



# Velo Games Prosedür Belgesi

## Sanal Staj Programı - Görev 1

### Amaç

1. Temel C# bilginizi ölçmek
2. Verilen görevi zamanında bitirmeye yönelik beceri ve eğilimleri ölçmek
3. Sonraki görevlerde takip edilecek eğitim ve proje yollarını belirlemek

### Görev: Kütüphane Yönetim Sistemi

C# konsol uygulamasını kullanarak basit bir Kütüphane Yönetim Sistemi geliştirmekle görevlendirildiniz. Sistem kullanıcıların aşağıdaki işlemleri yapmasına izin vermelidir:

Kütüphaneye yeni bir kitap ekleyin.

Kütüphanedeki tüm kitapların listesini görüntüleyin.

Bir kitabı başlığına veya yazarına göre arayın.

Bir kitap ödünç alın (mevcut kopyaları azaltın).

Bir kitabı iade edin (mevcut kopyaları artırın).

Süresi geçmiş kitaplarla ilgili bilgileri görüntüleyin.

#### Gereksinimler:

Kitap Sınıfı: Başlık, Yazar, ISBN, Kopya Sayısı ve Ödünç Alınan Kopyalar gibi niteliklere sahip bir Kitap sınıfı oluşturun.

#### Kütüphane Sınıfı:

Kitap koleksiyonunu yöneten bir Kütüphane sınıfı oluşturun. Kitap ekleme, tüm kitapları görüntüleme, kitap arama, kitap ödünç alma, kitabı iade etme ve son tarihi geçmiş kitapları görüntüleme yöntemlerini ekleyin.

**Kullanıcı Arayüzü:**

Kullanıcıların kütüphane sistemiyle etkileşime girmesine olanak tanıyan basit bir konsol tabanlı kullanıcı arayüzü uygulayın. Kullanıcıdan çıkmayı seçene kadar tekrar tekrar eylem talebinde bulunmak için bir döngü kullanın.

**Veri Kalıcılığı (İsteğe Bağlı):**

Ek bir zorluk olarak, kitaplarla ilgili bilgileri depolamak için dosya sistemini kullanarak temel veri kalıcılığı eklemeyi düşünün. Bu şekilde veriler program çalıştırmaları arasında kaydedilir.

**Hata İşleme:**

Programın geçersiz girişi düzgün bir şekilde işlemlerini sağlamak için uygun hata işlemeyi uygulayın.

**Derecelendirme ölçütleri:**

Sınıfların ve yöntemlerin doğru uygulanması.

Kitapları yönetmek için veri yapılarının (örn. listeler veya diziler) doğru kullanımı.

Açık talimatlar ve istemlerle etkili kullanıcı arayüzü.

Potansiyel kullanıcı hatalarını ele almak için doğru hata yönetimi.

Veri kalıcılığını uygulamaya yönelik bonus puanlar.

Bu atama, sınıflar, yöntemler, veri yapıları, kullanıcı girişi işleme ve temel dosya G/Ç gibi temel kavramları kapsar. Aynı zamanda öğrencilerin kendi anlayış ve becerilerine dayalı olarak işlevselliği genişletmelerine de olanak sağlar.