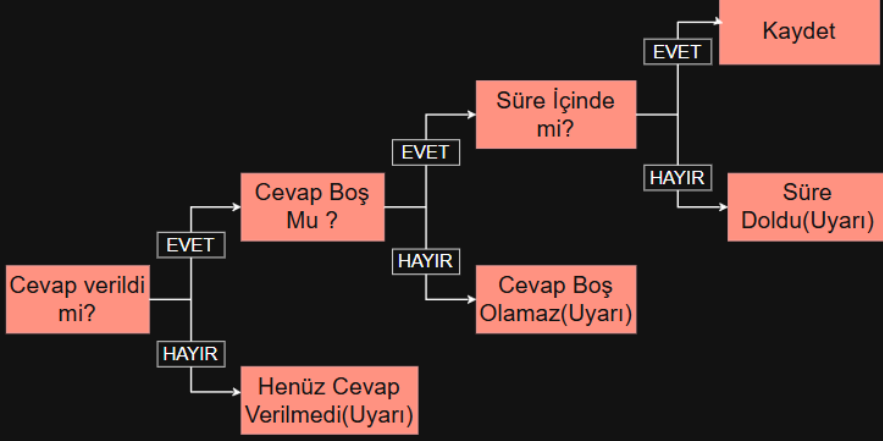
Koşullar ve Eylemler
Cevap verildi mi?
Cevap boş mu?
Süre içinde mi?

Kurallar			
1	2	3	4
Hayır	Evet	Evet	Evet
-	Evet	Hayır	Hayır
-	-	Hayır	Evet

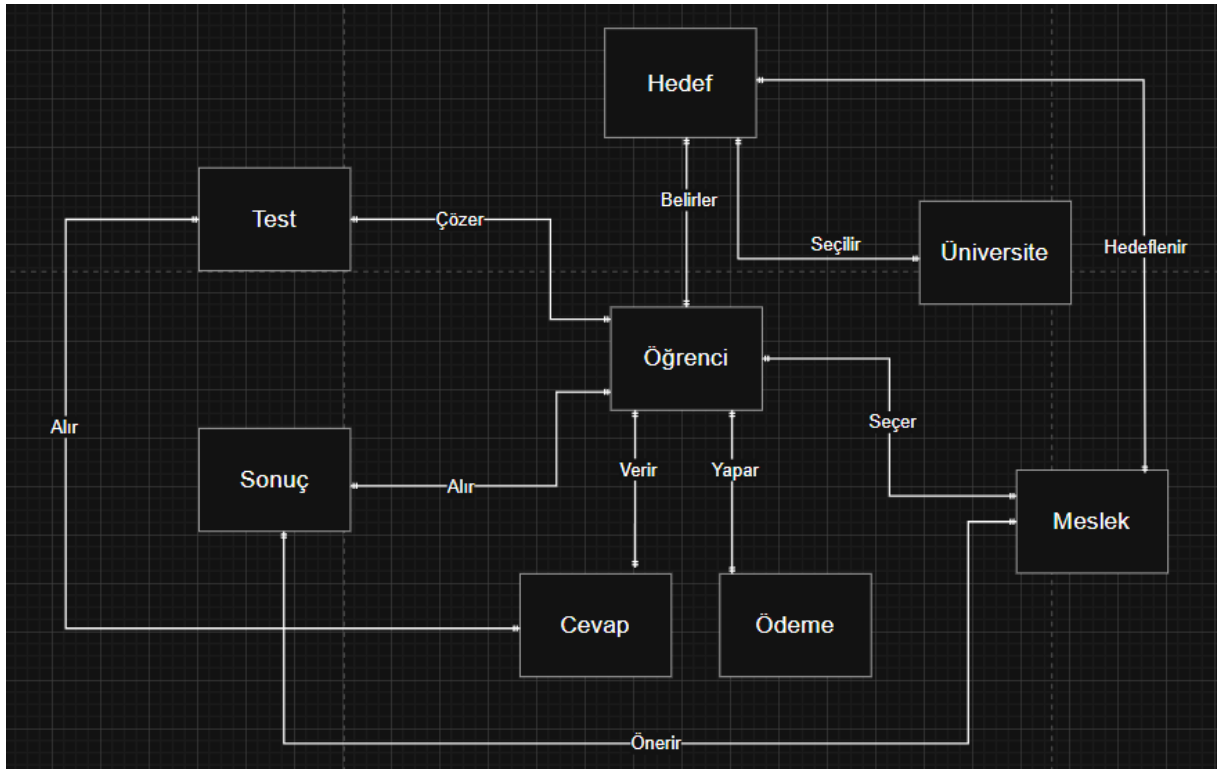
Uyarı göster: “Henüz cevap verilmedi.”
Uyarı göster: “Cevap boş olamaz.”
Uyarı göster: “Cevap süresi doldu.”
Cevabı belleğe kaydet.

X			
	X		
		X	
			X

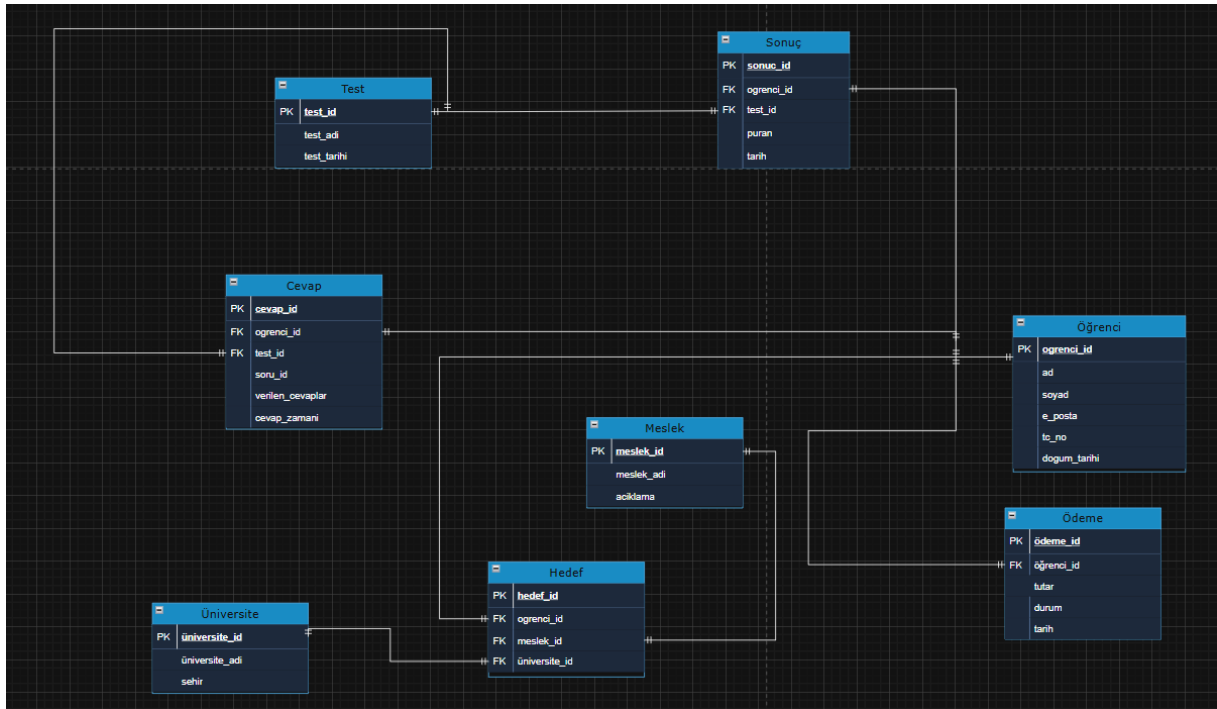
## Karar Ağacı



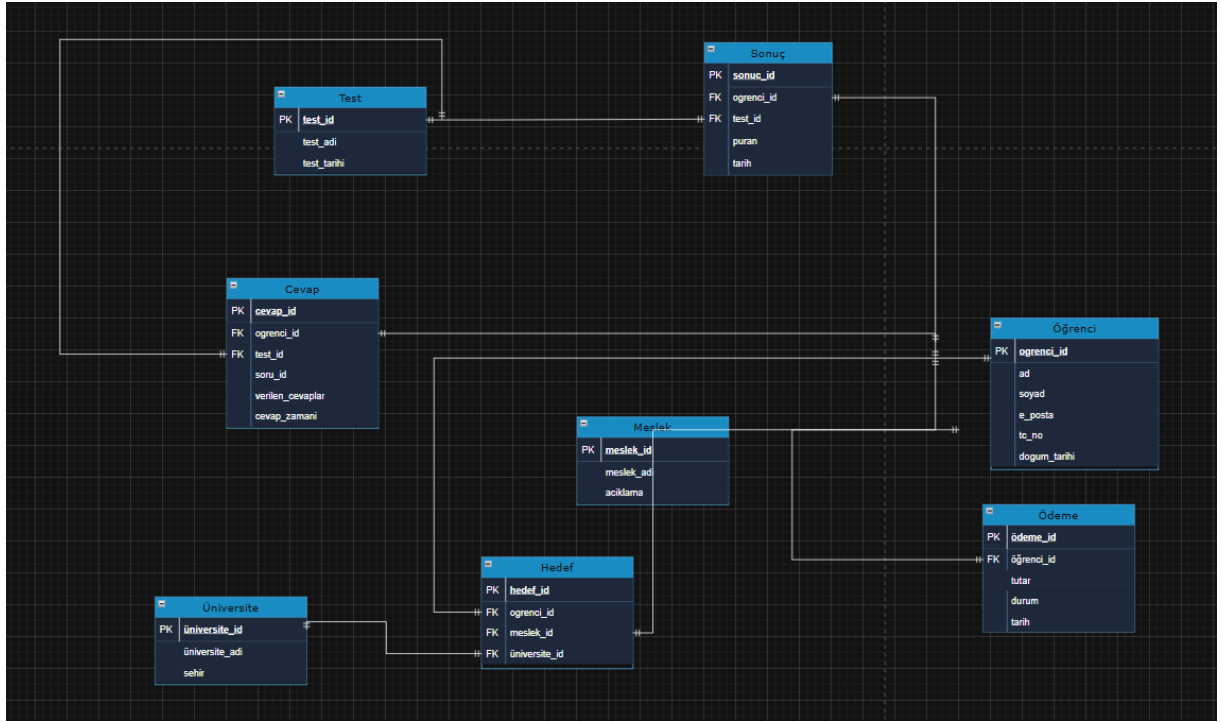
## Kavramsal ER



## Mantıksal ER

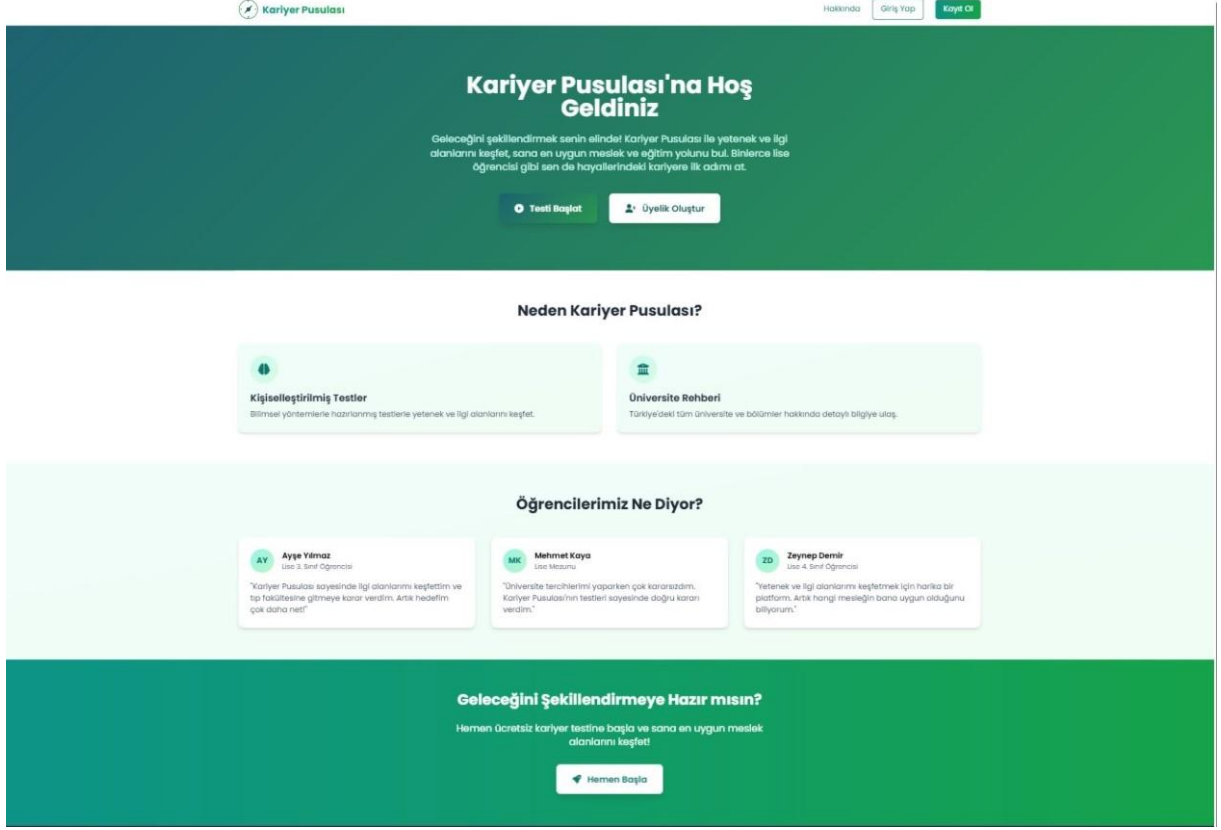


## Fiziksel ER



# Arayüz Tasarımı

## Anasayfa:



Girdi Ekranı:



## Kariyer Testi

Lütfen teste başlamadan önce bilgilerinizi giriniz

Ad Soyad


 Adınız ve soyadınız

Sınıf

 Sınıfınızı seçiniz 

İlgi Alanları

☐  Sayısal

☐  Sözel

☐  Eşit Ağırlık

☐  Dil

Daha önce kariyer testi çözdünüz mü?

☐ Evet ☐ Hayır

 Testi Başlat