KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ DERSİ

DÖNEM ÖDEVİ

**YRD. DOÇ. DR. SEDAT GÖRMÜŞ**

259239 SELEN ÇAKIROĞLU

244078 EMİR KARPUZ

ÖDEV KONUSU: HAYVAN SAHİPLENDİRME

**PROJENİN AMACI**

Projemizin esas amacı pet-shop üzerinden hayvan dostlarımızın satışının azaltılmasına yönelik olarak bir sahiplenme odaklı veritabanı uygulaması oluşturmaktır. İsteğe bağlı olarak ücretli barınma hizmeti de sağlayan seçenekleri barındırır. Sahiplenmek isteyen kişinin bilgileri ve sahiplenilecek hayvanın genel bilgileri veritabanına kaydedilir.

**GEREKSİNİM ANALİZİ**

Projenin başarıya ulaşması için yapılması gereken en önemli işlerin en başında gereksinim analizi gelir. Gereksinimler detaylı olarak yazılımın yapması gereken fonksiyonları sıralar. Bizde öncelikli olarak yapılması gereken fonksiyonları sıralamakla başlayacağız.

* Hayvan türlerine göre cins,renk,kilo,beslenme tipi gibi verileri ekleme çıkarma
* Hayvanı sahiplenecek kişiyi kaydetmek
* Kişi bilgilerini tutmak
* Barınma işlemleri için rezervasyon yapılmaktadır.

**MİMARİ**

Gereksinim analizini yaptıktan sonra ikinci adım olan mimari adımına geldik.

Mimari, programlayacağımız sistem parçalarını detaylı bir şekilde ifade eder. Yazılımın inşasını kolaylaştırmak için mimari adımı önemlidir. Bizde gerçekleyeceğimiz yazılımı bir şema ile ifade ederek kodlama aşamasına geldiğimiz zaman neyi nasıl yapacağımız konusunda kafa karışıklığı yaşamamış olacağız.

Tasarımın ilk kısmını inceleyecek olursak mimarimizin temel 2 yapıtaşı var. Bunlar hayvan bilgileri ve sahiplenen kişi bilgileridir. Kişilerin kimlik bilgileri ve kişi bilgileri **Sahiplenen Kişi Bilgileri** altında tutuluyor. Bunu yapmamızdaki amaç tasarım aşamasında veri tabanına hangi tabloları tutacağımız konusunda bilgi sahibi olmak.

Diğer yapıtaşımız **hayvan bilgileridir.** Bu yapıtaşımızın altında da hayvan özellikleri ,ekleme ,silme gibi özellikleri tutuyoruz. Yine bunu yapmamızdaki amaç veri tabanı tablolarını kolay oluşturduk.

Form 1 deki hayvan ekleme butonuna tıklanınca form2 ye yönlendirilip form2 de hayvan ekleme sayfası açılıyor. Bu sayfa da

1. hayvan ekleme,
2. silme gibi işlemler yapılıyor.

Burada ki işlemler veri tabanındaki hayvanlar tablosunda tutuluyor.

Form1 deki hayvan sahiplenme tablosunda tıklandığında form 2 deki hayvan sahiplenme tablosu açılıyor. Bu tabloda ;

1. Hayvan sahiplenme
2. Sahiplenen kişi bilgileri girilerek veri tabanındaki sahiplenilenler tablosunda ekleniyor. Buradaki sahiplenilen hayvanın durum bilgisi hayvanlar tablosunda sahiplenildi olarak değişiyor.

Form 1 de barınma butonuna tıklandığında form3 deki barınma sayfası açılıyor. Bu sayfada ;

1. Barındırma tarihinin belirlenmesi
2. Güncelleme
3. Barındırma işleminin iptali yapılabiliyor.

Bu işlemler veri tabanındaki barınma tablosunda tutulmaktadır.

**TASARIM VE UYGULAMA KISITLARI**

1. Zaman kısıtlaması
2. Maliyet kısıtlaması
3. Ara yüz kısıtlaması(belirli ara yüz kullanılacak)
4. Veri tabanı kısıtlamaları(belirli tablo sayısı)
5. C# ile hazırlanmıştır.

MS SQL veri tabanına kaydeder.

**PROJE İŞ DAĞILIMI**

* Projeyi 2 kişi gerçekledik. İş dağılımı yaparken takım arkadaşlarımızın yetenekli olduğu alanları göz önüne aldık. İki kişinin de ortak olarak çalışmak istediği dil C# olduğu için projeyi C# ile gerçekledik.
* Takım arasında uyum ve iş birliği konusunda herhangi bir sıkıntı yaşanmadığı için projede iş dağılımı konusunda herhangi bir sıkıntı yaşanmadı. Bu da projenin daha hızlı ilerlemesinde önemli bir rol oynadı.