

Proje 20: Video Oyun Koleksiyonu Yönetimi

Proje Açıklaması:

Bu proje, kullanıcıların video oyun koleksiyonlarını yönetmelerini sağlayan bir uygulamadır. Kullanıcılar, kayıt olabilir, giriş yapabilir, kendi kullanıcı hesapları altında koleksiyonlarını ve favori oyunları yönetebilirler.

Kullanılan Araçlar ve Teknolojiler:

- Python
- PyQt5
- SQLite

Kullanım:

1. Uygulamayı başlatın (main.py).
2. Kayıt olun veya giriş yapın.
3. Ana sayfada, koleksiyonuza oyun ekleyin, favori oyunlarınızı yönetin.

Bu proje, kullanıcıların video oyun koleksiyonlarını etkili bir şekilde yönetmelerini sağlar. Daha fazla bilgi veya yardım için lütfen projenin kaynak kodlarını inceleyin veya proje sahibine başvurun.

Teknik Belge:

Proje Yapısı:

- main.py: Uygulamanın başlatılmasını sağlar.
- giris_page.py: Kullanıcı girişini yönetir.
- kayit_page.py: Kullanıcı kaydını yönetir.
- anasayfa_page.py: Kullanıcının ana sayfasını yönetir.
- ekle_page.py: Yeni içerik eklemeyi yönetir.
- Veritabani.db: SQLite veritabanı dosyası.

Teknolojiler:

- Python 3

- PyQt5: Kullanıcı arayüzü oluşturmak için kullanıldı.
- SQLite: Veritabanı yönetimi için kullanıldı

Projeyi Çalıştırma:

1. Python 3 yüklü olduğundan emin olun.
2. Terminal veya komut istemcisinde projenin bulunduğu dizine gidin.
3. main.py dosyasını çalıştırın: python main.py.

Bağımlılıklar:

- PyQt5 kütüphanesi yüklü olmalıdır.
- Python 3 ve üzeri sürüm gereklidir.

Veritabanı Yapısı:

- kullanıcılar: Kullanıcı bilgilerini saklar (kullanıcı adı, şifre).
- <kullanıcı_adi>_koleksiyon_tablosu: Kullanıcının koleksiyonunu saklar.
- <kullanıcı_adi>_favori_tablosu: Kullanıcının favori oyunlarını saklar.
- <kullanıcı_adi>_puan_tablosu: Kullanıcının puanlama geçmişini saklar.

Önemli Noktalar:

- Kullanıcı adı ve şifrelerin şifreli olarak saklanması gereklidir.
- Veritabanı işlemleri için sqlite3 modülü kullanılmıştır.

Bu teknik belge, projenin nasıl çalıştığını ve yapılandırıldığını anlamak için temel bir rehber sağlar. Daha fazla bilgi veya yardım için lütfen kaynak kodları inceleyin veya proje sahibine başvurun.