

**T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
İKTİSADİ VE İDARİ BİLİMLER FAKÜLTESİ
YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ BÖLÜMÜ**

LİSANS TEZİ RAPORU

TAPA ZEKA OYUNU WEB PLATFORM

İsmail Onurhan BABURCAN

Oğuzhan ZOR

DANIŞMAN

Prof. Dr. Selçuk Burak HAŞIOĞLU

DENİZLİ

05-2020

ÖNSÖZ

Bu lisans tezi projesi Prof. Dr. Selçuk Burak Haşioğlu önderliğinde İsmail Onurhan BABURCAN ve Oğuzhan ZOR tarafından gerçekleştirilmiştir. Okul hayatımız boyunca her zaman arkamızda duran desteklerini hiçbir şekilde esirgemeyen öncelikle Bölüm Başkanımız Prof. Dr. Selçuk Burak HAŞIOĞLU ve Pamukkale Üniversitesi YBS Bölümündeki öğretmenlerimize teşekkürü bir borç biliriz. Katkılarından dolayı başta Prof. Dr. Selçuk Burak HAŞIOĞLU olmak üzere bütün öğretmenlerimize sonsuz teşekkür ederiz.

İsmail Onurhan BABURCAN

Oğuzhan ZOR

ERİŞİM

GitHub : <https://github.com/pauybs2020/TapaZekaOyunuWeb>

Web sitesi : <http://www.ismailonurhanbaburcan.com/>

ÖZET

Bu lisans tezi çalışmasında Serkan Yürekli tarafından 2007 yılında icat edilip, dünya akıl oyunları âlemine hediye edilen bir oyun türü olan TAPA Zekâ oyununun kâğıt üzerinde oynanmasının zorluğu şikâyeti ve bu oyunun kâğıt üzerinde oynanması sonucu ortaya çıkan herhangi bir yanlışlık olması dahilinde tekrardan baştan başlanması sorunu üzerine sunum yapması ile birlikte ortaya çıkmış bir istek olan Tapa Zekâ Oyununun Web tabanlı ortamda oynatılabilmesi için gerçekleştirilmiş olan bir projedir. Bu kapsamda ortaya çıkacak ürün Asp.Net ve C# dilinde gerçekleştirilmiştir. Ortaya çıkarılan ürünün arka planı için Asp.Net ve C# dili bütünleşik bir şekilde kullanılmış olup yazılımın kullanıcı arayüzü için ise HTML, CSS ve Bootstrap yapılarının bileşenleri kullanılmıştır. Arka planda gerekli oyun sisteminin çalışması için veritabanı tablolarımızda kayıtlı halde bulunan veriler yardımıyla dinamik olarak gerçekleşen bir oyun sistemi kullanılmıştır. Aynı şekilde Yönetici ve Editör kişilerinde gerekli soru eklemelerini daha rahat bir şekilde gerçekleştirebilmeli için oyunun kullanıcı arayüzünde ortaya çıkan butonlu yapı soru ekleme ekranında da kullanılmıştır. Bu işlemler sonucunda kullanıcı dostu bir yönetici paneline sahip bir web sayfası oluşturulmuştur.

İÇİNDEKİLER TABLOSU

ÖNSÖZ.....	i
ERİŞİM.....	i
ÖZET	ii
İÇİNDEKİLER TABLOSU.....	iii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vi
GİRİŞ	vii
KONU.....	ix
AMAÇ ve PROBLEMİN TANIMLANMASI.....	x
YAZILIM.....	1
A1. KULLANICI ARAYÜZÜ	1
1. ANASAYFA	1
1.1.Başla Butonu.....	1
1.1.1.Button3_Click	1
2. OYUN BAŞLANGIÇ EKRANI	2
2.1. Kolay Butonu	2
2.2. Orta Butonu.....	2
2.3. Zor Butonu.....	3
3.SORU SIRALAMA EKRANI.....	3
3.1.Dinamik Butonlar	4
4. OYUNA BAŞLA SAYFASI	4
4.1.Oyuna Başla Butonu.....	4
5.OYUN EKRANI.....	5
5.1.Renk Butonları	5
5.1.1. Siyah Renk Butonu	5
5.1.2. Yeşil Renk Butonu	6
5.1.3. Kırmızı Renk Butonu.....	6
5.2. Kronometre.....	6
5.3. Oyun Alanı.....	6
5.4. Sonucu Kontrol Et Butonu	7
A.2. ADMIN ARAYÜZÜ	8
1. ADMIN GİRİŞ EKRANI.....	8
1.1. Yanlış Giriş.....	8

1.2.Doğru Giriş.....	9
2.SORU EKLEME SAYFALARI.....	9
2.1. SORU EKLEME SAYFASI 1	9
2.2. SORU EKLEME SAYFASI 2	10
2.2.1. Soru Oluşturmayı Bitir Butonu.....	11
2.2.2. Yeni Soru Ekle Butonu	11
2.2.3. Anasayfaya Git Butonu.....	11
3 SAYFA EKLEME EKRANI.....	12
3.1. Design Butonu.....	12
3.2. HTML Butonu	13
4. SAYFA SİLME VE GÜNCELLEME EKRANI	14
4.1.Sayfa Silme İşlemi	14
4.2. Sayfa Güncelleme İşlemi	14
KULLANIM KILAVUZU	16
KULLANICI İÇİN KULLANIM KILAVUZU.....	16
1. Giriş Ekranı.....	16
1.1. Navbar İtemleri	16
1.1.1. Tapa Nedir? İtemi.....	16
1.1.2. Nasıl Oynanır? İtemi.....	16
1.1.3. Hakkımızda İtemi	16
1.2. Oyun Adımları.....	17
1.Adım.....	17
2. ZORLUK SEÇİM EKRANI	17
1.Adım	17
1.Zorluk Seviyesi	17
2.Zorluk Seviyesi	17
3.Zorluk Seviyesi	18
3. SORU SIRALAMA EKRANI.....	18
1.Adım	18
4. OYUNA BAŞLA EKRANI.....	19
1.Adım	19
5. OYUN EKRANI.....	19
1.Adım	20
1.Siyah Renk Butonu	20
2.Kırmızı Renk Butonu	20

3.Yeşil Renk Butonu	20
2.Adım	20
3.Adım	20
ADMİN İÇİN KULLANIM KILAVUZU	21
1. ADMİN GİRİŞ SAYFASI	21
1. Adım.....	21
2. Adım.....	21
3. Adım.....	21
3.1. Yanlış bilgi girilmesi	21
3.2. Doğru bilginin girilmesi.....	21
2.SORU EKLEME EKRANI 1	22
1.Adım	22
2.Adım	22
3.Adım	22
4.Adım	22
4.1. Pop-up İptal Edilmesi	22
4.2.Pop-up Onaylanması	23
3. SORU EKLEME EKRANI 2	23
1.Adım	23
1.1. Karalı Olma Durumu İçin	23
1.2. İp ucu Olma Durumu İçin	23
1.3. Yanlış Tıklama Durumu İçin.....	23
2.Adım	24
2.1. Sorunun Tamamlanamaması	24
2.2 Sorunun Tamamlanması	24
3.Adım	24
4.Adım	24
4.1 Yetkilinin Yeni Soru Ekleme İsteme Durumu	24
4.2 Yetkili Yeni Soru Ekleme İstememe Durumu.....	24
4. SAYFA EKLEME EKRANI.....	25
1.Adım	25
2.Adım	25
3.Adım	25
5. SAYFA SİLME VE GÜNCELLEME EKRANI	26
Sayfa Silme İşlemi İçin	26
1.Adım.....	26

2.Adım.....	26
Sayfa Güncelleme İşlemi İçin.....	26
1.Adım	26
2.Adım.....	26
3.Adım.....	27
4.Adım.....	27
5.Adım.....	27
SONUÇ.....	28
ÖZ GEÇMİŞ.....	29
ÖZ GEÇMİŞ.....	30

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1 Anasayfa.....	1
Şekil 2 Oyun Başlangıç Ekranı.....	2
Şekil 3 Soru Sıralama Ekranı	3
Şekil 4 Oyuna Başlama Ekranı.....	4
Şekil 5 Oyun Ekranı.....	5
Şekil 6 Giriş Ekranı.....	8
Şekil 7 Soru Ekleme Ekranı 1	9
Şekil 8 Soru Ekleme Ekranı Sayfası 2	10
Şekil 9 Sayfa Ekleme Ekranı.....	12
Şekil 10 Kullanıcı Nav Bar	13
Şekil 11 Deneme sayfası 1 görseli.....	13
Şekil 12 Silme Ve Güncelleme Ekranı.....	14
Şekil 13 Giriş Ekranı Kullanım Kılavuzu	16
Şekil 14 Zorluk Seçim Ekranı Kullanım Kılavuzu	17
Şekil 15 Soru Sıralama Ekranı Kullanım Kılavuzu	18
Şekil 16 Oyuna Başla Ekranı Kullanım Kılavuzu	19
Şekil 17 Oyun Ekranı Kullanım Kılavuzu	19
Şekil 18 Giriş Sayfası Kullanım Kılavuzu	21
Şekil 19 Soru Ekleme Ekranı 1 Kullanım Kılavuzu	22
Şekil 20 Soru Ekleme Sayfası 2 Kullanım Kılavuzu	23
Şekil 21 Sayfa Ekleme Ekranı Kullanım Kılavuzu.....	25
Şekil 22 Sayfa Sil ve Güncelleme Ekranı Kullanım Kılavuzu	26

GİRİŞ

Yazılım fikrinin ortaya çıkmasının sebebi Dünya çapında turnuvaları yapılan bu bulmaca sisteminin karşılaşılan en büyük dezavantajı bulmacanın manuel olarak kağıtlar üzerinde çözülmesiydi. Soruların ve çözümlerin böyle kısıtlı olması belli seviyenin altındaki insanların erişim zorlanmaktadır. Bu büyük problemin önüne geçilmek için hayata geçirilen bir projedir. Kullanıcı kitlesine bakıldığı zaman ise hali hazırda Tapa bulmacasına ilgi duyan ve çözen kitle başta olmak üzere ilgi duyan ama yapamayan veya soru bulmakta sıkıntı yaşayan kişilerden oluşmaktadır. Yapamayan kişilere yardım olarak site içerisinde kuralların ve bir tane örnek bir sorunun çözümü olan videolar barındırılmaktadır. Yanısıra sorular yetkililer tarafından eklenmeye devam edeceği şekilde alt yapısı oluşturulmuştur. Geliştirilen yazılım bu bilgiler göz önünde bulundurularak ve her daim kullanıcıya kolaylık sağlanmak amacı ile her daim erişim sağlanabilecek internet üzerinden web sitesi şeklinde oluşturulmuştur. Bunun yanısıra sade ve kolay bir web site tasarımı uygulanmaya çalışılmıştır.

Tez raporunun içeriğine bakıldığı zaman sırası ile yazılımın anlatıldığı bir bölüm devamında ise kullanıcılar ve admin için kullanım kılavuzu içerdiğini görmekteyiz.

Yazılım kısmı web sitenin kullanım şekline göre sırasıyla açıklanmış olup ilk önce kullanıcıların gördüğü kısımların yani kullanıcı arayüzünde gerçekleşen soru çözümünde kullanılacak yazılım olayları adım adım anlatılmaktadır. Devamında ise site yönetiminde gerekli ve kaçınılmaz olan admin arayüzünde kod olarak gerçekleşen işlemler anlatılmaktadır. Admin arayüzünde gerçekleştirilebilecek işlemler ise yeni soru ekleme işlemleri ve eğer site yöneticisi için gerekli duyulur ise yeni bir sayfa oluşturulabilecek, sonradan eklenen sayfalar üzerinde güncellemeler yapılacak ve gerekirse eklenen sayfaları silebilen sistemin arka kısmında kullanılan yöntem ve kodların sözlü anlatımını içermektedir.

Kullanıcı kılavuzu içerisinde ise yine yazılım kısmında olan anlatım sırası göze çarpmaktadır. Fakat bu kısımda ister kullanıcı olsun isterse admin kişisi olsun sistemi en verimli şekilde nasıl kullanabileceği hususunda adım adım ilerleme çizgisi anlatılmaktadır. Anlatılan kısımlarda ilk olarak kullanıcı arayüzünde zorluk derecesi ve istenilen soruya erişmek devamında sorunun çözümünü yapabilmek için ekran tıklama bilgileri adım adım anlatılmaktadır. Kullanıcı arayüzünü geçtiğimizde ise admin sayfasının kullanımını anlatan bir rehber karşımıza çıkmakta çıkan rehber ister soru işlemleri isterse sayfa işlemlerinde nasıl ve ne şekilde ilerlememiz gerektiği konusunda adım adım bilgi vermektedir. Bu bilgilerden kastımız ise kişinin tıklaması sonucunda karşısına hangi ekranın ve bilginin çıkacağını

anlatılmasıdır. Böylece kullanan kişi bu bilgilere sahip olduğu için sistemi gönül rahatlığı ile zorlanmadan kullanabilecektir.

KONU

Yazılımımızın ortaya çıkmasının başlıca nedeni olarak TAPA oyununun geniş bir soru arşivinin bulunması bu sorulara anlık ulaşım zorluğu yaşanması, soruların çözümü için klasik yöntem kullanımı halinde genellikle büyük sorular göz önüne alındığında ortaya çıkan çözümü bir bütün olarak görememe problemi ve çözümler esnasında klasik yöntemde bir yanlışlık yapılmasında ortaya çıkan zorlu geri dönüşler ve tamamının çözümü veya çok fazla ilerlemişken fark edilen bir yanlışlık halinde tekrardan sıfırdan başlama sorununu ortadan kaldırarak bütün sorulara tek portaldan erişim ve çözüm kolaylığı sağlanması amaçlanarak çeşitli alanlarda kullanıma sunulması için ortaya çıkarılmıştır.

Web platformda bugüne kadar bu konuda hiçbir yazılım geliştirilmemiştir. Web dünyası üzerinde herhangi bir örneği bulunmamakla birlikte bu sektörde herhangi bir şirketle rekabet düşünülmemiştir. Buna benzer uygulamalar düşünülecek olması halinde en yakın görülen uygulama Mayın Tarlası olarak düşünülmektedir.

Kullanıcı kitlesi olarak her yaşa hitap edebilecek düzeyde bir uygulama olmakla birlikte zekâ oyunlarına ilgi duyan herkese açık bir şekilde hitap edebilmektedir. En potansiyel müşteri kitlesi ise ülkemizde ve dünya üzerinde Satranç, Sudoku vb. zekâ oyunlarına ilgi duyan kişilerdir.

AMAÇ ve PROBLEMİN TANIMLANMASI

Bu çalışmadaki asıl amaç TAPA adlı zekâ oyununun web platform üzerinde oynatılabilmesidir. Bu çalışmanın yapılmasının başlıca sebebi yarışma vb. toplu soru çözümü yapılması planlanan durumlarda kişilere dosya olarak gönderilen soru yapısının önüne geçerek daha işlevsel olduğu düşünülen web üzerinde herkesin soruyu istediği zaman çözebilmesi amaçlanmaktadır.

Yazılım dahilinde çözülen problemler;

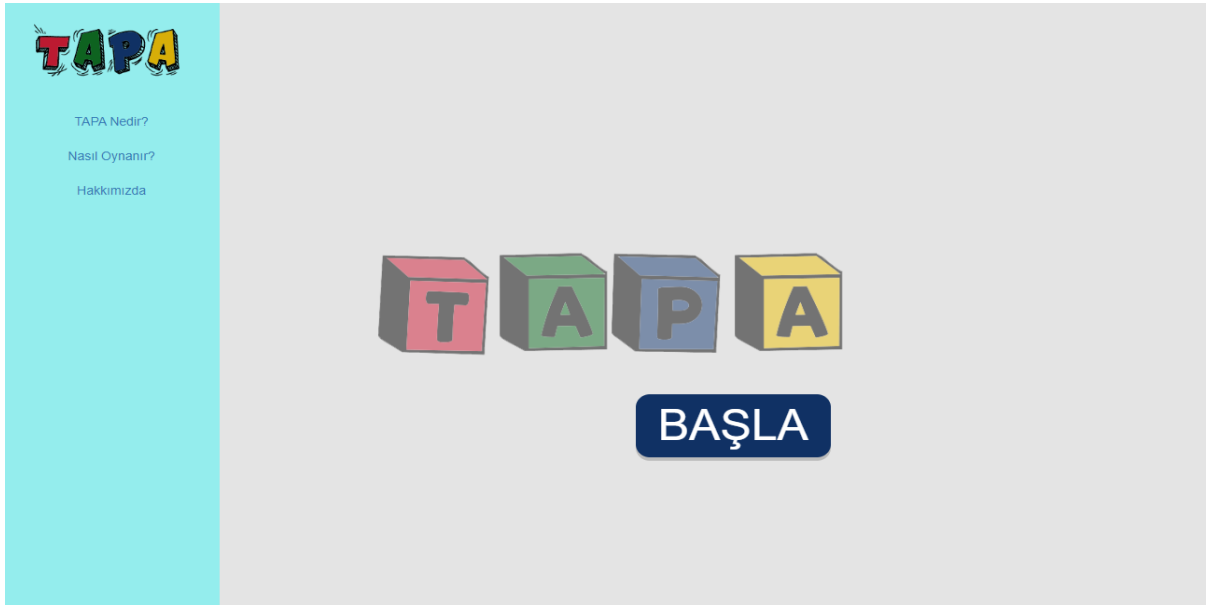
1. Kişilerin istediği an ve istediği bir teknolojik cihazdan soru çözebilmesi
2. Editörün veya yöneticinin insanlara daha kolay bir şekilde soru iletebilmesi
3. Gereksiz kâğıt israfı önüne geçilmesi
4. Herhangi bir rakip yazılım bulunmamakla birlikte bu işlemi yapabilen tek yazılım olma özelliği taşımaktadır.
5. Soru çözümünü bir bütün olarak görebilme kolaylığı
6. Sadece tıklama usulüyle çözüm yapabilme kolaylığı
7. Herhangi bir yanlış işaretleme halinde tek tık ile geri dönüş kolaylığı

YAZILIM

Raporun bu bölümünde yazılımın işleyiş yapısında sırasıyla arka plan yapılan işlemler ve kullanıcı arayüzünde yapılan işlemler sonucu arka plan ne tür kodlar çalıştığı ele alınmaktadır.

A1. KULLANICI ARAYÜZÜ

1. ANASAYFA



Şekil 1 Anasayfa

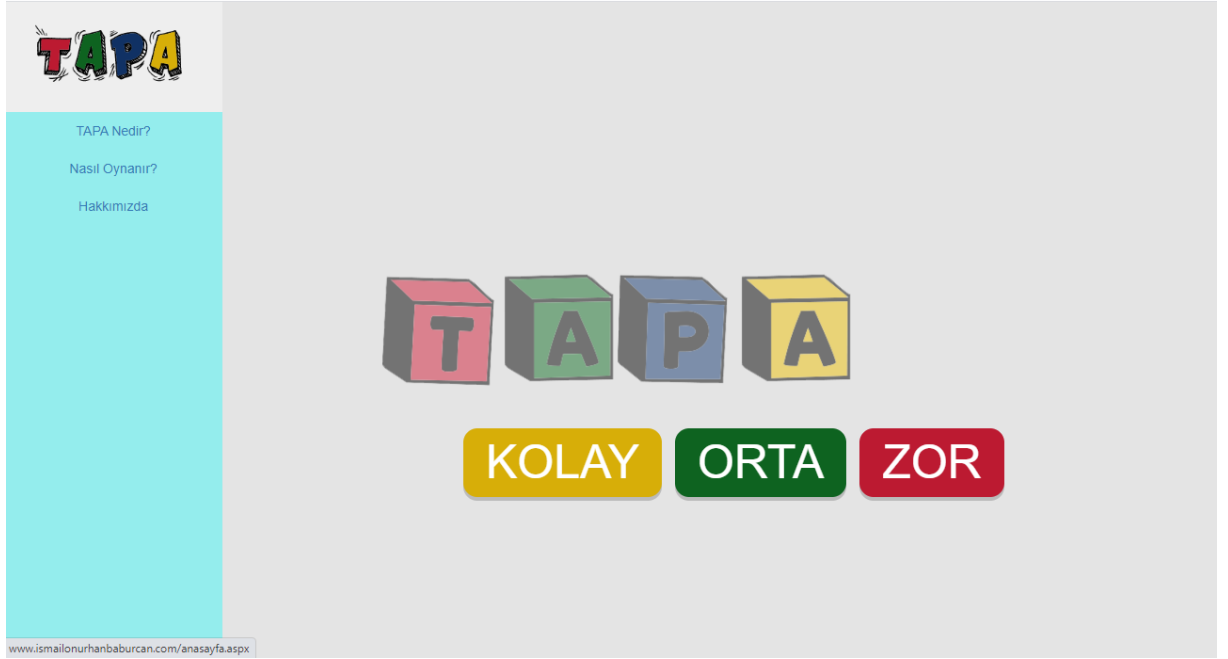
1.1.Başla Butonu

Şekil 1 de görüldüğü üzere başlangıç ekranımızda bir adet buton ve bir adet navigation bar bulunmaktadır. Bu bölümde ana sayfamızın Content Place Holder kısmında yer alan Başla butonunu açıklayacağız. İlk olarak butona tıklanması halinde arka planda Button3_Click() komutu çalışmaktadır. Bu komutun çalışması ile birlikte üç adet buton ortaya çıkmaktadır.

1.1.1.Button3_Click

Bu komut ile halihazırda bulunduğumuz ekranda bulunan visible özelliği false olan üç adet butonun visible özelliği true tanımlanarak ortaya çıkarılmakta ve tıklamış olduğumuz başla butonumuzun visible özelliği false tanımlanıp gizlenmektedir.

2. OYUN BAŞLANGIÇ EKRANI



Şekil 2 Oyun Başlangıç Ekranı

Şekil 1 de Başla butonuna basıldığında Şekil 2 de görüldüğü üzere oyun başlangıç ekranımızda üç adet buton ortaya çıkmaktadır.

2.1. Kolay Butonu

Kolay butonuna basıldığında backend ortamımızda Button1_Click fonksiyonumuz devreye girmektedir. Bu fonksiyon içinde ise sayfa1 nitelendirmesi ile elimizde `Session["sayfa1"] = "Kolay";` session değerini tutmaktayız. Bu değeri tutmamızın amacı ise kullanıcının istediği zorluk derecesini elde edebilmek için gerekli bilgiyi bir sonraki sayfamıza aktarmaktır. Bu işlemin ardından `Response.Redirect("sorusiralama.aspx");` komutu ile kullanıcıyı oynayacağı soruyu seçmesi için gerekli olan soru sıralama sayfamıza yönlendiriyoruz.

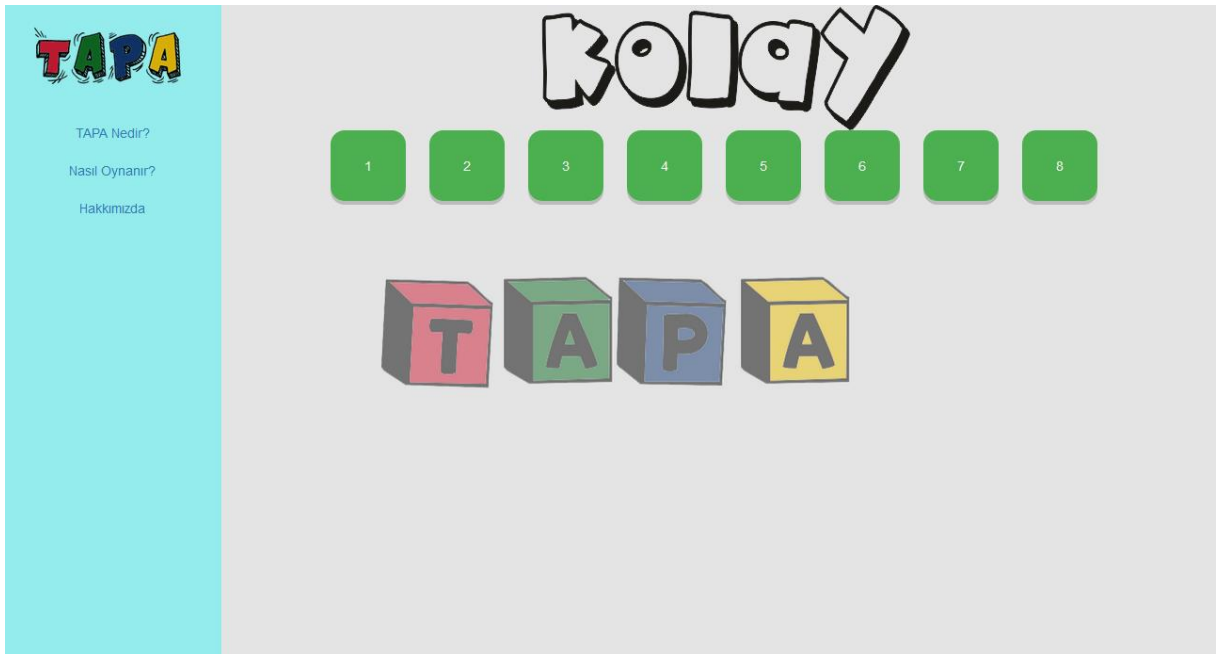
2.2. Orta Butonu

Orta butonuna basıldığında ise backend ortamımızda Button2_Click fonksiyonumuz devreye girmektedir. Bu fonksiyon içinde de kolay butonumuzda yapmış olduğumuz işlemin aynısı olan `Session["sayfa1"] = "Orta";` session değerini tutmaktayız. Amacımız yine aynı şekilde kullanıcının oynamak istediği zorluğu sisteme iletmektir. Ardından kolay butonunda da yapmış olduğumuz gibi `Response.Redirect("sorusiralama.aspx");` komutu ile kullanıcıyı oynayacağı soruyu seçmesi için gerekli olan soru sıralama sayfamıza yönlendiriyoruz.

2.3. Zor Butonu

Zor butonuna basıldığında ise backend ortamında Button3_Click fonksiyonumuz devreye girmektedir. Bu fonksiyon içinde de aynı sayfada bulunan iki butonumuzda yapmış olduğumuz işlemin aynısı olan `Session["sayfa1"] = "Zor";` session değerini tutmaktayız. Amacımız yine her üç butonda da olduğu gibi kullanıcının oynamak istediği zorluk derecesini sisteme iletmektir. Ardından yine `Response.Redirect("sorusiralama.aspx");` komutu ile kullanıcımızı oynayacağı soruyu seçmesi için gerekli olan soru sıralama sayfamıza yönlendiriyoruz.

3.SORU SIRALAMA EKRANI



Şekil 3 Soru Sıralama Ekranı

Bu ekranımızda arka planda sadece 3 adet gridview yapısı bulunmaktadır. Bu gridviewlar arka planda visible özelliği false olarak bulunmaktadır. Gridview yapısının kullanılmasının başlıca sebebi ise backend ortamda bir önceki sayfamız olan oyun başlangıç ekranında tıklanan butondan gelen Session değeri kullanılarak kullanıcının seçmiş olduğu zorluk seviyesinde yer alan değerleri SQL veri tabanımızdaki tablodan Select komutu aracılığıyla alınan verileri işlemek için kullanılmaktadır. Bu gelen veriler ışığında ise backend ortamında bulunan Page_Load fonksiyonumuzda bir önceki sayfadan gelen Session değeri elimizdeki değerle karşılaştırma sonucu sorudynamikmetod fonksiyonumuz aracılığı ile soru seçiminin yapılması için dinamik butonlar oluşturulmaktadır.

3.1.Dinamik Butonlar

Bir önceki sayfadan gelen Session değerine istinaden SQL üzerinden çekilen verilerle doldurmuş olduğumuz gridview nesneminin boyutu kadar dinamik buton oluşturulmaktadır. Oluşturmuş olduğumuz butonlara sorudynamikmetod fonksiyonumuz aracılığı ile sorunun oluşturulması için gerekli verileri Session["sayfa2"] Session nesnesinde tutmaktayız. Bu Session nesnesinde verilerimizi tutma sebebimiz ise bir sonraki sayfada oluşturacağımız sorunun verilerinin aktarımı içindir. Bu işlemin ardından sistemimiz soruya başlamak için gerekli olan sayfa olan oyuna başla sayfamıza geçiş için bizi Response.Redirect("oyun_basla.aspx"); komutu ile gerekli sayfaya aktarmaktadır.

4. OYUNA BAŞLA SAYFASI



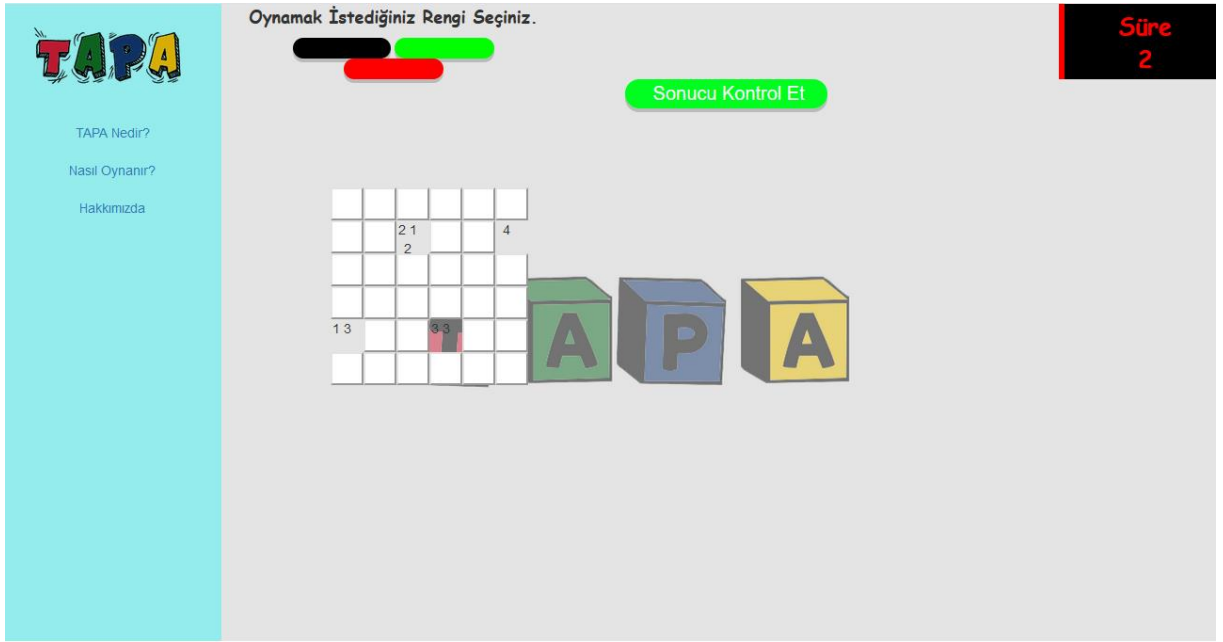
Şekil 4 Oyuna Başlama Ekranı

Oyuna başla sayfamızda bizi sade bir ekran karşılamaktadır. Bu ekranda sadece bir adet buton bulunmaktadır. Bu ekranın yapılma amaçları kullanıcının soruyu görmesi sürenin başlangıcını engellemesi probleminin önüne geçmesi için tasarlanmıştır.

4.1.Oyuna Başla Butonu

Butonumuzun işlevi sadece soru ekranına bizi aktarmakla kısıtlıdır. Button1_Click fonksiyonu içerisinde bulunan Response.Redirect("tapa_ekran.aspx"); komut ile oyunun oynanacağı ekrana aktarmaktır.

5.OYUN EKRANI



Şekil 5 Oyun Ekranı

Yazılım sistemimizin en önemli ve en işlevsel ekranı olan oyun ekranını bu bölümde açıklayacağız. Ekranımızda Şekil 5 de görüldüğü üzere üç adet renk seçim ve bir adet yapılan sonucu kontrol etmek amacıyla kullanılmak için tasarlanmış toplamda dört adet buton bulunmaktadır. Bunların yanısıra bir adet kronometre ve bir adet oyunun oynanması için tasarlanmış dinamik butonlarımızın yer alması için panel bulunmaktadır. Oyuna başlayabilmek için öncelikle renk seçimi yapmak gerekmektedir. Bu renk butonlarının ne işe yaradığını şimdi açıklayacağız;

5.1.Renk Butonları

Bu alanda size oyun oynanması esnasında olmazsa olmazımız olan kullandığımız renk butonlarını anlatacağız.

5.1.1. Siyah Renk Butonu

Bu buton sayesinde biz oyun oynanış esnasında karalama işlemini yapmak için siyah rengi kullanmak istediğimizi belirtiyoruz. Bu işlemi belirtmek için ise backend ortamında halihazırda visible özelliği false halde bulunan Listbox' a Button4_Click fonksiyonunda Button nesneminin içinde tanımlı olan renk kodunu ListBox' a kayıt ederek işlem yapmaktayız. Başka bir buton seçilmesi halinde elimizdeki renk kodunun silinmesi için ise `ListBox2.Items.Clear();` komutunu kullanmaktayız.

5.1.2. Yeşil Renk Butonu

Bu buton sayesinde ise bir önceki işlemde olduğundan farklı olarak biz oyun oynanış esnasında karalama işlemini yapmak için yeşil rengi kullanmak istediğimizi belirtiyoruz. Bu işlemi belirtmek için ise backend ortamında halihazırda visible özelliği false halde bulunan ListBox' a Button5_Click fonksiyonunda Button nesnemizin içinde tanımlı olan renk kodunu ListBox' a kayıt ederek işlem yapmaktayız. Başka bir buton seçilmesi halinde elimizdeki renk kodunun silinmesi için ise `ListBox2.Items.Clear();` komutunu kullanmaktayız.

5.1.3. Kırmızı Renk Butonu

Bu buton sayesinde ise önceki işlemlerden olduğundan farklı olarak biz oyun oynanış esnasında karalama işlemini yapmak için kırmızı rengi kullanmak istediğimizi belirtiyoruz. Bu işlemi belirtmek için ise backend ortamında halihazırda visible özelliği false halde bulunan ListBox' a Button6_Click fonksiyonunda Button nesnemizin içinde tanımlı olan renk kodunu ListBox' a kayıt ederek işlem yapmaktayız. Başka bir buton seçilmesi halinde elimizdeki renk kodunun silinmesi için ise `ListBox2.Items.Clear();` komutunu kullanmaktayız.

5.2. Kronometre

Bu bölümde ise halihazırda Şekil 5 üzerinde ekranın sol üst köşesinde görünmekte olan sayacımızdan bahsedeceğiz. Kronometre sistemimiz Asp.Net araç çubuğu olan Timer sayesinde ilerletilmektedir. Timer aracımızın Tick olayında bir adet değişken oluşturarak bu değişkenin her saniye başı 1 er artışı yolu izlenmiş ve bu sayede bir kronometre oluşumu sağlanmıştır. Bu kronometre bir önceki sayfada oyuna başla butonunun tıklanması ile başlayıp Şekil 5 üzerinde görülmekte olan Sonucu Kontrol Et butonuna basılması ile son bulmaktadır.

5.3. Oyun Alanı

Oyun alanımız Şekil 5 de görüldüğü gibi butonlar ve textlerden oluşmaktadır. Bu görünümde text kullanımının başlıca sebebi oyunun oynanması için gerekli karalama işleminin nasıl yapılacağını kullanıcıya göstermek için kullanılmaktadır. Butonlar ise kullanıcının seçtiği renk aracılığı ile karalama işlemi yapabilmesi için kullanılmaktadır. Bu alanın oluşumu için `baslangic` adlı fonksiyon içerisinde butonların

oluşması için Şekil 3 üzerinde tıklanan butonun veritabanı üzerinde tutmakta olduğu içerikleri Session üzerine alarak o Session nesnesinin bu fonksiyonda açılması sonucu sorunun oluşumu için ne kadar bir alan gerektiği, karalama yapılması istenen alanları belirtmiş olduğumuz Text içerikleri ve sonucun kontrolü için karalanması gereken alanların bilgisi tutulmaktadır. Bu bilgiler ışığında Dinamik Butonlar oluşturulmaktadır. Oluşan butonlara dinamikmetod adlı fonksiyon içerisinde belirli Eventler verilmekte ve tıklamalar sonucu oluşan renk değişimi işlemi yapılmaktadır.

5.4. Sonucu Kontrol Et Butonu

Bu butonumuz ise kullanıcının soruyu karalaması sonucu kendi çözümünün doğruluğunu test etmesi amacıyla ortaya konmuştur. Backend kısmında bu işlemi gerçekleştirmek için öncelikle Session nesnemizden gelen karalı buton numaraları bir array dizisi içinde tutulmaktadır. Ardından kullanıcının karalamış olduğu butonların numaraları Bir array dizisi üzerinde tutulmakta ve karşılaştırma işlemi için sıralanmaktadır. Bu işlemin ardından veritabanında kayıtlı olan sonuç ile kullanıcının yapmış olduğu karalama işlemi kontrol edilir. Doğru olması durumunda Kullanıcı gönderilen pop-up aracılığı ile tebrik edilir ve bitirme süresi ekrana yazılır. Fakat Kullanıcı tarafından gerçekleştirilen karalama işlemi yanlış olması durumunda ise pop-up aracılığı ile kullanıcı uyarılır ve süre kaldığı yerden devam ederek kullanıcının soruya dönmesi sağlanır.

A.2. ADMIN ARAYÜZÜ

1. ADMIN GİRİŞ EKRANI

Şekil 6 Giriş Ekranı

Yetkili olan admin sayfalarına erişim gerçekleştirmek için `giris_sayfa.aspx` sayfasını ilk adım olarak görmekteyiz. Bu sayfa genel anlamda sade bir kullanıcı giriş ekranı olarak tasarlanmıştır. Mevcut sayfada sırasıyla kullanıcı ana sayfasına yönlendirme yapacak olan tapa sitemizin logosu bulunmaktadır. Sayfamızda logonun alt tarafına bakıldığında iki adet textbox bulunmaktadır bu textboxlardan ilki kullanıcı adını bünyesine alırken ikincisi ise kullanıcının şifresini bünyesinde barındırmaktadır. Kullanıcı gerekli bilgileri doldurduktan sonra giriş butonuna basar. Butonun adı backend ortamında `Button1` olarak tanımlanmıştır. Butona basma olayı `Button1_Click()` olayını tetikler ve bu olay bu fonksiyon içinde alınan kullanıcı adı ve kullanıcı şifresi kullanılarak `kullanici_tablosu` ndan sorgu gerçekleştirilir. Bu sorgu sonucunda iki durum oluşur bunlar;

1.1. Yanlış Giriş

Girilen bilgilerin yanlış olma durumudur. Bu durumda programımız kullanıcının bilgilerine bakarak ulaşmak istedikleri sayfalarda yetkisiz olduğunun bilgilendirmesini yapıp `Response.Redirect("anasayfa.aspx");` komutu ile kullanıcıyı ulaşması gereken ekrana yönlendirir.

1.2.Doğru Giriş

Girilen bilgilerin doğru olması durumunda programımız kullanıcılar tablosundaki `kullanici_rol` bilgisini alır. Bu bilgi bir dahaki sayfalar üzerinde kullanılmak için `Session["rol"]` değişkeni üzerine kaydedilir. Bu kaydetme olayı sonrasında programımız kullanıcıyı `Response.Redirect("xyz-admin-page-zxw.aspx");` kodu ile birinci admin sayfası olan soru ekleme sayfasına yönlendirir.

2.SORU EKLEME SAYFALARI

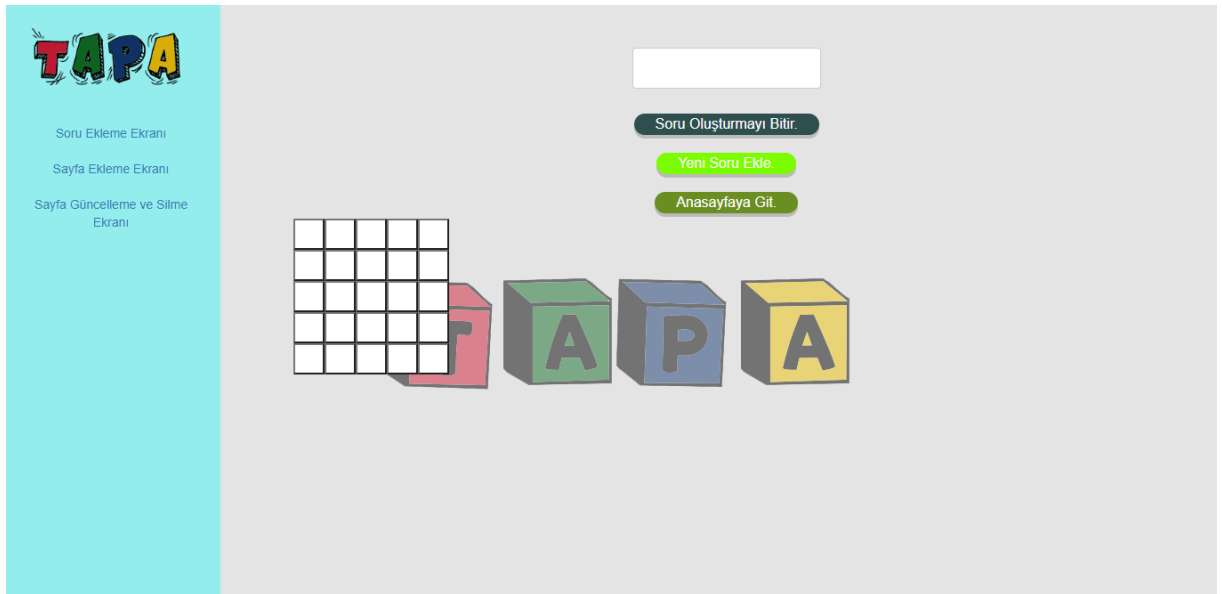
Şekil 7 Soru Ekleme Ekranı 1

2.1. SORU EKLEME SAYFASI 1

Giriş ekranını geçtikten sonra `Page_Load()` kısmında kullanıcının rolü kontrol edilir. Kontrol kısmı giriş sayfasından geldiğinden dolayı yetkili olarak görüleceğizdir. Bizi karşılayan ekranlarda ilk olarak sol tarafta site yönetici için gerekli olacak navbar yer almaktadır. Bu navbar sadece site yöneticisine özel olan bir navbardır. Sağ tarafta ise Content Place Holder yer almaktadır. Bu kısım içinde giriş sayfasından yönlendirildiğimiz soru ekleme sayfası karşımıza çıkmaktadır. Sayfa içerisinde 2 adet textbox 1 adet radioButtonlist ve 1 adet buton vardır. İşlemler sırasıyla soru matrisi oluşması için sütun ve satır sayıları alınması gerekmektedir. Bu veriler alındıktan sonraki adım ise sorunun hangi zorluk derecesinde olacağını öğrenmek için radiobutton listesinden zorluk derecesi istenir. Bu zorluk derecesi sorunun kullanıcı sayfasında soru seçiminde hangi kısımda yer alacağını göstermektedir. İstenilen bilgiler eksiksiz girilmelidir. Eğer gerekli bilgiler yanlış şekilde veya eksik şekilde girilirse bir sonraki sayfada soru şeması oluşturulurken ve kayıt edilirken hata alacağız anlamına gelir.

Bilgiler doldurulduktan sonra sayfamızın en alt kısmında yer alan oluştur butonuna tıklamalıyız. Button kod kısmında Button1_Click() olayını başlatır. Button Click olayı arkada Session["sayfa4"] 'e sütun, satır ve zorluk dereceleri kaydedilir. Kayıt edildikten sonra Response.Redirect("xyz-admin-page2-zxw.aspx"); ile soru ekleme sayfamızın ikinci kısmına geçiş sağlarız.

2.2. SORU EKLEME SAYFASI 2



Şekil 8 Soru Ekleme Ekranı Sayfası 2

Giriş ekranını geçtikten sonra Page_Load() kısmında kullanıcının rolü kontrol edilir. Kontrol kısmı giriş sayfasından gelen session değerindeki rolü kullandığından dolayı yetkili olarak görüleceğizdir. Önümüze çıkan ekranda ise bizi bir adet textbox ve üç adet butonla ve dinamik bir soru paneli ile karşılaşmaktayız. Bu dinamik soru panelimiz bir önceki sayfada girmiş olduğumuz satır ve sütun sayısı ele alınarak o çerçevede oluşmaktadır. Oluşan dinamik soru paneli bizim tek tıklamamız ile siyah iki defa tıklamamız ile mavi renge bürünmektedir. Bu renklendirmelerden siyah olanlar bize karalı alanları, mavi olanlar ise sorunun ipuçları olan sayıların bulunacağı kolonları içermektedir. Peki ipuçları nasıl yerleştirilir dersek;

1. İpucu içerecek yere bir defa tıklanıp siyaha boyanır.
2. İpucunun ne olduğunu belirtmek için textbox içerisine ipucu değerleri yazılır.
3. Tekrar tıklama işlemi yapılarak mavi renge çevrilir.
4. İpucu mavi kutunun içinde görünür.

Soru oluşturmak için ipuçları yukarıdaki adımlar izlenerek, karalı alanlar ise tek tıklama prensibi ile gerçekleştirilir. Bu sayede sorunun gövdesi hazırlanmış olur.

2.2.1. Soru Oluşturmayı Bitir Butonu

Butonumuz backend ortamında Button1 olarak isimlendirilmektedir. Butonumuza tanımlı olan Button1_Click() fonksiyonumuz sayesinde dinamik soru panelinde ortaya çıkarmış bulunduğumuz soru gövdesinde yer alan mavi, siyah ve renksiz alanların her biri birer array dizisinde tutulmaktadır. Bu arraylar for döngüleri ile teker teker gezilerek içindeki elemanlar veritabanına işlenmesi için mavilerde her bir eleman “,” , her bir geldiği kolonu ayırmak için ise “/” işareti ile tekrar başka bir array dizisine atılmaktadır. Bu işlemin benzeri olarak siyah alanlar da belirtilmesi için for döngüsü ile teker teker gezilerek küçükten büyüğe sıralı olacak şekilde aralarına “,” atılarak bir array dizisine atılır. Bu arraylar bu adımdan sonra fonksiyonumuzun içinde SQL e aktarılmaları için INSERT INTO adlı SQL Deyimi ile veritabanımızdaki bir önceki sayfadan gönderilen zorluk seviyesi olarak gönderilen session değerinde belirtilmiş olan ilgili tabloya eklenmektedir. Ekleme işleminin ardından soru ekleme işlemi başarılı yazan bir pop-up ile bildirilmektedir.

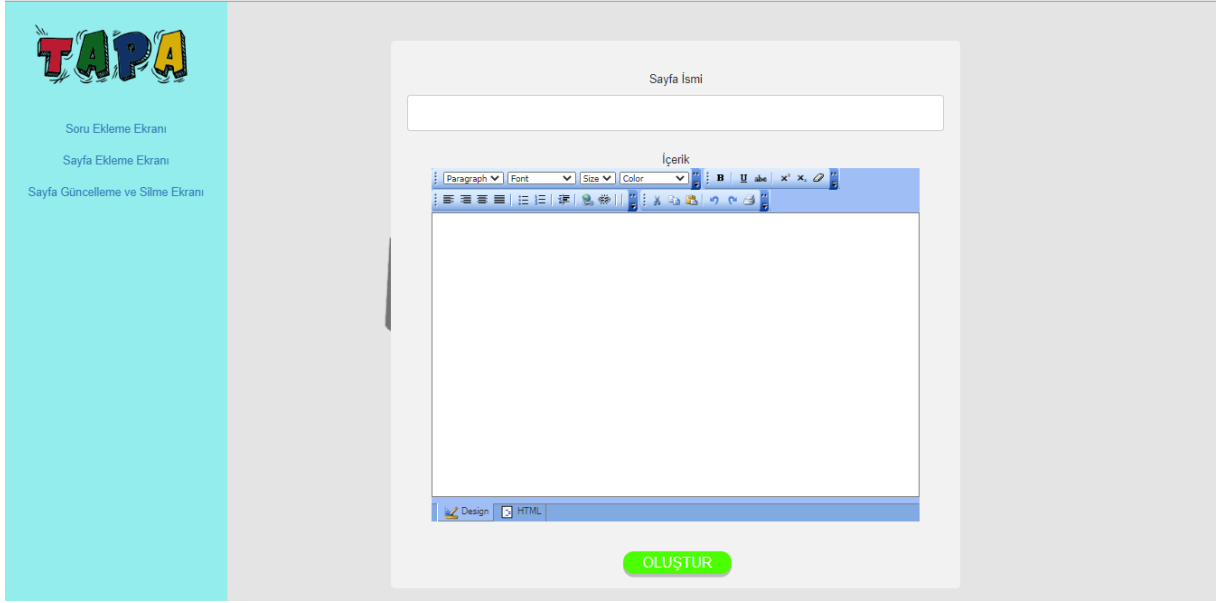
2.2.2. Yeni Soru Ekle Butonu

Butonumuz backend ortamında Button2 olarak isimlendirilmektedir. Butonumuza tanımlı olan Button2_Click fonksiyonu ile sadece yeni bir soru eklemek için ilk olarak açılan admin paneli sayfamız olan sayfaya `Response.Redirect("xyz-admin-page-zxw.aspx");` kodu ile yönlendirme yapmaktadır.

2.2.3. Anasayfaya Git Butonu

Butonumuz backend ortamında Button3 olarak isimlendirilmektedir. Butonumuza tanımlı olan Button3_Click fonksiyonu ile sadece eklenen soruları görmek ve oyun oynamak için ilk olarak açılan kullanıcı arayüzü sayfamız olan anasayfaya `Response.Redirect("anasayfa.aspx");` kodu ile yönlendirme yapmaktadır.

3 SAYFA EKLEME EKRANI



Şekil 9 Sayfa Ekleme Ekranı

Giriş ekranını geçtikten sonra Page_Load() kısmında kullanıcının rolü kontrol edilir. Kontrol kısmı giriş sayfasından geldiğinden dolayı yetkili olarak görüleceğizdir. Sayfa ekle sayfamıza gelindiğinde bizleri 1 adet textbox, 1 adet text editör ve 1 adet butondan oluşmaktadır. 1.textbox'ta sayfa ismi yazılacaktır. Sayfa ismi sayfa oluşturulduğu an kullanıcı sayfalarında bulunan navbar' a otomatik olarak eklenecektir. Bu sebepten dolayı boş bırakılmaması gereken alanlardandır. İçerik kısmı ise text editörden alınacaktır. Text editörümüz 2 şekilde sayfa içeriği alabilme yeteneğine sahiptir. İçerik alma yöntem seçimi text editörümüzün alt kısmında olan Design ve HTML butonları ile sağlanmaktadır.

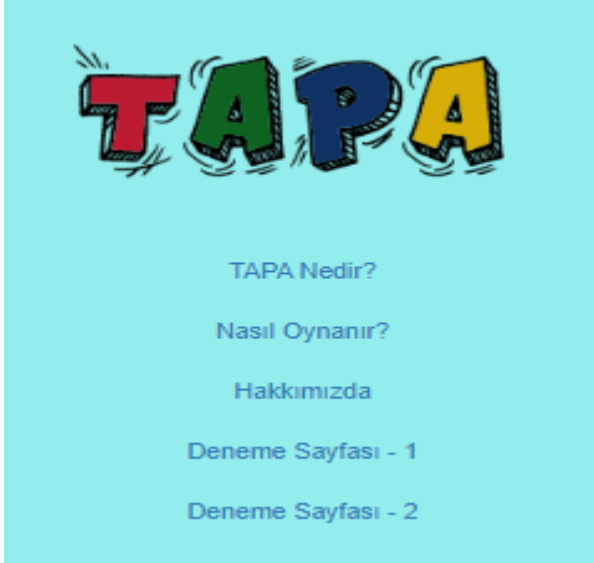
3.1. Design Butonu

Design butonuna tıklandığı zaman editörümüz bir Word belgesi şeklinde çalışmaktadır. Text editörümüzün yukarısında bulunan paragraf bilgileri text size bilgi seçimleri Word gibi bire bir çalışmaktadır. Word belgesi şeklinde çalışan bu kısım yeni oluşturduğumuz sayfamızın görsel ve metinsel içeriğini almaktadır. Yeni oluşan sayfa bu kısımda girilen bilgilerin renk ve şekilsel özellikleri bire bir taşımaktadır.

3.2. HTML Butonu

Html butonuna tıklandığı zaman text editörümüz içine html tagleri ile girilen bilgileri anlamakta ve girilen bilgilere göre bir yandan da design kısmında sayfanın görselliğini otomatik olarak oluşturmaktadır. Html kısmında alınan bilgiler `<body>` `</body>` etiketi olmadan body etiketinin içine yazılıyor gibi düşünülmelidir. Html yazmayı az çok bilen herkesin kolayca kullanabileceği bir editör olarak tasarlanmıştır.

Sayfa oluşturmak için gerekli olan sayfa isminin girilmesinden ve sayfa içeriğinin tamamlanmasından sonra oluştur butonuna tıklamalıyız. Butona tıklama durumundan sonra kod içerisinde `Button1_Click ()` olayı gerçekleşir. Gerçekleştirilen bu olay sayfa ismini ve sayfa içeriğini veri tabanına kaydeder. Kayıt yapıldıktan sonra ekranda belirlenen bir pop-up sayfanın başarılı kaydedilip kaydedilmediği hakkında bize geri bildirim vermektedir.



Şekil 10 Kullanıcı Nav Bar

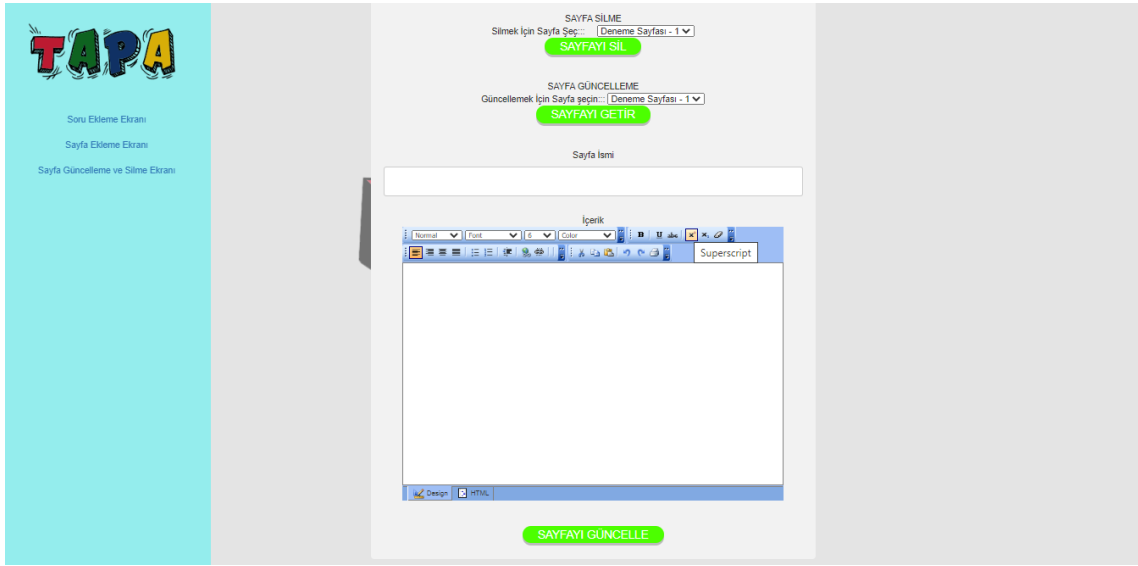
Sayfa ekle kısmında örnek sayfalar eklendikten sonra kullanıcılar için olan navbarda otomatik olarak ortaya sayfalarımız şekil 10 da görünmektedir.



Şekil 11 Deneme sayfası 1 görseli

Eklenen linklere tıklandığı zaman ise sayfanın içeriği şekilsel ve metinsel olarak görünmektedir. Editörün ya da admin isteği üzerine istenilen şeyler yapılabilir. Yandaki sayfa örnek bir görünümdür.

4. SAYFA SİLME VE GÜNCELLEME EKRANI



Şekil 12 Silme Ve Güncelleme Ekranı

Giriş ekranını geçtikten sonra Page_Load() kısmında kullanıcının rolü kontrol edilir. Kontrol kısmı giriş sayfasından geldiğinden dolayı yetkili olarak görüleceğizdir. Bu sayfada ise iki kısımlık olan sayfa silme ve güncelleme işlemleri yapılmaktadır.

4.1.Sayfa Silme İşlemi

Sayfa silme işlemi için 1 adet dropdown list ile 1 adet sayfayı sil butonu kullanılmaktadır. Silme işleminde 1. Adım var olan sayfaların isimleri otomatik olarak dropdown liste görünmektedir. Silinmek istenen sayfanın ismi seçilir. 2. Adımda ise Sayfayı sil butonuna tıklanır. Sayfa silme butonu kodda Button1_Click() olayını tetikler ve istenilen sayfa silinmeden ilk önce sayfa da bir pop-up belirir ve sayfa silme işleminin yapılması için 2. Bir onay daha alınır bu sayede yanlış sayfalar silinmesinin önüne geçilir.

4.2. Sayfa Güncelleme İşlemi

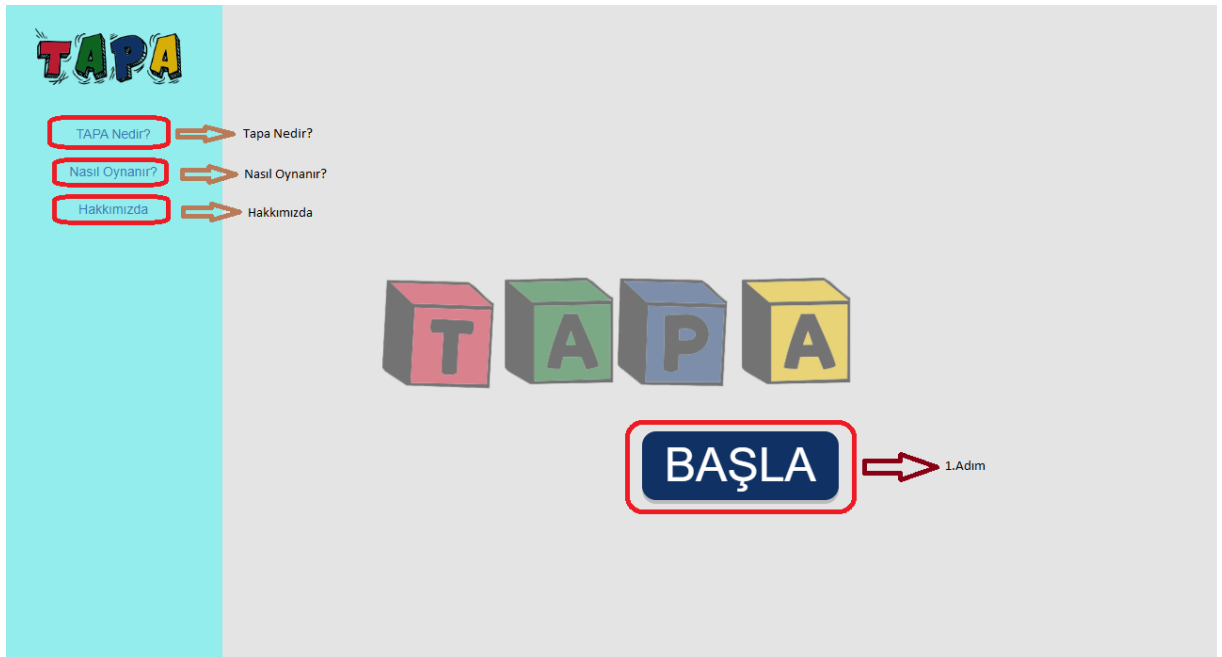
Sayfa güncellemek için ilk önce hangi sayfanın getirileceği belirlemelidir. Sayfa belirlemek için ise sayfa güncelle kısmının altındaki dropdown list' i ve onun altında bulunan sayfa getir butonunu kullanmalıyız bunun için ise dropdown listten hangi sayfa üzerinde oynama ve güncelleme yapacaksak o sayfanın ismini seçeriz ve sayfayı getir butonuna tıklarız bu sayede kodda tanımlı olan Button2_Click() olayını başlatmış oluruz. Bu olayda o sayfanın ismi ve içeriği textbox' a ve text editörümüze aktarılırken arka tarafta ise sayfa no tutulmaktadır. Bu kısımdan sonra sayfa ekleme kısmında olduğu gibi text editörde kişi isterse design kısmından sayfamızı düzenleyebilir isterse text editörün alt kısmında bulunan html butonu sayesinde html kodları ile sayfa düzeni üzerinde

oyunamalar yapabilir. İstenilen oyunamalar yapıldıktan sonra sayfa güncelle butonumuza tıklayabiliriz. Bu button ile backend ortamında olan `Button3_Click()` fonksiyonu harekete geçirilir. Textbox' ımızda ve text editörümüzde yaptığımız değişiklikleri sayfa no ile alarak gerekli şekilde sayfa üzerinde güncellememizi yapabiliriz. Yapılan başarılı güncellemenin ardından sayfamız bize sayfa güncellemesi başarılı diye bir pop-up gönderir. Bu da işlemleri doğru yaptığımızı göstermektedir.

KULLANIM KILAVUZU

KULLANICI İÇİN KULLANIM KILAVUZU

1. Giriş Ekranı



Şekil 13 Giriş Ekranı Kullanım Kılavuzu

Şekil 13’ de kullanıcı giriş sayfasını görmekteyiz. Kullanıcı giriş sayfasına erişmek için .../anasayfa.aspx uzantısını kullanabilirsiniz. Oyunumuzu oynayabilmek için aşağıdaki adımları takip ediniz.

1.1. Navbar İtemleri

1.1.1. Tapa Nedir? İtemi

Bu liste itemine tıklamamız sonucu Tapa adlı oyunun nasıl bir oyun olduğunu açıklamış olduğumuz ekrana yönlendirilmektesiniz.

1.1.2. Nasıl Oynanır? İtemi

Bu liste itemine tıklamamız sonucu oluşturmuş olduğumuz site üzerinde oynamanız için tasarlanmış olan Tapa adlı oyunun nasıl oynanacağı hakkında olan videolarımız yer almaktadır ve siz bu sayfaya yönlendirilmektesiniz.

1.1.3. Hakkımızda İtemi

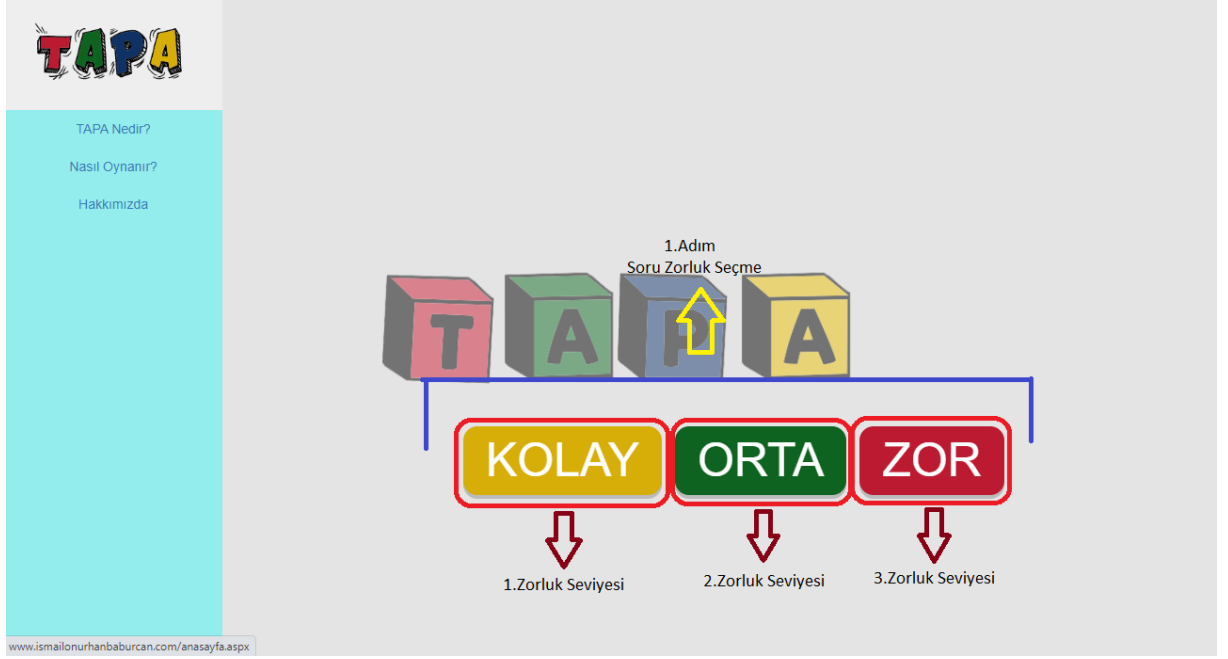
Bu liste itemine tıklamanız sonucu bu sitenin ne amaçla ortaya koyulduğu ve bu sistemi oluşturan geliştiriciler hakkında bilgi ve iletişim adreslerine ulaşmak için gerekli olan sayfaya yönlendirilmektesiniz.

1.2. Oyun Adımları

1.Adım

Oyuna başlamak ve zorluk seviyelerini seçmek için başla butonuna basılması

2. ZORLUK ŞEÇİM EKRANI



Şekil 14 Zorluk Seçim Ekranı Kullanım Kılavuzu

Şekil 14' de oynamak istediğimiz soru için zorluk seçim sayfasını görmekteyiz. Oyunumuzu oynayabilmek için öncelikle oynamak istediğimiz zorluğu seçmeliyiz. Zorluk seçimi için aşağıdaki adımları takip ediniz.

1.Adım

Bu alanda oynamak istediğimiz zorluk seviyesini seçmek için üç butonumuzdan aşağıda açıklamaları yer alan herhangi birine tıklıyoruz.

1.Zorluk Seviyesi

Kolay adını vermiş olduğumuz butona tıklamamız halinde birinci zorluk seviyemizde oyunun bize tanımlamış olduğu en düşük seviyede oynayacağımızı belirtiyoruz ve bu tıklamanın ardından soruları görmek istediğimizi belirtiyoruz.

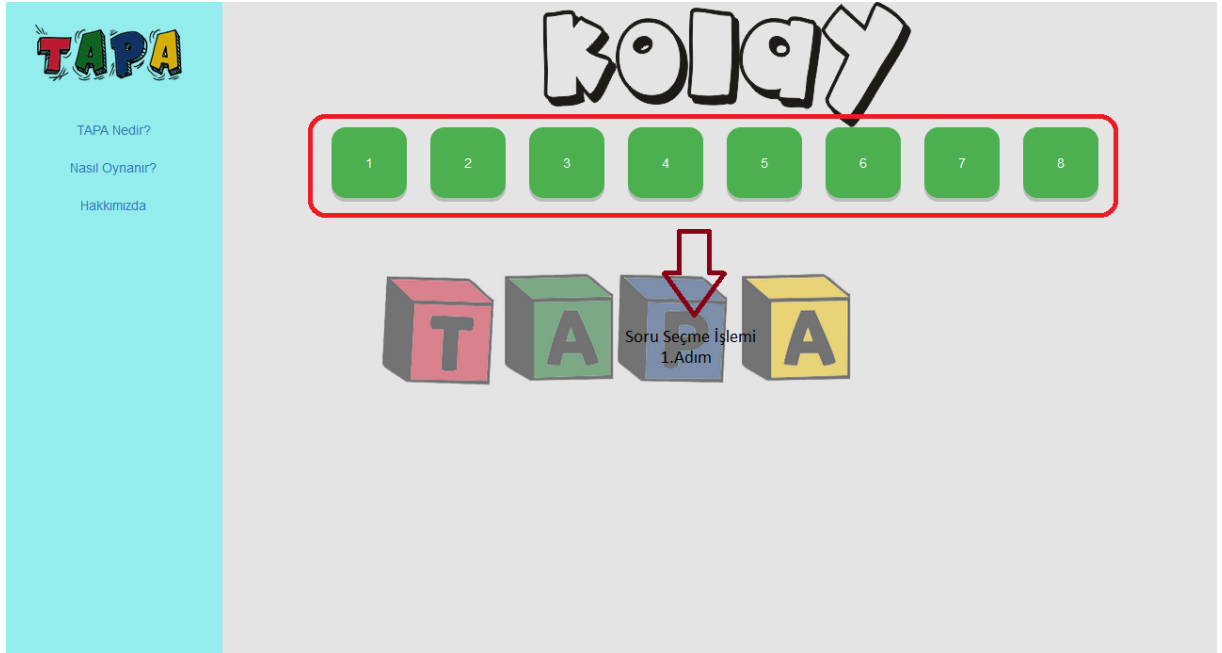
2.Zorluk Seviyesi

Orta adını vermiş olduğumuz butonumuza tıklamamız halinde ikinci derece zorluk seviyemizde oyunun bize tanımlamış olduğu soruları görmek ve oynamak istediğimizi belirtiyoruz.

3.Zorluk Seviyesi

Zor adını vermiş olduğumuz butonumuza tıklamamız halinde üçüncü derece ve en zor olarak nitelendirdiğimiz zorluk seviyemizde oyunun bize tanımlamış olduğu soruları görmek ve oynamak istediğimizi belirtiyoruz.

3. SORU SIRALAMA EKRANI



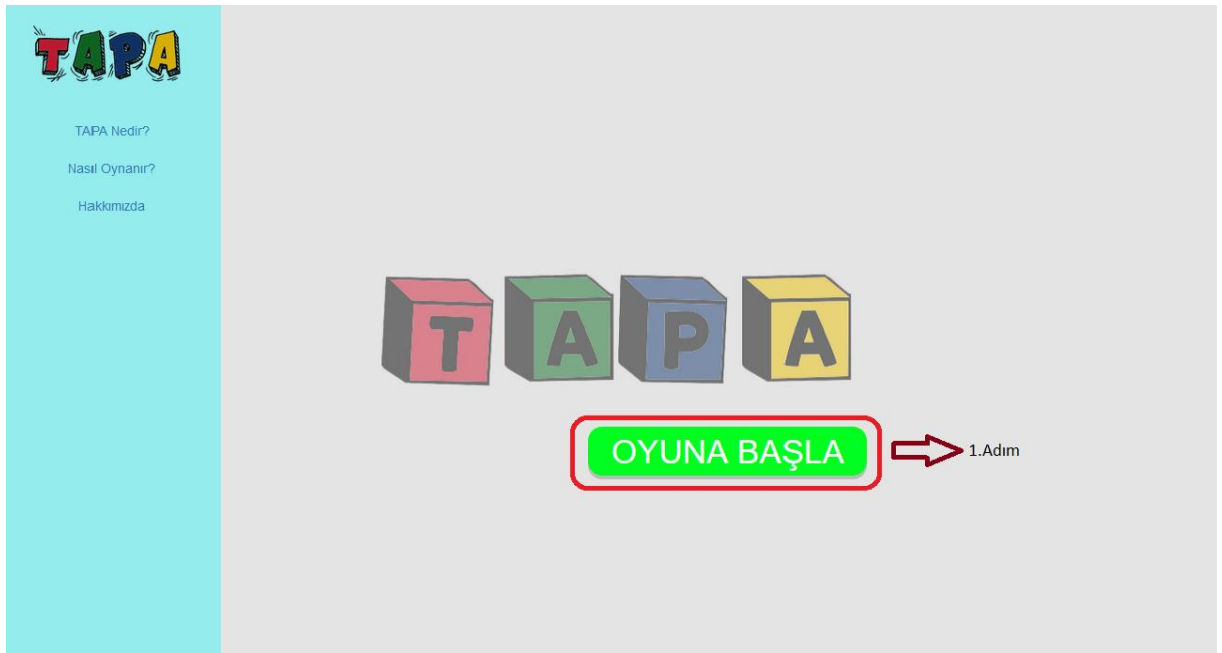
Şekil 15 Soru Sıralama Ekranı Kullanım Kılavuzu

Şekil 15’ de oynamak istediğimiz soru için seçim sayfasını görmekteyiz. Ekranımızda gördüğümüz butonlar soruları temsil etmektedir. Oyunumuzu oynayabilmek için öncelikle oynamak istediğimiz soruyu seçmeliyiz. Soru seçimi için aşağıdaki adımı takip ediniz.

1.Adım

Bu alanda oynamak istediğimiz soruyu seçmek için ekranda sıralı bir şekilde bulunan butonların birine tıklıyoruz. Soru ekranına yönlendiriliyoruz.

4. OYUNA BAŞLA EKRANI



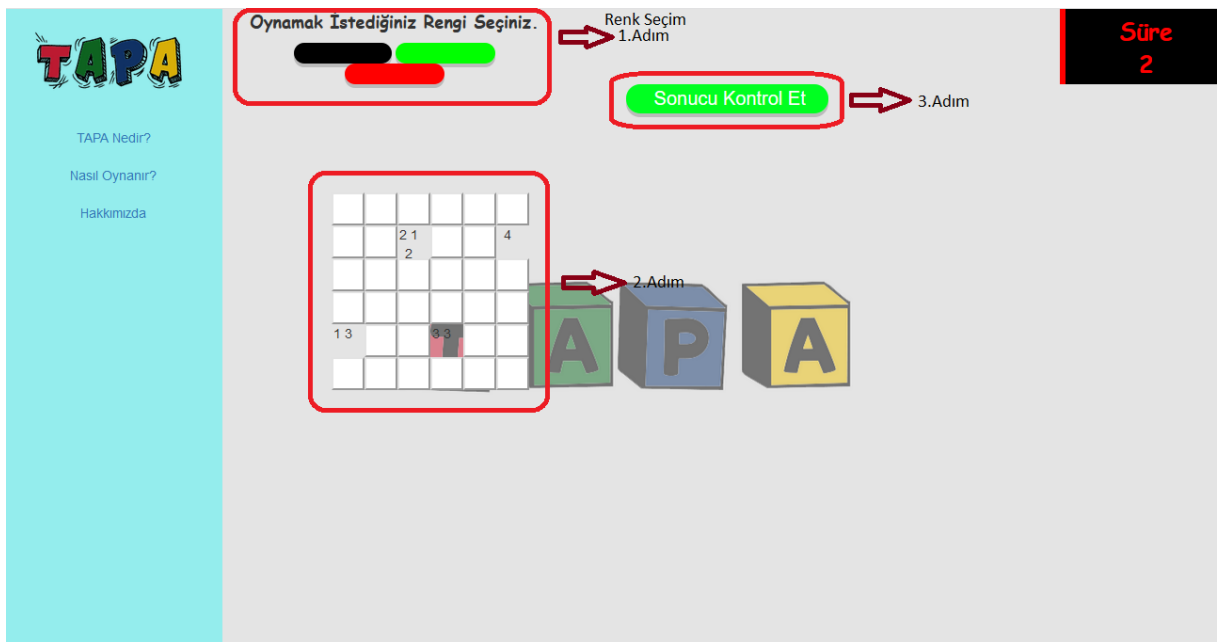
Şekil 16 Oyuna Başla Ekranı Kullanım Kılavuzu

Şekil 16’ de bir önceki adımda seçmiş olduğumuz oyuna başlayabilmek için gerekli olan butonu görmekteyiz. Oyuna başlamak için aşağıdaki adımı takip ediniz.

1.Adım

Oyuna başlamak için butona tıklıyoruz. Tıklama işlemi sonucu oyun ekranına yönlendirileceğiz.

5. OYUN EKRANI



Şekil 17 Oyun Ekranı Kullanım Kılavuzu

Şekil 17’ de oynamak istediğimiz soru için çözüm ekranını görmekteyiz. Ekranımızda gördüğümüz renk seçim alanı oyunu oynamak için kullanılacak renkleri temsil etmektedir. Oyunumuzu oynayabilmek için öncelikle oynamak istediğimiz rengi seçmeliyiz. 2.Adım çerçevesi içerisinde oyun ekranını görmekteyiz. 3.Adım çerçevesinde ise kontrol butonunu görmekteyiz. Oyunu oynamak için aşağıdaki adımları takip ediniz.

1.Adım

Soru çözümüne başlamak için gerekli renk seçimi yapılır. Tıklama işlemi sonucu oyun ekranında işlem yapabileceğiz.

1.Siyah Renk Butonu

Tıklama işlemi sonucu karalama işlemi için siyah renk kullanıyoruz.

2.Kırmızı Renk Butonu

Tıklama işlemi sonucu karalama işlemi için kırmızı renk kullanıyoruz.

3.Yeşil Renk Butonu

Tıklama işlemi sonucu karalama işlemi için yeşil renk kullanıyoruz.

2.Adım

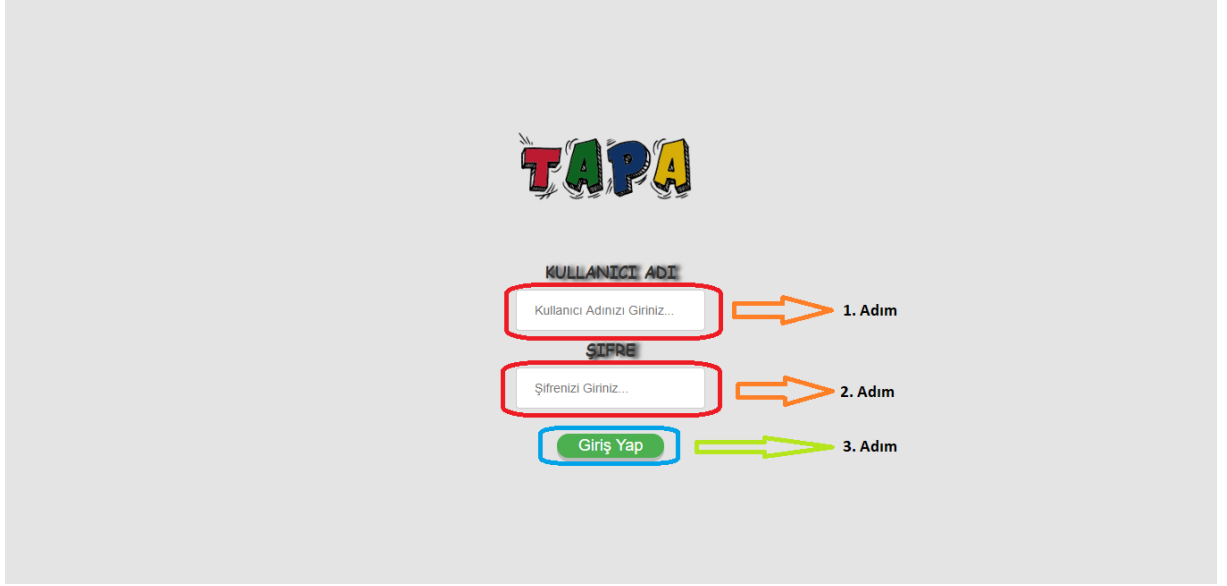
Renk seçiminde belirtmiş olduğumuz renk ile istenilen kareler karalanır.

3.Adım

Yaptığımız karalamadan emin olduğumuz durumda soru çözümü kontrol edilir.

ADMIN İÇİN KULLANIM KILAVUZU

1. ADMIN GİRİŞ SAYFASI



Şekil 18 Giriş Sayfası Kullanım Kılavuzu

Şekil 1’ de admin giriş sayfasını görmekteyiz. Admin giriş sayfasına erişmek için `.../giriş_sayfa.aspx` kullanabilirsiniz. Admin sayfalarına erişmek için aşağıdaki adımları takip ediniz.

1. Adım

Kullanıcı adının girilmesi

2. Adım

Kullanıcı şifresinin girilmesi

3. Adım

Giriş Yap butonuna tıklama

3.1. Yanlış bilgi girilmesi

Girilen bilgilerin yanlış olması durumunda kullanıcı adının veya şifresinin yanlış girildiğine dair bilgilendirme yapılması ve kullanıcıyı ana sayfaya yönlendirilmesi yapılır.

3.2. Doğru bilginin girilmesi

Girilen bilgilerin doğru olması durumunda kullanıcı admin paneline geçiş yapabilir.

2.SORU EKLEME EKRANI 1

Şekil 19 Soru Ekleme Ekranı 1 Kullanım Kılavuzu

Şekil 2’de soru ekleme sayfasını görmekteyiz. Soru ekleme sayfasına erişmek için admin giriş sayfasından girdikten sonra ekranın sol tarafındaki nav bardan seçim yapabiliriz. Soru eklemek için aşağıdaki adımları takip ediniz.

1.Adım

Eklenicecek olan sorunun satır sayısının numerik bir değer olarak eklenilmesi

2.Adım

Sorunun sütun sayısının numerik bir değer olarak eklenilmesi

3.Adım

Sorunun zorluk derecesi işaretlenmelidir

4.Adım

Oluştur butonuna tıklanmalıdır. Tıklama sonucu ekrana sorunun oluşturması konusunda 2. onay almak için ekrana pop-up gelir

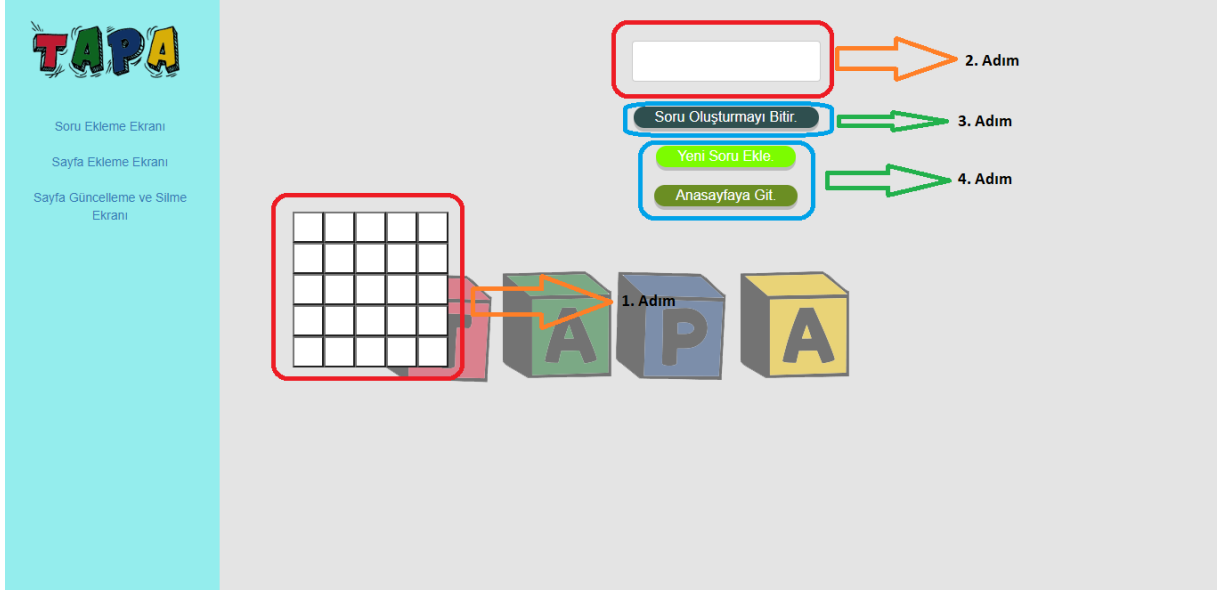
4.1. Pop-up İptal Edilmesi

Kişi soru oluşturulma işlemi iptal edilip şekil 2’ deki soru ekleme ekranı 1’ e yönlendirilir.

4.2.Pop-up Onaylanması

Kişi pop-up' ı onayladıđı zaman soru eklemede 2. aşamaya yönlendirilecektir

3. SORU EKLEME EKRANI 2



Şekil 20 Soru Ekleme Sayfası 2 Kullanım Kılavuzu

Önceki sayfada yeni oluşturulmak istenen sorunun boyutları verildi. Bu sayfada ise boş bir soru matrisi oluşturdu matrise sorunun karalı kısımlarını ve çözümde ip uçları olacak textleri üzerine işaretleyip yazacağız. Yeni soru eklemek için aşağıdaki adımları takip ediniz.

1.Adım

Karalı olacak veya üzerinde ip ucu olacak butonun üzerine 1 kere tıklanmalıdır. 1 tıklama sonucu button karalanır. Tıklamanın devamında izlenecek yol

1.1. Karalı Olma Durumu İçin

Button cevap olarak alınacak karalı kısımlardan ise butonun üzerinde başka bir işlem yapılmasına gerek yoktur. Öbür butonlara geçilebilir.

1.2. İp ucu Olma Durumu İçin

Tıklanan button ip ucu olması istenirse devamı için 2. Adıma geçiniz.

1.3. Yanlış Tıklama Durumu İçin

Tıklama durumunda yanlış bir button tıklanırsa aynı butonun üzerine 3 kere tıklandığı zaman butonun rengi beyaza yeniden döner ve üzerinde başka bir işlem yapılmasına gerek kalmaz.

2.Adım

Bu adımda ip ucu olması istenen kısım için ip ucu buraya yazılmalıdır. İp ucu yazıldıktan sonra ip ucu olması istenen button üzerine 1 kere tıklayınız. Bu tıklama sonucu ip ucu butonun üzerinde görülür ve button rengi maviye döner ip ucu alma işlemi bu button için bitmiş bulunmaktadır. Bundan sonra iki durum ortaya çıkar.

2.1. Sorunun Tamamlanamaması

Soru tamamlanmamış ise 1. Adıma geri dönüş yapılmalıdır.

2.2 Sorunun Tamamlanması

Soru işleme işlemi bittikten sonra 3. Adıma geçiniz.

3.Adım

Soru tamamlandıktan sonra sorunun kaydedilmesi için soru oluşturmayı bitir butonuna tıklanır. Tıklama sonucu ekranda soru oluşturulması başarılı diye kullanıcı bilgilendirilecektir. Böylece soru ekleme işlemi bitmiş olacaktır.

4.Adım

Kullanıcı sorusunu ekledikten sonra karşımıza 2 durum ortaya çıkmaktadır. Bunlar;

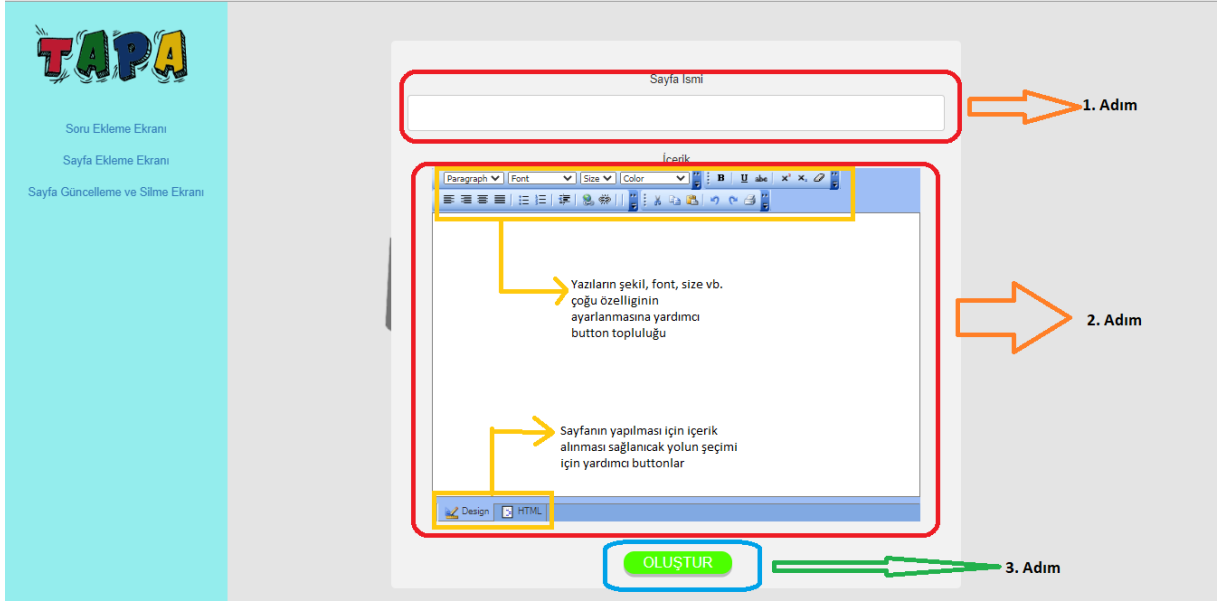
4.1 Yetkilinin Yeni Soru Ekleme İsteme Durumu

Yetkili soru ekledikten sonra yeni soru eklemek isterse yeni soru ekle butonuna basmalı bu tıklama sonucu yetkili soru ekleme sayfası 1' e yönlendirilir.

4.2 Yetkili Yeni Soru Eklemek İstememe Durumu

Yetkili yeni soru ekledikten sonra başka bir soru eklemek istemezse ana sayfaya git butonuna tıklamalıdır. Bu tıklama sonucu yetkili ana sayfaya yönlendirilecektir.

4. SAYFA EKLEME EKRANI



Şekil 21 Sayfa Ekleme Ekranı Kullanım Kılavuzu

Şekil 4’te sayfa ekleme ekranını görmekteyiz. Sayfa ekleme ekranına erişmek için admin giriş sayfasından girdikten sonra ekranın sol tarafındaki nav bardan seçim yapabiliriz. Sayfa eklemek için aşağıdaki adımları takip ediniz.

1.Adım

Sayfa isminin yazılması

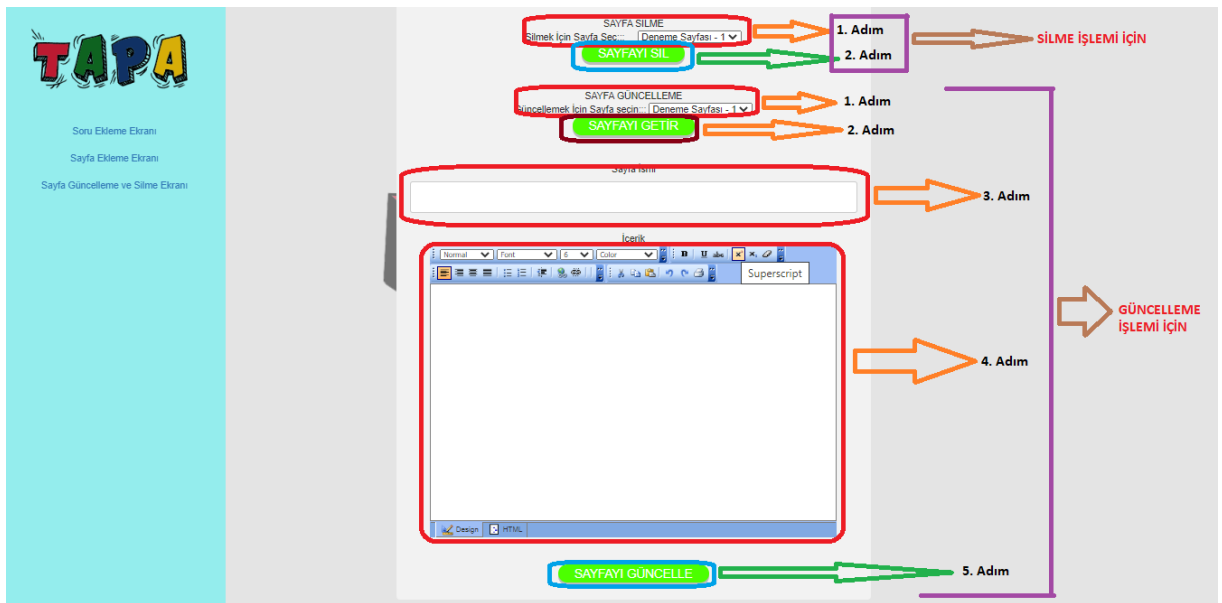
2.Adım

Sayfa içeriğinin yazılması sayfa içeriği yazılırken yetkili isterse design kısmında bir Word sayfası içeriği doldurur gibi sayfa içeriği doldurabilir. Sayfa içeriği girilirken html kısmında otomatik olarak html kodları oluşur. Yetkili isterse html kısmından html kodları ile sayfa içeriğini oluşturabilir. Aynı zamanda design kısmından sayfanın görünümünü takip edebilir.

3.Adım

Sayfanın kaydedilmesi ve kullanıcıların erişebilmesi için oluştur butonuna tıklanmalıdır. Sayfa kayıt olması veya kayır olmaması ekran üzerinde pop-up ile yetkili bilgilendirilecektir. Yeni eklenilen sayfa otomatik olarak kullanıcıların nav barında görünecektir. Başka bir işlem yapılmasına gerek yoktur.

5. SAYFA SİLME VE GÜNCELLEME EKRANI



Şekil 22 Sayfa Sil ve Güncelleme Ekranı Kullanım Kılavuzu

Şekil 5'te sayfa silme ve güncelleme ekranını görmekteyiz. Sayfa silme ve güncelleme ekranına erişmek için admin giriş sayfasından girdikten sonra ekranın sol tarafındaki nav bardan seçim yapabiliriz. Sayfa silmek veya güncelleme işlemi yapmak için aşağıdaki adımları takip ediniz.

Sayfa Silme İşlemi İçin

1.Adım

Silinmesi hedeflenen sayfanın isminin seçilmesi

2.Adım

Sayfayı sil butonuna tıklandığı zaman sayfanın silindiğini pop-up şeklinde yetkili geri bildirim alacaktır. Silinen sayfa otomatik olarak kullanıcıların nav barında da silinecektir. Başka bir işlem yapılmasına gerek yoktur.

Sayfa Güncelleme İşlemi İçin

1.Adım

Güncellenmek istenen sayfanın ismi seçilmelidir.

2.Adım

Sayfayı getir butonuna tıklandığı zaman sayfa adı ve içeriği aşağıdaki sayfa ismi ve içerik kısımlarında görünecektir.

3.Adım

Sayfa ismi güncellenmesi isteniliyorsa yeni sayfa isminin yazılması gereklidir. Aynı sayfa ismi yazılacak ise hiçbir oynama yapılması gerek yoktur.

4.Adım

Sayfa içeriği güncellenmek isteniyorsa sayfa içeriği içinde istenilen oynamalar ve kodlar yazılabilir. Sayfa içeriği değişmeyecek ise bu kısımda hiçbir oynama yapılmasına gerek yoktur.

5.Adım

Sayfa isminde veya sayfa içeriğinde yapılmak istenen güncellemeler gerçekleştirildikten sonra sayfayı güncelle butonuna tıklanır bu tıklama sonucu sayfanın güncellendiği veya güncellenemediği bilgisi pop-up şeklinde yetkiliye bildirilecektir. Güncellenen sayfa otomatik olarak kullanıcıların nav barında da güncellenecektir. Başka bir işlem yapılmasına gerek yoktur.

SONUÇ

Bu çalışmamızda TAPA adlı zekâ oyununun klasik yöntemle oynanması esnasında gerçekleşen sorunların önüne geçmek için oyunu web platformda gerçekleştirmek üzere çalışılmıştır. Yapılan çalışma başarılı bir şekilde gerçekleştirilmiş ve yayınlanmıştır. Çalışma sayesinde turnuvalar vb. büyük organizasyonlarda ki zaman kaybı yaratan soru kâğıtlarının dağıtımı ve bilinmeyen soru çözüm süreleri kolaylıkla takip edilebilecektir.

Bu sistem bulmacanın mucidi olan Serkan Yürekli ile test edilecektir. Gerekli koşullar sağlanabilir ise geliştirmeleri devam edilebilir düşüncesi vardır. Sistemin yapımı sırasında Serkan Bey ile iletişimimiz sayesinde sistem üzerinde sürekli çeşitli değişiklikler olmuştur. Bundan sonra bu ve bunun gibi projeler yapabilecek olan biz ve bizim dışımızdaki kişilerin projede yazılım kısmına geçmeden önce hangi aşamada hangi işlemlerin istenildiğini iyi tasarlanıp planlanmış olma ve daha da önemlisi tasarlanan işlemlerin ve görüntülerin onaylarının alınması gerektiğini bilincinde olunması tavsiyesinde bulunabiliriz. Yoksa sürekli değişimler ve beklenmeyen işlemler yüzünden proje takvimi uzayabilir ve proje hayata geçirilmeden yarısında iptal edilme olasılığı ile karşı karşıya kalınabilir.

ÖZ GEÇMİŞ**Kişisel Bilgiler**

Adı, Soyadı : İsmail Onurhan Baburcan
Uyruğu : TC
Doğum Tarihi ve Yeri : 01.01.1999 – Merkez/Aksaray
Telefon : +90 543 736 51 68
E-Mail : onursude343@icloud.com

Eğitim Derecesi	Okul/Program	Mezuniyet Yılı
Lisans	Pamukkale Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri	2020
Lise	Aksaray Şehit Ali Er Anadolu Lisesi	2016

Yabancı Dil

İngilizce (B1 Seviye)

ÖZ GEÇMİŞ**Kişisel Bilgiler**

Adı, Soyadı : Oğuzhan Zor
Uyruğu : TC
Doğum Tarihi ve Yeri : 04.12.1996 – İnegöl/Bursa
Telefon : +90 535 210 61 60
E-Mail : oguzhanzor@protonmail.com
hanoguzzor@gmail.com

Eğitim Derecesi	Okul/Program	Mezuniyet Yılı
Lisans	Pamukkale Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri	2020
Lise	İnegöl Anadolu İmam Hatip Lisesi	2014

Yabancı Dil

İngilizce (A2 Seviye)