Bilgisayar Programlama 2

IÇERİK:

- **❖ PROJE TANITIMI**
- **❖ PROJE DOSYALARI TANITIM**
- **❖ PROJE KODU TANITIM**
- **❖ PROJE BGI EKRANINDA GÖRÜNÜMÜ**
- **UYARILAR**

Öğrenci Bilgileri:

* Adı: Mehmet

❖ Soyadı: Güneş

Numarası: 230 007 047

17 HAZİRAN

Dr. Öğr. Üyesi

Mehmet Sait VURAL



PROJE TANITIMI

Kullanıcıların kullanıcı adı ve şifreyle giriş yapabildiği bir sistem düşünelim. Bu sistem, ordu envanterinde bulunan silahların ürün kodu, miktarı, hangi birliklerde olduğu ve aktif personel sayısı gibi bilgilere erişim sağlar. Ayrıca, kullanıcılar yeni bilgiler ekleyebilir ve bu bilgileri görsel olarak ekranlarında görebilirler.

→ Proje DEVC++ üzerinden çalıştırılmaktadır. DevC++'ta nasıl çalıştırabileceğimizi anlatmak için bir video çektim bunu kullanarak projemizin DevC++ ta nasıl çalışabileceğini görebiliriz.

İlgili Video Linki: https://youtu.be/WOOs0_1insQ?si=zizwu0aCR32h2-1J

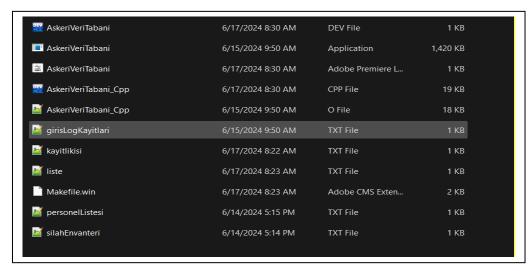
Kıymetli Sait Hocam video ile graphics.h kütüphanesinde gerçekleştirmiş olduğumuz fonksiyonların neredeyse tamamını DevC++'ta kullanabiliyoruz.

→ Başlangıç aşamasında projemi önemli ölçüde TurboC++ üzerinde ilerletmeye çalıştım ve orada bilgisayara doğrudan komut verme işlemlerini (konuşma diline yakın olmayan komutlar, mouse adresleri gibi) anlamaya çalıştım sonrasında fazlasıyla hata ile karşılaşmam sonucu DEVC++ üzerinden ilerlemeye karar verdim.

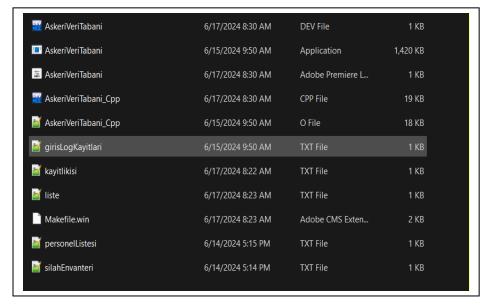
→ PROJE DOSYALARI TANITIM←

Proje dosyamıza girdiğimiz zaman bizi böyle bir dosya yığını karşılayacaktır bu dosya yığınlarının ne olduğu hakkında bilgi vermek istiyorum.

Öncelikle burada çalıştırmamız gereken dosya

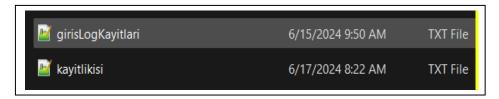


sadece AskeriVeriTabani isimli DEV File uzantılı dosyadır. Bu dosya ana proje dosyasıdır. Ve derleyici üzerinden diğer dosyalara bu dosya üzerinden ulaşırız.



AskeriVeriTabani isimli
DEV File uzantılı dosyaya
girdiğimizde derleyici
ekranımızda hazırlamış
olduğum projemin kodları
yer alacaktır. Bu kodları
yukarıda benim
tarafımdan anlatımı
sağlanan youtube
linkindeki ayarlamaları
yaptıktan sonra DEVC++

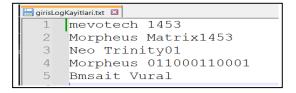
üzerinde çalışacaktır.



Burada bulunan
girisLogKayitlari ve
kayitlikisi TXT dosyaları
sisteme girebilmemiz için

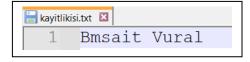
gerekli verileri alır ve kaydeder daha sonra program bu verileri **strcmp** fonksiyonu ile karşılaştırır **ve girilen veri ile kayıtlı kişi verisi doğru eşleşirse program menüsü açılır.**

→ girisLogKayitlari: Kullanıcının giriş yapmak için kullandığı tüm kullanıcı adı ve şifreleri bünyesinde tutar en son girilen işlem kayitlikisi dosyasındaki işlem ile aynı ise menüye giriş sağlanır.



→ kayitlikisi: Projemiz askeri bir proje olduğu için bir sosyal medya uygulamasındaki gibi

her önüne geleni panele girdiği gibi kaydedemeyiz burada belirlenen isimler programcıya gönderilir ve programcı elle bu isimleri kullanıcı adı ve şifre

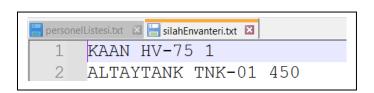


atayarak onların girmesine izin verir. İşte bu dosyada kullanici adı ve isimler bulunur.



Projemiz bilindiği gibi Personel ve Silah verilerini kaydeden bir proje bundan ötürü elimizde bu verilerin kaydedileceği iki adet

TXT dosyamız bulunmaktadır. İsimlerindende anlaşılacağı gibi verileri bunlara kaydederiz.





Projemizde kullanacağımız dosyalar hakkında yapacağımız açıklama buraya kadardır.

→ PROJE KODU TANITIM←

```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
// Global Degiskenler
void envanter();
void personel();
int selected = 0;
            struct KullaniciBilgileri // Sistemde öncesinde kayıt edilmiş olan kullanıcı verisi
struct Dogrulama // Giris ekranina girilen verinin kayit edildigi ala
  29
30 H
35
36
37
38
39
40
41
            struct KullaniciBilgileri giris[10];
           struct Dogrulama list[10];
struct silahEnvanter bilgi[10];
struct silahEnvanter envanterListesi[10]
            struct personelSayisi personelListesi[10];
  void gosterBilgi() // wygulama iterisina.

43 🖽 (
void menuCiz(int selected) // selected renk degistirme parametresidir. bu giris ekrani
  49 V
50 # (
           void girdiAl(char *girdiBuffer, int bufferUzunlugu, int x, int y)
// metin girdisi alır *girdiBuffer olarak bir metin dizisi gonderikir
           void girdiAlEkle(char *girdiBuffer, int bufferUzunlugu, int x, int y)
 134 H 1
164
165 vv
166 H 1
179 vv
180 H 1
188
189 vv
190 H 1
221 vv
222 H 1
           void dosyayaYaz(struct KullaniciBilgileri open)
            void goster()
            void girisTasarimi()
             void sistemeGiris()
 563 void personel()
564 {
518 // Giris
520 void mouseKontrol()
521 {
540 // Ana Fonksiyon
541 int main()
```

tıklama efekti oluşturuyor.

- 1. **graphics.h conio.h stdio.h- string.h** olmak üzere tam 4 adet kütüphane kullandım projede.
- 2. Global değişkenler bölümünde her ne kadar değişken olmadığını bildiğim fonksiyonlar olsada kodlama yapısı olarak sürekli birbirini çağıran fonksiyonlar oluşturdğum için onlarıda bir yukarıya eklemem gerekiyordu yoksa çağırma işlemini fonksiyonların sıralamaları açışından yapmakta sıkıntı yaşıyordum.
- 3. Struct yapısını bu projede gerektiği kadar kullanmaya çalıştım ve bunu tam 4 yerde gerçekleştirdim.

FONKSIYONLAR:

- 1. **void gosterBilgi():** Bu fonksiyon giriş ekranından sonra açılacak olan menüde aktif oturumun kime ait olduğunu gösterir.
- 2. Void menuCiz(int selected): Giriş ekranında doğru bilgiler girildikten sonra karşımıza çıkacak menü bu fonksiyonda oluşturuldu. İçersinde ki parametre hangi menüye tıklanırsa onun rengini değiştirerek

- 3. void girdiAl (char*girdiBuffer, int bufferUzunlugu, int x, int y): Bu fonksiyon ile kullanıcıdan metin girdisini almasını sağlıyoruz. *girdiBuffer: Bize bir dizi gönderiyor bu diziye klavyeden atadığımız harfleri giriyoruz. bufferUzunluğu: Kaç haneli bir metin istediğimizi gönderiyoruz bu şekilde fazla hane almayı engelleyerek program bütünlüğünü koruyoruz. X ve Y ile metnin hangi koordinatlarda olması gerektiğini ayarlıyoruz. Ayrıca bu fonksiyon strset komutunu kullanarak **** tarzında bir gizli görünüm sunuyor bilgilere.
- 4. void girdiAlEkle(char *girdiBuffer, int bufferUzunlugu, int x, int y): Üstte ki fonksiyon ile aynı görevi görür lakin bu fonksiyon menü içinde çalışır ve strset komutunu kullanmaz.

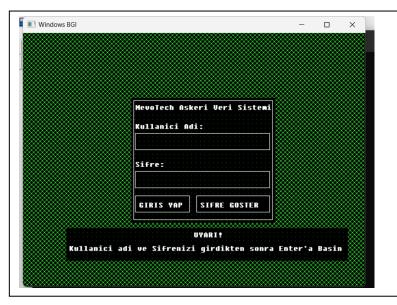
5. Void dosyayaYaz(struct KullaniciBilgileri open):

Giriş ekranında kullanıcının girmiş olduğu doğru yada yanlış farketmez kullanıcı adı ve şifre bilgilerini dosyaya kaydeder.

- **6. Void goster():** giris dizisinde saklanan kullanıcı adını ve şifreyi görüntüler (hata ayıklama amaçlı).
- **7. girisTasarimi():** Giriş ekranını oluşturur, kullanıcı adı ve şifre alır ve bunları bir dosyada saklanan verilerle doğrular.
- **8. sistemeGiris():** Giriş ve menü sistemi için ana mantıktır. Giriş için **girisTasarimi'**ni çağırır ve ardından menüyü sunar. Menü seçeneklerinde fare tıklamalarını işler ve **envanter** ve **personel** gibi ilgili işlevleri çağırır.
- 9. ekle(): Yeni silah bilgileri eklemek için bir ekran oluşturur ve bunları bir dosyaya kaydeder.
- **10.**tabloCiz(struct silahEnvanter *envanterListesi, int silahSayisi): Silah envanterini başlıklarla (ad, kod, miktar) görüntülemek için bir tablo oluşturur ve bunu bir dosyadaki verilerle doldurur.

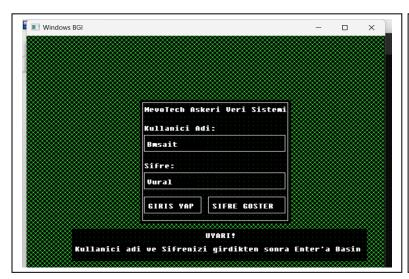
- **11.**envanter(): Silah envanter ekranını görüntüler. Tabloyu görüntülemek için tabloCiz'i çağırır ve menü seçeneklerindeki fare tıklamalarını işler (Ana Sayfa, Ekle, Sil).
- 12.ekle2(): Personel bilgisi eklemek için ekle'ye benzer.
- **13.** tabloCiz2(personelSayisi *personelListesi, int personelSayisi): Personel bilgilerini başlıklarla (isim, soyisim, bölge) görüntülemek için bir tablo oluşturur ve bunu bir dosyadaki verilerle doldurur.
- **14.**personel(): Personel bilgi ekranını görüntüler. Tabloyu görüntülemek için tabloCiz2'yi çağırır ve menü seçeneklerindeki fare tıklamalarını işler (Ana Sayfa, Ekle, Sil).
- **15.** mouseKontrol(): Bu fonksiyon kullanıcı adı ve şifre girme esnasında kullanıcı giriş yap butonuna tıklarsa giriş yapar göster butonuna basarsa şifrenin *** halden açık haline gelmesini sağlar.

→ PROJE BGI EKRANINDA GÖRÜNÜMÜ ←





Giriş ekranına şifre girişi yapılıyor başlangıçta strset komutu ile yazılan **lı görünüyor. göstere basınca ekranda görünüyor ve giriş yap butonuna basınca 4. Fotoğrafta bulunan menü açılıyor





Bu menüden herhangi bir seçeneğe tıklayınca rengi kırmızı hale geliyor. 2 panel var girilebilen.













→UYARILAR←

- 1. Kıymetli Hocam Giriş Ekranında Kullanıcı adı girdikten hemen sonra ve şifre girdikten hemen sonra Enter'a basmanız gerekmektedir. Enter'a basmaz iseniz ne giriş yapma ne de şifre gösterme fonksiyonları çalışmayacaktır.
- 2. Silah ve Personel ekleme sayfasında bir veri girdikten sonra ana menüye dön veya yeni girdi yap ekranında 3 sn den fazla beklerseniz yeni girdi yapma ekranına yönlendirilirsiniz.
- 3. Kayıtlı Kullanıcı Adı: Bmsait
- 4. Kayıtlı Şifre: Vural

Kıymetli Sait Hocam Projemi Elimden Geldiğince En İyi Şekilde Yapmaya Çalıştım Umarım Beğeninizi Kazanmıştır.

Bu süreçte bizlere verdiğiniz her türlü destekten ötürü çok teşekkür ederim. SAYGILARIMLA MEHMET GÜNEŞ