

# YAZILIM MÜHENDİSİLİĞİ GÜNCEL KONULAR DERSİ ENGELLERİ KALDIRALIM PROJESİ SİGNLLEARN SUNUMU

Tunahan Gökçimen

185541005

# SİGNLLEARN

- İşaret dilinin öğrenimi kolaylaştırmak ve öğrenme farkındalığı oluşturabilmek için interaktif olarak öğrenmeyi sağlayan bir mobil aplikasyon



# KULLANICI GİRİŞ EKRANI



The diagram illustrates a user login screen with a light blue header containing a smiley face icon. The main area has a dark blue background with a central white form. The form consists of two input fields, three buttons, and a link. Red text labels with blue arrows point to each element, explaining their function in Turkish.

Element	Label (Turkish)
UserName Giriniz	KULLANICI ADINI GİRİNİZ
Parola Giriniz	PAROLA GİRİNİZ
GİRİŞ	GİRİŞ YAPMAK İÇİN BUTONA TIKLAYINIZ
GEÇİŞ	ANONİM GİRİŞ YAPMAK İÇİN BUTONA TIKLAYINIZ
ÇIKIŞ	OYUNU KAPATMAK İÇİN BUTONA TIKLAYINIZ

# MENÜ EKRANI

GİRİŞ BUTONU  
(YARIŞMA MODUNA  
BAŞLATIR)



BÖLÜMLER BUTONU  
(BÖLÜMLER EKRAN)

OYUNU KAPATMA BUTONU

# BÖLÜMLER EKRANI

YARIŞMA MODU BUTONU  
(YARIŞMA MODUNA GİDER)



ALFABE MODÜLÜ BUTONU  
(ALFABE MODÜLÜNE GİDER)

RAKAM MODÜLÜ BUTONU  
(RAKAM MODÜLÜNE GİDER)



KELİME MODÜLÜ BUTONU  
(KELİME MODÜLÜNE GİDER)



GERİ DÖN BUTONU  
(MENÜ EKRANINA GİDER)

# SORU EKRANI

İŞARET DİLİ SORU GÖRSELİ



SORU ALANI

GÖRSELDEKİ İŞARETİN ANLAMI NEDİR?

2

5

N

R

CEVAPLARI ŞIKLARI

# SORU EKRANI DOĞRU/YANLIŞ CEVAP GÖSTERİMİ

YANLIŞ CEVAP VERİLDİĞİNDE EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



DOĞRU CEVAP VERİLDİĞİNDE EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



# MODÜL SONU SONUÇ EKRANI

