



T.C. KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ

Mühendislik Fakültesi

STAJ DEFTERİ GİRİŞ SAYFASI

ÖĞRENCİ ve STAJ BİLGİLERİ

ÖĞRENCİ		STAJ	
Ad ve Soyadı	Muhammed ceylan	Staj Türü	Dönem Stajı
Numara	1190505030	İş Günü Sayısı	20
Sınıf ve Dönem	3. Sınıf/ Bahar dönemi	Başlama Tarihi	18.07.2022
Telefon	05459486064	İmza	
E-posta	Ceylanmuhammed18.81@gmail.com		

ÇALIŞMA BÖLÜM veya ALANLARI

SIRA	BÖLÜM VEYA ALAN	BAŞLAMA TARİHİ	BITİŞ TARİHİ	HAFTA
1	Yazılım geliştirici	18.07.2022	12.08.2022	4

İŞYERİ STAJ YETKİLİSİNİN ONAYI

İŞYERİ	Adı Soyadı/Ünvanı	Piksel Mutfak Bilişim Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti.
	Faaliyet Alanı	Bilişim Teknolojileri
	Telefon	+90 (216) 709 72-29
	Web	https://www.pikselmutfak.com/
	Adres	Acıbadem Mah. Çeçen Sok. Akasya Residence A Kule No: 25 Kat: 26 D:150 Üsküdar, İstanbul
	Adı Soyadı	
	Ünvan	
	Görev	
	Telefon	
	E-posta	
	Tarih	
	İmza ve Kaşe	

KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
STAJ YÖNERGESİ

BİRİNCİ BÖLÜM
Amaç, Kapsam ve Dayanak

Amaç

MADDE 1- (1) Bu Yönergenin amacı Kırklareli Üniversitesi Mühendislik Fakültesindeki bölümlerde öğrenim gören lisansöğrencilerinin pratik bilgi ve becerilerini artırmak amacıyla yapılan ve eğitim-öğretim programının zorunlu bir parçası olan staj faaliyetlerine ilişkin usul ve esasların düzenlenmesidir.

Kapsam

MADDE 2- (1) Bu Yönerge Kırklareli Üniversitesi Mühendislik Fakültesi öğrencilerinin staj faaliyetlerine ilişkin usul ve esasları kapsar.

Dayanak

MADDE 3- (1) Bu Yönerge 6/11/1981 tarih, 17506 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan 2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu, 16/6/2006 tarih, 26200 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan 5510 Sayılı Sosyal Sigortalar ve Genel Sağlık Sigortası Kanunu, 23/12/2010 tarih, 27794 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan Kırklareli Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili maddelerine dayanılarak hazırlanmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM
Genel İlkeler

Genel İlkeler

MADDE 4- (1) Stajlar, Kırklareli Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği hükümleri gereğince; öğrencilerin teorik bilgilerini, pratikte pekiştirmek amacıyla yapmak zorunda oldukları uygulama çalışmalarıdır.

(2) Mühendislik Fakültesi öğrencileri 4 yıllık öğrenimleri süresince her bölümün özelliklerine göre düzenlenen staj esaslarına uygun olarak, kesintisiz 20'şer iş günlük (4 haftalık) iki staj yapmak zorundadırlar.

(3) Staj işlemleri fakülte düzeyinde Fakülte Staj Komisyonunca düzenlenir. Fakülte Staj Komisyonu, Fakülte Yönetim Kurulunca görevlendirilen bir öğretim üyesi başkanlığında, Bölüm Staj Komisyonu başkanlarından oluşur. Komisyon, Fakülte Staj Yönergesinin bölümler tarafından uyum içinde yürütülmesini sağlar.

(4) Bölüm Staj Komisyonu, Bölüm Başkanının önerisi üzerine öğretim elemanları arasından Fakülte Yönetim Kurulunca iki yıl için görevlendirilen bir başkan ile iki ya da üç üyeden oluşur.

(5) Stajlar öğretim ve sınav dönemlerini kapsayan süreler dışında ve Fakülte tarafından belirlenen tarihler arasında yapılır. Özel durumlarda öğrenim yılı içinde staj yapılabilmesi için, Bölüm Staj Komisyonunun uygun görüşü ve Fakülte Yönetim Kurulunun kararı gereklidir.

(6) Stajlar bölümlerin öngördüğü konularda ve belirlenen şartlarda, resmi veya özel kurumlarda yapılır. Ancak herhangi bir kurumda staj yapabilmek için stajın yapıldığı konuda uzman en az bir mühendisin o kurumda çalışıyor olması gerekir.

(7) Fakülteye yataydikey geçiş ile gelen öğrencilerin geldikleri fakülte, yüksekokul veya meslek yüksekokulunda yapmış oldukları stajlar, bölümün ilgili komisyonlarının (Bölüm Staj Komisyonu ve/veya Bölüm İntibak Komisyonu) önerisi üzerine Fakülte Yönetim Kurulunca karara bağlanır.

(8) Öğrenciler staj yerlerinin çalışma düzenleri ile ilgili kural ve talimatlarına, ayrıca yükseköğretimin ilgili mevzuatlarına uymakla yükümlüdür. Aksi halde stajları geçersiz sayılabilir.

(9) Öğrenciler staj kabul formunu, Dekanlık staj birimine teslim etmeden stajlarına başlayamazlar. Aksi durumda öğrencilerin sigorta işlemleri yapılamaz ve stajları kabul edilmez.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM **Staj ile İlgili İşlemler**

Staj ile İlgili İşlemler

MADDE 5- (1) Staj defteri Türkçe dilbilgisi ve teknik çizim kurallarına uygun olarak okunaklı bir şekilde doldurulur. Yurtdışında yapılan stajlara ait defterler İngilizce olarak doldurulabilir ancak stajla ilgili belgeler staj komisyonuna Türkçeye çevrilmiş olarak teslim edilmelidir.

(2) Öğrenci, staj defterini işyerinde staj süresi içerisinde doldurur. Çalışma süresinin sonunda bütün sayfaların işyerindeki sorumlu mühendis tarafından imzalanması ve ilk sayfanın işyeri yetkilisi tarafından onaylanması gerekmektedir.

(3) Öğrenci, staj defterini Bölüm Staj Komisyonunca belirtilen tarihlerde Staj Komisyonuna şahsen teslim eder. Öğrenci yaptığı stajı Bölüm Staj Komisyonu karşısında sözlü olarak savunur.

Bölüm Staj Komisyonunun Görevleri

MADDE 6- (1) Bölüm öğrencilerinin yapacağı tüm stajlar, Bölüm Staj Komisyonunca planlanır, uygulamaya konulur ve denetlenir. Bölüm Staj Komisyonları her öğrencinin staj defterini inceler ve sözlü sınav sonucunda yapılan stajın kabul ya da reddi konusunda karar verir.

Fakülte Staj Komisyonunun Görevleri

MADDE 7- (1) Fakülte Staj Komisyonu, bölümlerdeki stajları koordine eder, yapılan itirazları değerlendirir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM **Yetki, Yürürlük ve Yürütme**

Yetki

MADDE 8- (1) Bu Yönergede hüküm bulunmayan hallerde 23/12/2010 tarih, 27794 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan Kırklareli Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği ve bu Yönerge hükümlerine aykırı olmamak kaydıyla Fakülte Staj Komisyonu yetkilidir.

Yürürlük

MADDE 9- (1) Bu Yönerge, Kırklareli Üniversitesi Senatosu tarafından kabul edildiği tarihte yürürlüğe girer.

Yürütme

MADDE 10- (1) Bu Yönergeyi Kırklareli Üniversitesi Rektörü yürütür.

STAJ BAŞLANGIÇ BELGESİ**KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA**

Aşağıda isim ve numarası belirtilen staja kabul edilmiş öğrenciniz, işyerimizde/kurumumuzda 18/07/2022 tarihinde göreve başlamıştır.

Bilgilerinize arz ederim.

İşyeri Yetkilisi
(İsim, İmza, Kaşe)

STAJ YAPAN ÖĞRENCİNİN	
ADI-SOYADI	Muhammed Ceylan
SINIF VE NUMARASI	3.Sınıf/ 1190505030
PROGRAMI	Yazılım Mühendisliği
STAJ DÖNEMİ	.../.../20.. - .../.../20..
STAJ YAPILAN YERİN	
ADI VE ÜNVANI	Piksel Mutfak Bilişim Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti.
ADRESİ	Acıbadem Mah. Çeçen Sok. Akasya Residence A Kule No: 25 Kat: 26 D:150 Üsküdar, İstanbul
TEL/FAX/ E-MAIL	+90 (216) 709 72-29 /// info@pikselmutfak.com
STAJA BAŞLANAN BÖLÜM	Yazılım geliştirici
FORMU DOLDURAN YÖNETİCİNİN	
ADI - SOYADI	
ÜNVANI	
Kurum Sicil NO	
Kaşe ve imza	

NOT: Bu form, öğrencinin staja başladığı tarihten itibaren en geç 15 gün içinde Kırklareli Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dekanlığı, Cumhuriyet Mah. Üniversite Bulvarı Merkez Amfi Derslikler-2 Kayalı (Merkez) Yerleşkesi/Kırklareli adresine gönderilmesi gerekmektedir.
Tel: 0(288) 214 05 14- 214 05 15 - 214 05 10 Fax: 0(288) 214 05 16

T.C.
KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

Yazılım Mühendisliği Bölümü
Öğrenci Staj Sicil Formu



Öğrencinin Adı Soyadı ; Muhammed Ceylan

Numarası ; 1190505030

Sınıfı ; 3

Stajın Türü ; Bahar Dönemi

Stajın Başlama Tarihi ; 18.07.2022

Stajın Bitiş Tarihi ; 12.08.2022

Çalışılan Gün Sayısı ; 20

İlgiliye;

Yukarıda bilgileri verilen öğrencimizin kurumunuzda staj yapma isteği uygun görülmüştür. Öğrencilerimize kurumunuzda staj imkânının verilmesinden dolayı size teşekkür ederim.

Staj; öğrencinin teknik eğitiminin önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Bu nedenle öğrencimizin, stajı sırasında yakından izlenerek, ilgili kanunlara, kurallara ve kurum içi disiplinlere uymaları hususuna özen gösterilmesini ve staj sonunda aşağıdaki **sicil bilgilerinin doldurularak kapalı bir zarf içinde** öğrenciye teslim edilmesini rica ederim.

Saygılarımla
BÖLÜM BAŞKANI

STAJ YAPILAN KURUM TARAFINDAN DOLDURULACAKTIR

Öğrencinin devam, çalışkanlık, ilgi ve öğrenme isteği, ekip çalışmasına uyumu, işyeri disiplinine uyumu gibi ölçütleri dikkate alarak öğrencinin stajını değerlendirip, uygun kutucuğu işaretleyiniz.

DEĞERLENDİRME:

Stajın Yapıldığı Kurum Bilgileri

Adı Pıksel Mutfak Bilişim Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti.
Acıbadem Mah. Çeçen Sok. Akasya Residence A Kule No: 25 Kat: 26 D:150 Üsküdar,
İstanbul
Adresi
Tel +90 (216) 709 72-29

Kurum Yetkilisi
Adı Soyadı
Görevi
Tel
Faks
E-Posta

DEĞERLENDİRME

Çok iyi (A)	İyi (B)	Orta (C)	Yetersiz (D)
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

...../...../.....
İmza
Firma Kaşesi

ÜNİVERSİTE TARAFINDAN DOLDURULACAKTIR

20 iş günü stajı Kabul Edilmiştir. Kabul Edilmemiştir.

AÇIKLAMALAR :

Komisyon Üyesi İmza	Komisyon Üyesi İmza	Komisyon Başkanı İmza
---------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------

T.C.

KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

Yazılım Mühendisliği Bölümü

Stajyer Öğrenci Değerlendirme Anket Formu

Değerli İlgili,

Öğrencimizin gerçekleştirmiş olduğu stajın tarafımızdan kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesi için öğrencimiz hakkındaki görüşleriniz bizim için önem taşımaktadır. Size sunulmuş olan bu form, stajyer öğrencimizin performansının ölçülmesi için tasarlanmıştır. Öğrencimize işletmenizde staj yapma olanağını sağladığınız ve eğitim programımıza katkılarınız için teşekkür ederiz.

Yetkilinin Adı Soyadı		
İşletmenin Adı ve Faaliyet Alanı	Piksel Mutfak Bilişim Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti./ Bilişim Teknolojileri	
İşletmenin Telefon ve Faks Nosu	+90 (216) 709 72-29	
Öğrencinin Adı Soyadı	Muhammed ceylan	Staj Türü : Bahar Dönemi
Staj Tarihleri	Başlama Tarihi : 18.07.2022	Başlama Tarihi : 18.07.2022

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	ÇOK ZAYIF	ZAYIF	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ
A-) Stajyer Öğrencinin Mesleki Nitelikleri	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amaç ve hedeflerini belirlemesi ve uygulaması	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zamanı verimli kullanabilme ve planlı çalışma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teorik olarak öğrendiklerini pratiğe aktarabilmesi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Staj yaptığı alandaki bilgi düzeyi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mesleğini seyerek ve inanarak yapması	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B-) Stajyer Öğrencinin Kişisel Nitelikleri	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Öğrencinin iş saatlerine uyum ve devam başarısı	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Disiplinli çalışabilmesi becerisi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Görüşlerini ve bilgisini sözlü ve yazılı aktarabilme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alet ve teçhizat kullanabilme yeteneği	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
İş arkadaşlarıyla ilişkili ve iletişim kurma becerisi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sorumluluk alma isteği	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Çalıştığı yeri benimseyebilme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kurum yetkililerine karşı ilgisi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kendisini geliştirme isteği	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Liderlik vasıfları ve çıkardığı işin kalitesi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C-) Genel Değerlendirme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ekleme İstedikleriniz					

Formu Doldurun Yetkilinin İmzası :

Kaşe .

Tarih : 12.08.2022

**** Bu formu staj sicil formu ile birlikte kapalı bir zarfta bölüm staj komisyonuna teslim ediniz.**

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	1
YAPILAN İŞ	Tanışma ve yapılacak iş tanımı	TARİH	18.07.2022

Bu gün Şirkette bulunan arkadaşlar ile tanıştım. Sonrasında Hangi projede bulunacağım ile ilgili bilgi aldım. Bulunacağım proje “Fu mobile” adında bir mobil projesi. Bu proje avukatların ve kişilerin birbiri ile iletişime geçeceği bir proje. Proje Flutter SDK’I kullanılmakta. Projenin durumu şu an UI kısmında bir kaç ekran yapılmış. Bunun için github üzerinden Proje benimle paylaşıldı ve benim çalışacağım farklı bir branch açıldı. Ben her geliştirme yaptıktan sonra bu branche commit attım. Ardından benimle ilgilenen developer tarafından attığım commitler kontrol edilip ona göre birleştirmeler yapıldı. Projenin developer tarafından kodlanması için figmada tasarımcı tarafından hazırlanan tasarımlara bakılarak flutter ile tasarım yapıldı.

Bu gün projeyi klonladım. Ardından biraz github mantığını öğrenmeye çalıştım ve flutter ile 3 tane UI tasarımı yaptım.

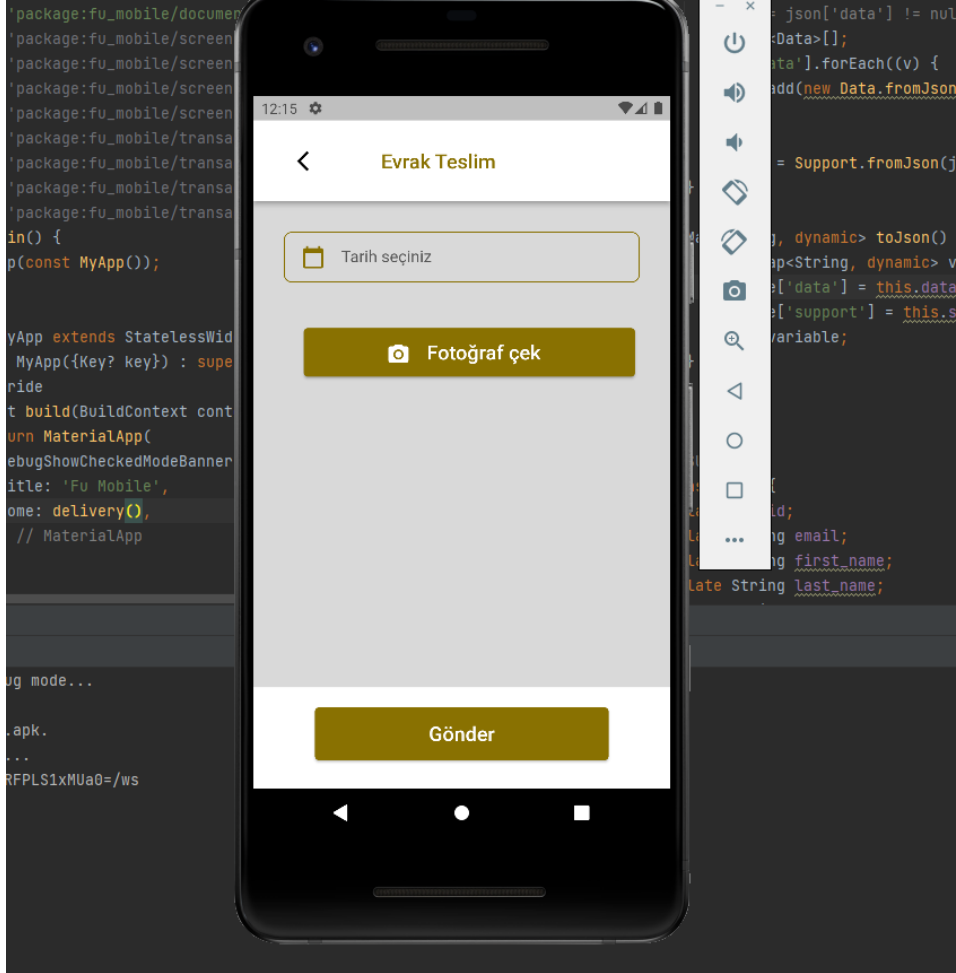
Bu gün Genel olarak projelerin hangi ortamdan bakılıp nasıl ve ne şekilde geliştirildiği ile ilgili temel bilgi sahibi oldum.

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	2
YAPILAN İŞ	Figmada Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	19.07.2022

Bu gün bir önceki gün figmada gösterilen UI'ları flutter ile kodlamaya devam ettim. Geliştirme yaparken flutter'da kullandığım widget mantığı daha çok pekişti. Bununla beraber bir çok yapıyı aynı yerde sürekli oluşturmak yerine bu işlemleri Dinamikleştirecek kod yazmaya çalıştım.

Bu gün yaptığım ekranlardan birinin örneği:
Burada Tarih seçimi nasıl yapılır. Icon button kullanımı ve bir containeri en alta nasıl Eklerim? Durumlarını öğrendim.

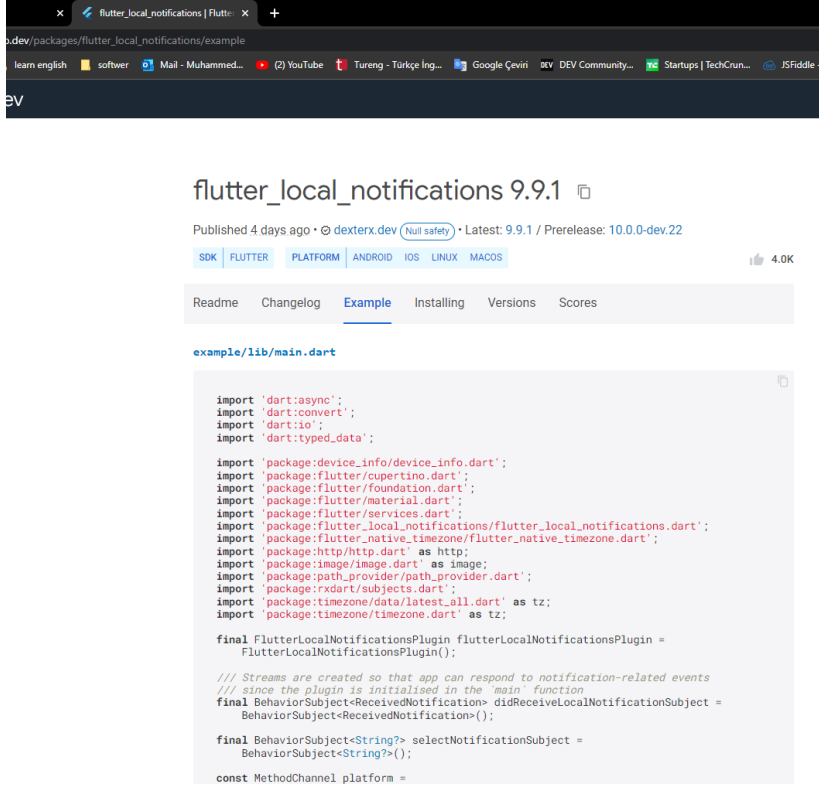


STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	3
YAPILAN İŞ	Figmada Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	20.07.2022

Bu gün projenin tasarım kısmında kaldığım yerden devam ettim.
Bu gün tasarladığım ekranlarda bildirim ekranı nasıl oluşturulur ve buna bağlı olarak gelen bildirimler kategorilere nasıl ayrılır? Sorularına cevap buldum ve gerekli ekranların tasarımını kodladım.



Pub dev'den yukarıda gördüğünüz kaynağı inceledim. Buna bağlı olarak kendi Projemde uyguladım.

Bu gün genel olarak bildirimler nasıl atılır ve bunu mobil uygulamada nasıl kullanırsınız konularını öğrendim.

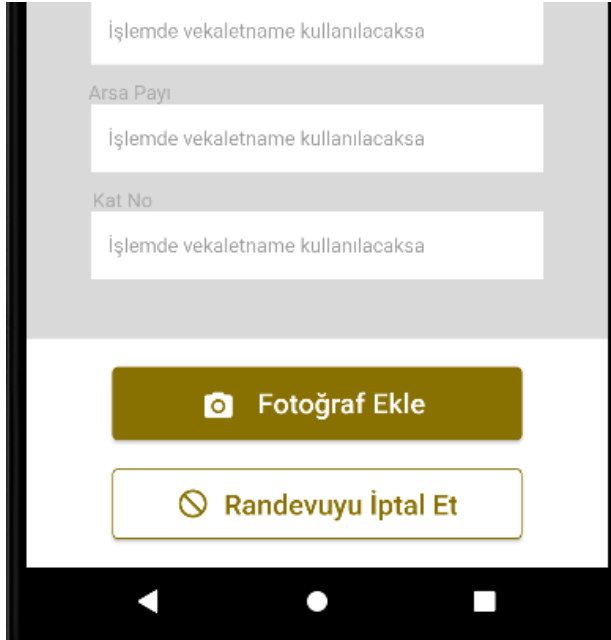
STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	4
YAPILAN İŞ	Figma'da Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	21.07.2022

Bu gün Projenin UI tasarımına kaldığım yerden devam ettim.Bu gün yaptığım UI'larda Birinde input oluşturup lakin bu inputlara verinin veritabanından dinamik olarak geleceği söylendi. Buna bağlı olarak inputa verinin girilmesi nasıl engellenir ve verileri nasıl dinamik bir şekilde alırım konularını araştırdım ve projeye aktardım. Günün sonunda githuba commit attım. Bu gün dinamik verileri nasıl alırım ve kullanırım, inputa verinin girilmesi nasıl engellenir Konularını öğrendim.

Projede istenilen ve yaptığım örnek input çalışması:



STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	5
YAPILAN İŞ	Figma'da Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	22.07.2022

Bu gün Cto'muz neler yaptığımı görmek istedi. Neler yaptığımı genel anlamıyla anlattım. Eksik gördüğü yerleri düzeltmeye çalıştım.

Sonrasında Kalan tasarımları yapmaya devam ettim.

Yaptığım tasarımlarda bir tablo oluşturdum ve bu tabloda aylar ve yıllar bulunmakta ve buna bağlı olarak veriler girilmekte. Bu tabloyu oluşturmak için bir container widget oluşturdum sonrasında tablonun her bir kutusu için bu widgeti çağırdım.

Sonrasında bu tablo ve sayfanın style özelliklerini verdim.

Günün ilerleyen saatlerinde projede tablonun her bir kutusu için parametre göndermem gerektiğini öğrendim ve buna bağlı olarak widget yapısında Constructor kullandım.

Bu gün Constructor mantığını ve tasarımda style ile ilgili kolay yöntemler öğrendim.

Baktığım örnek vee kran görüntüsü:

Dart Constructor methods

Constructor is a special method of Dart class which is automatically called when the object is created. The constructor is like a function with/without parameter but it doesn't have a return type.

For example, this is 'Customer' class with constructor that has the same name:

```
class Customer {  
  String name;  
  int age;  
  String location;  
  // constructor  
  Customer(String name, int age, String location) {  
    this.name = name;  
    this.age = age;  
    this.location = location;  
  }  
}
```

Now you can create new object using a constructor.

```
var customer = Customer("bezkoder", 26, "US");
```

If we don't define any constructor, the default constructor below will be created.

```
Customer() {  
}
```

STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	6
YAPILAN İŞ	Figmada Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	25.07.2022

Projenin ekranlarının %60'ını bitirdim diyebilirim. Bu gün ekranları tasarlamaya devam edicem.

Bu gün yaptığım ekranlarda genel olarak projenin içindeki küçük menü kısımlarıydı. Buralarda icon button oluşturup farklı sayfalara yönlendirme yaptım.Sonrasında biraz github çalıştım. Farklı branclerden çalışma yada yeni branch nasıl açılır konularına baktım.

Bu gün genel olarak öğrendiklerim github branch açma ve farklı brancleri Nasıl birleştiririm konusu oldu.

Branch nedir:

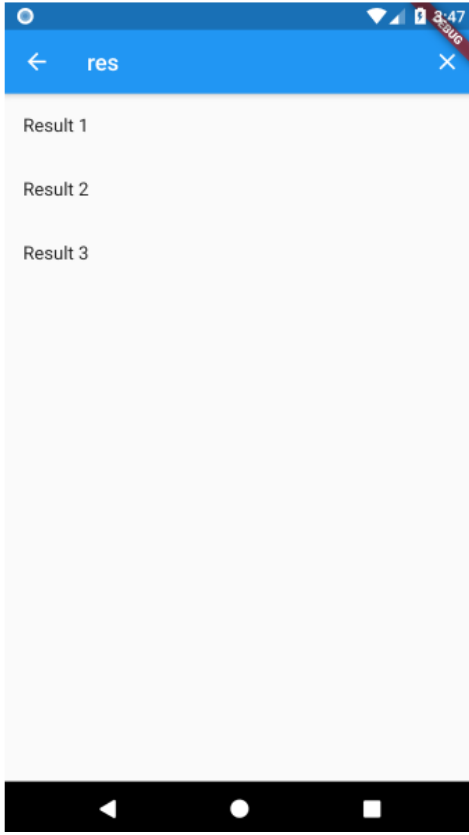
Branch oluşturmak kullanıcıya çalıştığı projenin farklı versiyonlarına erişmesini sağlar. Kullanıcı, projesine bir yenilik eklemek istediğinde, yaptığı değişiklik projenin çalışmasını olumsuz etkileyebilir. Bu gibi durumlarda projemizin o anki halini bozmamak için branch kullanabiliriz

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	7
YAPILAN İŞ	Figmada Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	26.07.2022

Bugün Kalan tasarımların %30'unu yapmadan önce text search işlemine baktım.
Flutterda search nasıl yapılır ve buna bağlı olarak veriler arayüze nasıl getirilir?
Konularını öğrendim.

Yaptığım örnek çalışma:



Sonrasında bunu projeye uyguladım.
Bu gün flutterda search nasıl yapılır öğrendim.

STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

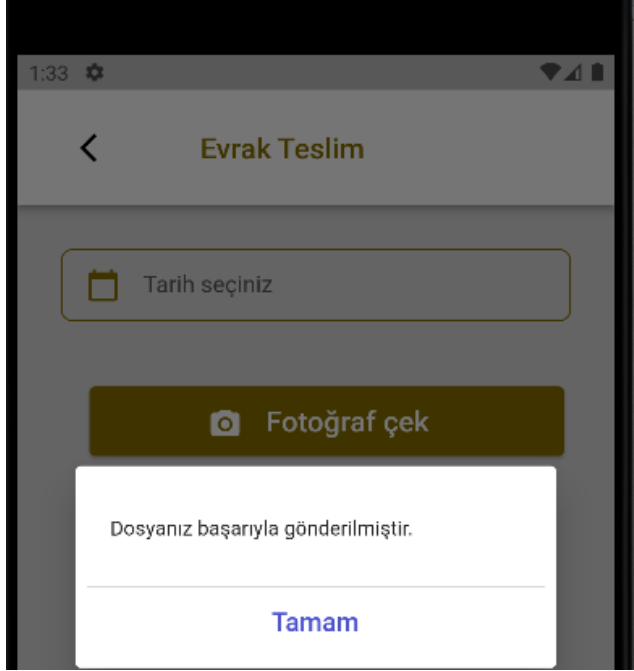
İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	8
YAPILAN İŞ	Figmada Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	27.07.2022

Bugün kalan tasarımlara devam ettim.Sonrasında gurup olarak yaptığım flutter tasarımlarını birbirine bağladım.Bağlama işleminde back yapınca bazı hatalar alındı. Bu hataları çözmeye çalıştım.

Aldığım hatalardan biri kullanıcı sistemde gönder tuşuna basınca alert açılması ve alert'de de Tamama tıklayınca kullanıcı farklı bir sayfaya gönderiliyor. Fakat kullanıcı tekrar geri gelince Kullanıcıyı alert karşılıyor. Bu durumu ortadan kaldırmak için back tuşuna basılınca alerte değil Bir önceki sayfaya yönlendirme yapıldı.

örnek sıkıntı:



Flutter back örneği:

```
onPressed: () {
  Navigator.push(
    context,
    MaterialPageRoute(builder: (context) => const SecondRoute()),
  );
}
```

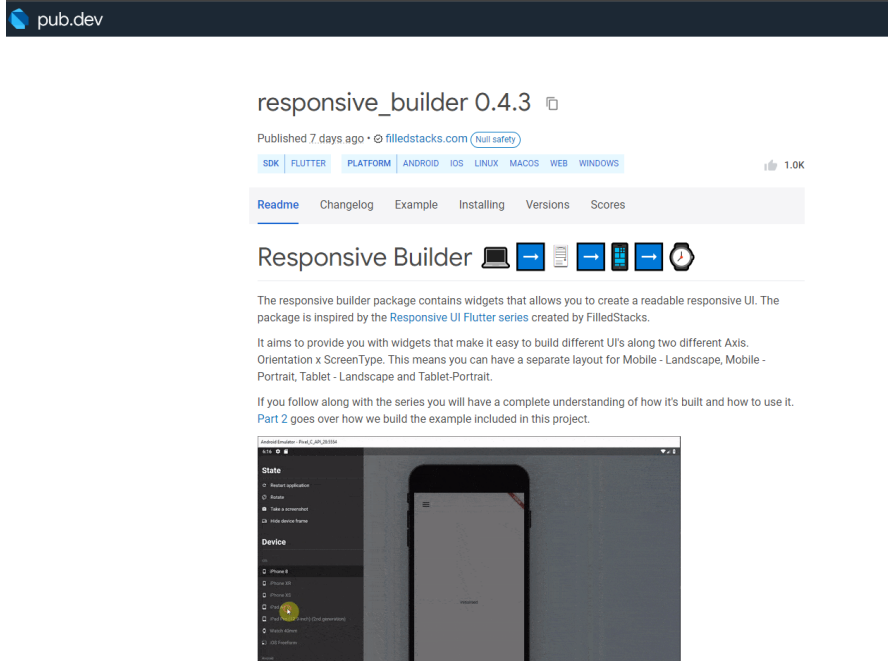
STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	9
YAPILAN İŞ	Figmada Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	28.07.2022

Bu gün projede kalan tasarımlarıda flutter ile kodladım ve projenin UI tasarım kısmı bitti. Sonrasında projenin responsivliğine baktım. Projenin responsive olabilmesi için belirli araştırmalar yaptım.

Araştırma yaparken baktığım kaynaklardan bir kesit.



Responsive builder Size farklı UI'lar oluşturmayı kolaylaştıran widgetlar sağlamayı amaçlamaktadır. Yönlendirme ekran boyutuna göre olmalıdır.

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	10
YAPILAN İŞ	Figma'da Bulunan UI' ların flutter ile kodlanması.	TARİH	29.07.2022

Bu gün dün öğrendiğim responsive bilgilerine göre uygulamada responsive olmayan Tasarımları responsive olacak hale getirdim.
Buna bağlı olarak IPHONE Cihazında projeyi test ettim. Yaml dosyasında ios ile ilgili belli Eksikler olduğu için ios'da bazı ekranlar sıkıntı çıkardı.
Sıkıntı çıkaran sayfalar için yaml dosyasını ayarladım.

Pubspec.yaml dosyası nedir?

Pubspec.yaml dosyası içerisinde <https://pub.dev/> sitesindeki 3.parti package'lar projemizin Bağımlılıklarına ekleyip çalıştırmamıza yarayan yaml dilinde yazılmış bir dosyadır.

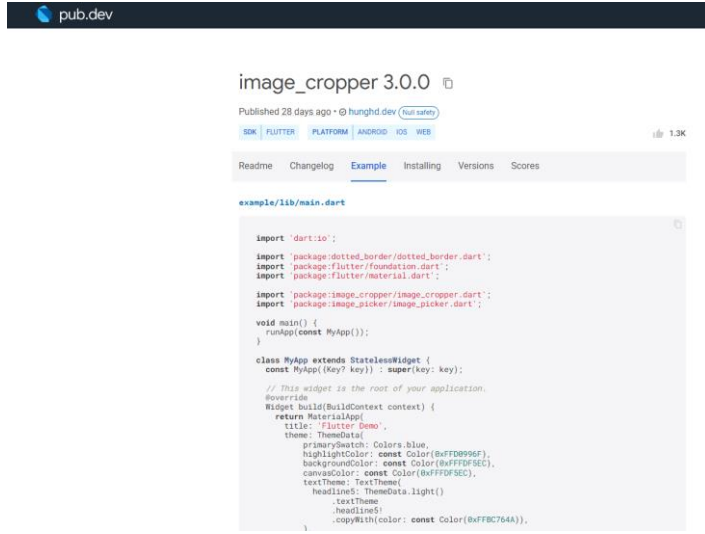
Günün sonunda Benimle ilgilenen developer ile beraber projenin responsive yapısını beraber inceledik.

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	11
YAPILAN İŞ	Flutter ile Otomatik fotoğraf kırpması nasıl yapılır	TARİH	01.08.2022

Projede tasarım kısımları tamamen bittiği için bu gün projede bulunan fotoğraf çekme durumunu yapmak için flutter otomatik image crop ve image picker durumlarını araştırdım. Projede bizden istenilen kullanıcının çektiği döküman fotoğrafını telefonun otomatik olarak kenarlarının algılanması ve ona göre crop yapabilmesiydi. Bende bunun için belli kaynaklar araştırıp belli denemeler yaptım.

Tüm kaynakları inceledikten sonra örnek aldığım kaynak:



Bu gün image picker ve image crop öğrendim. Yarın bunu projeye uygulayacam.

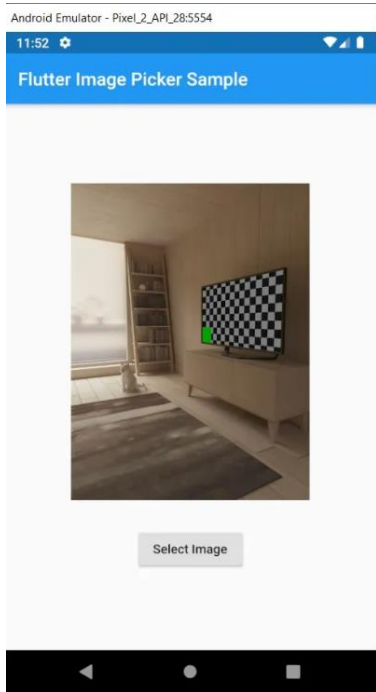
STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	12
YAPILAN İŞ	Image crop yapılması	TARİH	02.08.2022

Dün öğrendiğim image picker ve image crop olaylarını projeye uyguladım. Telefonlarda Test edip Proje yöneticisi ile paylaştım.
Proje yöneticim çalışmanın başarılı olduğunu söyledi.
Image crop kütüphanesi kodlarına bakınca arka planda python ve opencv kullanılmış.
Algoritması baya hızlı ve iyi.

Örnek çalışma:



STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	13
YAPILAN İŞ	Json Web Token(JWT) Araştırması	TARİH	03.08.2022

Bu gün JSon Web Token yani kısaca JWT nedir? Konusunu araştırmam ve küçük bir örnek yapmam istendi.
Json Web Token nedir Araştırdım ve Nodejs ile küçük bir örnek yaptım.

JWT Nedir?

JSON Web Token (JWT), taraflar arası güvenli bir şekilde JSON olarak veri aktarımı yapılmasını sağlayan bir standarttır.

Genellikle kullanıcı kimliklendirme işlemlerinde kullanılır. Bu kimliğin doğrulanması sırasında herhangi farklı bir sunucuya gitme ihtiyacı olmaz. Aynı şekilde veri tabanından da sorgulama yapmasına gerek kalmaz. Sunucuya gelen token bilgisi kod tarafında doğrulanır ve kullanıcıya talep ettiği içerik sunulur. Basit anlamdaki kullanımı bu şekildedir.

Diğer alternatiflerine göre daha küçük boyutludur. Bu sebeple bir JWT'yi URL üzerinden, POST parametresi olarak ya da HTTP header'a koyarak hızlıca sunucuya gönderebiliriz.

Bu gün json web token nedir nasıl kullanılır öğrendim. Bunun yanında nodejs ile küçük bir örneğini nodejs ile yaptım. Bunu uygularken npmin jsonwebtoken kütüphanesinden yaralandım.

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	14
YAPILAN İŞ	Nodejs Çalışıldı.	TARİH	04.08.2022

Daha önce ekranlarını tasarladığım Fu-Mobile Projesinin backEnd kısmı Nodejs ile yazılacağı için; Rest Api nedir , EndPoint nedir ve bunları nodejs ile nasıl kullanırız konularını Araştırmam ve uygulamam istendi.

Genel Tanımıyla Rest Api nedir?

REST API, geliştiricilerin HTTP protokolünü kullanarak GET ve POST gibi isteklerde bulunup, bu isteklere çeşitli formatlarda yanıt aldığı bir dağıtık sistemdir. REST (REpresentational State Transfer), Temsili Durum Aktarımı olarak Türkçede de kullanılır. REST'in tüm prensiplerini yerine getiren API'ler ise RESTful olarak nitelendirilir. REST API ilk defa 2000 yılında Roy Fielding tarafından doktora tezinin bir bölümü olarak geliştirilmiş ve ardından geliştiricilerce kabul görmüştür.

Endpoint nedir?

API üzerinde belirli bir amaç için oluşturulmuş metoda verilen isimdir.

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

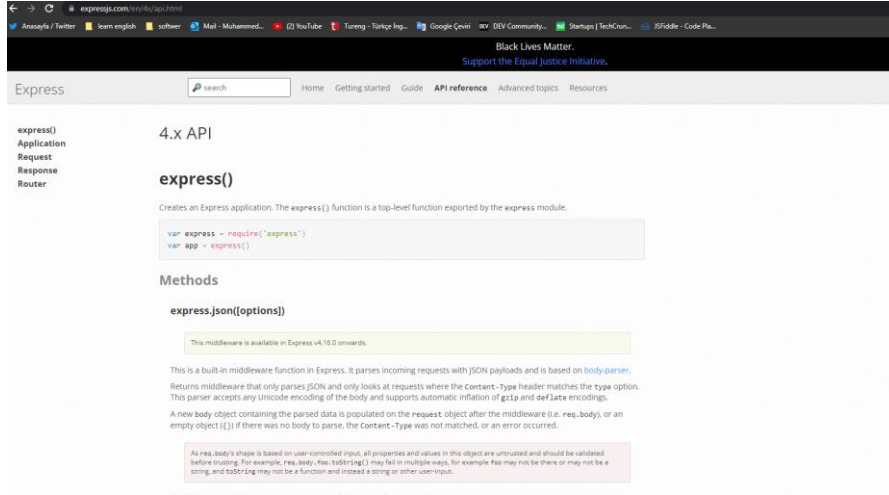
BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	15
YAPILAN İŞ	Nodejs ve ExpressJS çalışıldı.	TARİH	05.08.2022

Bu gün Nodejs çalışmama devam edilmesi istendi.
Nodejs çalıştım. Express js araştırdım. Buna bağlı olarak Bir rest api örneği yazdım
Expressin bir web sunucusu olduğunu öğrendim.

Araştırdığım ve okuduğum kaynaklar?

<https://expressjs.com/en/4x/api.html>
<https://nodejs.dev/en/learn/>

Express için En beğendiğim kaynaktan ekran görüntüsü.



Express js nedir?

Express.js modülü / paketi, [Node.js](https://nodejs.org/) tabanlı bir web uygulama sunucu çatısıdır. Express.js'nin sunduğu sınırsız HTTP yardımcı araçları ve katmanlar sayesinde sağlam bir API oluşturmak oldukça hızlı ve kolaydır.

STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

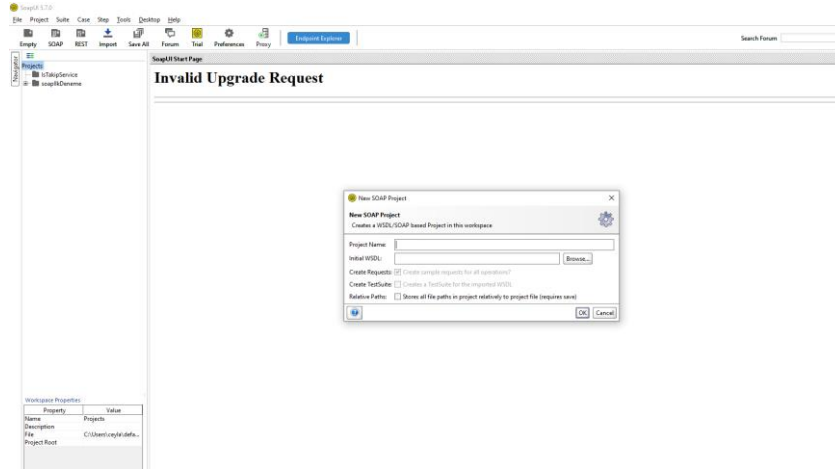
BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	16
YAPILAN İŞ	SOAP genel anlamıyla öğrenildi.	TARİH	08.08.2022

Bu gün soap Nedir? Soap UI nedir? Nasıl kullanılır konuları araştırmam istendi?

Soap Nedir?

SOAP, web servis oluşturmak için kullanılan web servis yöntemlerinden birisidir. SOAP programlama dilinden bağımsız olarak web servis oluşturmak için kullanılan bir standarttır.

Soap UI ekran görüntüsü:



Soap ile Backende yazılan veriler XML formatında gelir. Biz bu verileri alıp json veya Farklı formatlarda kullanırız.

Soap UI ise bize verilen servislerin fonksiyonlarına göre görmemizi sağlar. Bunun yanında Örnek test verileri ile deneme yapıp örnek xml datası alabiliriz.

STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	17
YAPILAN İŞ	Web servis dökümanı incelendi örnek testler yapıldı.	TARİH	09.08.2022

Bugün Fu-mobile projenin soap web servislerine soap UI üzerinden bakıldı .
Web servisleri için verilen döküman incelendi.
Bu dökümanda verilen örnek test verileri ile Soap UI üzerinden servisler test edildi.
Verilen servisler nasıl kullanılır. Gelen data hangi formatta projeye nasıl aktarılır
Konuları araştırıldı.

Örnek web servis ve çağırma işlemi:



Web servis nedir?

Web servisler, HTTP protokolünü kullanarak hizmet sağlayan yapıların bütününe verilen isimdir. Web servisler, istemci bilgisayar (client) tarafından gönderilen istekleri (request) yorumlayarak gönderilen isteğe göre istemciye yapısından bulundurduğu bilgileri aktarmaktadır.

Bu gün genel olarak web servisleri nedir nasıl kullanılır soap nedir soap ui nasıl kullanılır öğrendim.

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
-------------------------------------	--	--------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	18
YAPILAN İŞ	Nodejs ile soap servislerine nasıl istek atılır?	TARİH	10.08.2022

Bu gün NodeJs ile soap servislerine nasıl istek atılır ve gelen veri nasıl kullanılır konuları Araştırmam istendi .

Bende yaptığım araştırmalar sonucu bir sonuca varamadım. Sonrasında CTO'muz bana strong-soap kütüphanesini kullanmamı söyledi.

Bende strong-soap kütüphanesini araştırdım.Ve belli requestler attım servislere karşılığında response olarak xml verileri aldım.

Strong-soap nasıl kullanılır?

Öncelikle bu kütüphaneyi npm yada yarn aracılığı ile projeye eklemek lazım.

Sonrasında kullanacağımız dosyada import etmemiz lazım.

Import ettikten sonra soap.createClient diyip yeni bir client oluşturup bunun üzerinden İşlem yaparız.

Örnek kullanım:

```
"use strict";

var soap = require('strong-soap').soap;
// wsdl of the web service this client is going to invoke. For local wsdl you can
var url = 'http://www.websvcicex.net/stockquote.asmx?WSDL';

var requestArgs = {
  symbol: 'IBM'
};

var options = {};
soap.createClient(url, options, function(err, client) {
  var method = client['StockQuote']['StockQuoteSoap']['GetQuote'];
  method(requestArgs, function(err, result, envelope, soapHeader) {
    //response envelope
    console.log('Response Envelope: \n' + envelope);
    //'result' is the response body
    console.log('Result: \n' + JSON.stringify(result));
  });
});
```

STAJ YETKİLİSİ
AD SOYAD
ÜNVAN

İMZA
KAŞE

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	19
YAPILAN İŞ	Her servis için ayrı ayrı soap isteklerinin oluşturulması.	TARİH	11.08.2022

Dün tek bir fonksiyona attığım soap isteğini bu gün Fu-mobile projesinin tüm servisleri için ayrı ayrı dosyalar oluşturup istekler atmaya başladım.

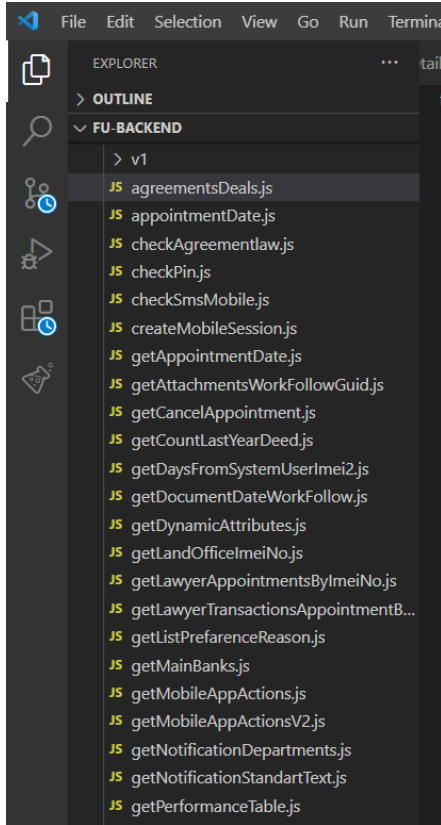
Bu sürede soapa istek atmayı ve soap ui kullanmayı dahada pekiştirdim.

Ayrıca soapdan gelen xml verisini jsona çevirdim.

Jsona çevirirken parseString fonksiyonunu kullandım

Parsestring fonksiyonu gelen string verisini jsona çevirir.

Gün boyunca yazdığım servislerin klasör yapısı:



STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA KAŞE	
----------------------------------------------------------	--	----------------------------	--

BÖLÜM	Software Developer	SAYFA	20
YAPILAN İŞ	Soap isteklerinin yazılmasına devam edildi.	TARİH	12.08.2022

Bu gün 1. Stajımın son günü lakin ben iki stajımda aynı kurumda yaptığımdan ara Vermeden çalışmaya devam ettim.

Bu gün ise kalan servis isteklerini yazmaya devam ettim.

Örnek servis isteği ve gelen xml datasının JSON'a çevirilmesi:

```
function agreementDeals(strImeiNo) {  
  soap.createClient(url, function(err, client) {  
    const params = {  
      strImeiNo: strImeiNo  
    }  
    client.GetYapilacakMutabakat(params, function(err, result) {  
      XmlData = result["GetYapilacakMutabakatResult"];  
      console.log(XmlData);  
      return XmlData;  
    })  
  })  
}
```

Yukarıdaki işlemde soap ile servise istek atılıyor. İstek atılan servis fonksiyonu adı:GetYapilacakMutabakat..Servise istek atılırken strImeiNo ile arama işlemi yapılıyor.

Gelen veri bir key ve value olarak geldiği için key kısmı ile gelen value verisine ulaşılp Sonrasında bu veri geri döndürülmüştür.

STAJ YETKİLİSİ AD SOYAD ÜNVAN		İMZA	
-------------------------------------	--	------	--

