

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
TAŞKÖPRÜ MESLEK YÜKSEKOKULU
2020 - 2021 BAHAR YARIYILI BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI
MOBİL PROGRAMLAMA UYGULAMA SINAV YÖNERGESİ

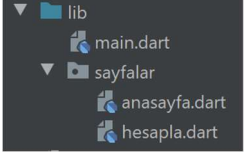
1. *Sınav Süresi 29.04.2021 Saat 09:00 itibariyle başlayıp 29.04.2021 Saat 23:59'da sona erecektir.*
2. *Dönem sonunda dersi geçme notunuz 60'dır.*
3. *Vize uygulama sınavı 100 puan üzerinden değerlendirilecektir.*
4. *Yapılacak uygulama için **ANDROİD STUDIO** programı kullanılabilir.*
5. *Sınav sonunda yapmış olduğunuz uygulama hakkında bilgi vermesi açısından bir **WORD** belgesine en az bir sayfa olacak şekilde raporlayınız. Bu rapor lütfen **isim, soyisim ve öğrenci numaranızı** da ekleyiniz (son ekran çıktıları veya kullandığınız farklı yöntemleri yazabilirsiniz).*
6. *Sınav sonunda; 1 Adet **Word** ve 3 adet **.DART** ve 1 adet **.YAML** uzantılı dosyalarınızı disiplinli bir şekilde (sıkıştırılmış dosya haline getirilebilir) sisteme eklemeyi unutmayınız (**ÖNEMLİ!**)*
7. *Dosya eksikliğinde herhangi bir puan verilmeyecektir ve sadece istenen şartlara göre çalışan uygulamalara **tam puan verilecektir.***
8. ***Uygulamaların birden çok çözümü bulunmaktadır.** Dolayısıyla uygulamanızı bireysel olacak şekilde hazırlayınız, benzer uygulamalarda ilgili kişilerin sınav puanları sıfır olarak değerlendirilecektir.*
9. *Sınav süresi bittiğinde, sistemde dosya yükleme işlemi kapatılacak olup sistem haricinde hiç bir şekilde **başka bir platformdan dosyalar kabul edilmeyecektir.***
10. *Verilen tarih ve saat aralığı süresince aklınıza takılan soruları arşivlenmesi amacıyla Mail yoluyla kabul edeceğim : sgenc@kastamonu.edu.tr . Harici iletişim kanallarından gelen sorular kabul edilmeyecek ve herhangi bir geri dönüş yapılmayacaktır.*
11. *Sınav süresini erken bitirdiğinizde, uygulamayı mantıklı çözümlerle geliştirirseniz bu size ek bir puan olarak geri dönecektir. Bu seçenek tarafınıza tamamen opsiyoneldir.*

Başarılar
Öğr. Gör. Sevdanur GENÇ

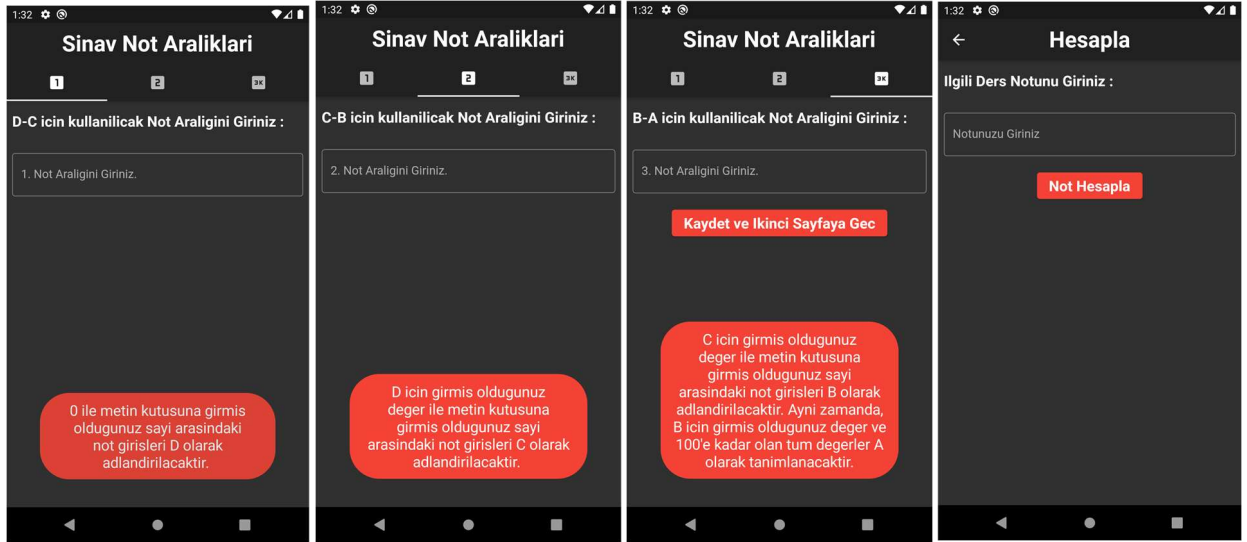
UYGULAMA SORUSU :

Sınav not aralıklarını kullanıcıdan TABBAR kullanarak alan ve sonrasında yeni bir sayfa aracılığıyla kullanıcıdan aldığı nota göre harf notunu ekrana mesaj ile gösteren bir uygulama geliştirilmiştir.

1. Sırasıyla aşağıdaki ekran görüntülerini tasarlayınız;



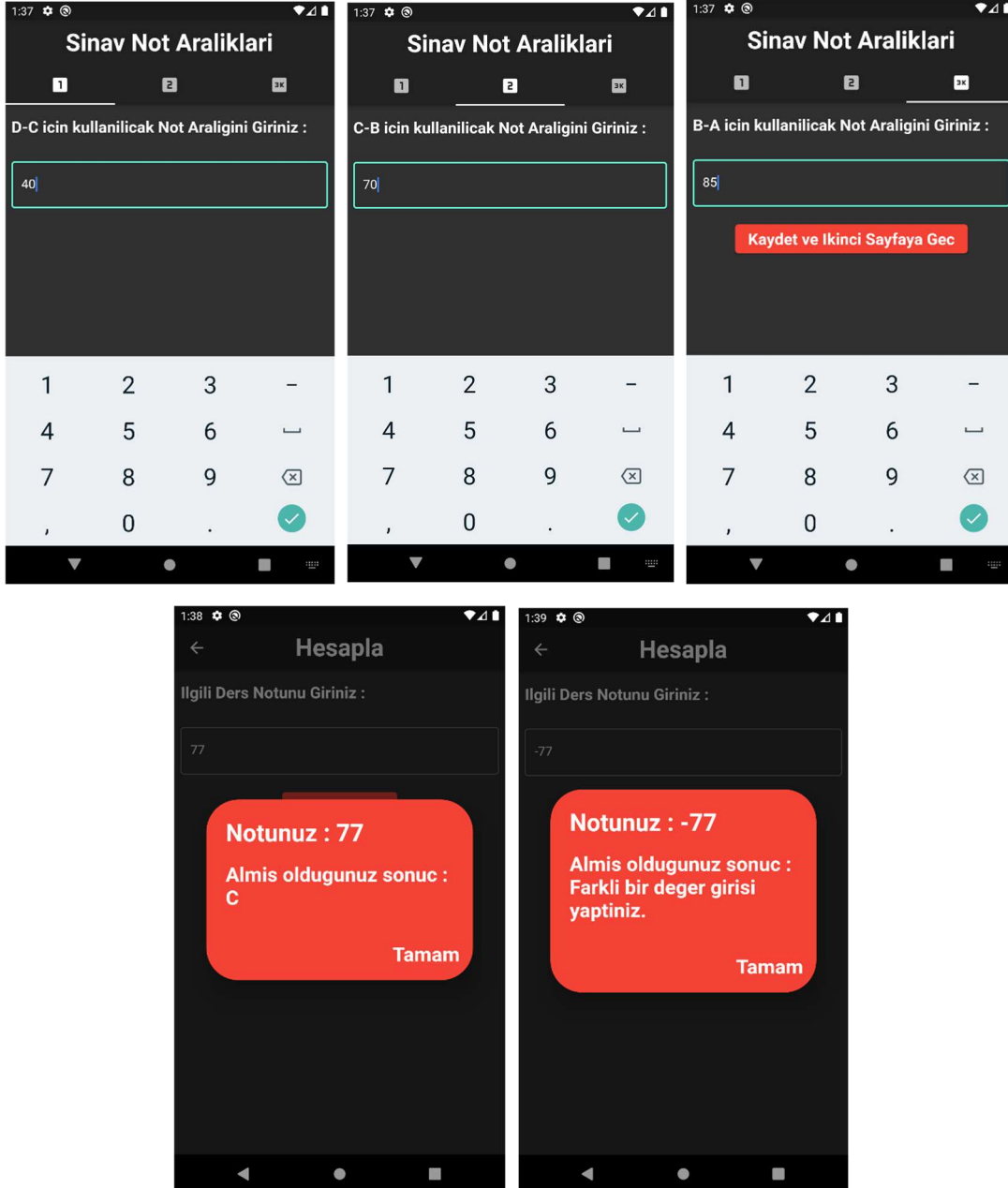
- Yandaki görselde bulunan hiyerarşiye uygun olacak şekilde 3 adet dart dosyanız bulunsun (Main dart sınıfından Ana Sayfa dart sınıfını çağırarak çalışsın).
- Tabbar widget'a ait şekillerdeki gibi 3 adet TabbarView Widget kullanılacaktır.
- Her bir tabbar view geçişinde o sayfadaki işlemler hakkında bilgi veren birer Toast mesaj kullanınız (gerekli .yaml dosyasını göndermeyi unutmayınız). Ekranlarda görülen mesajlar için bire bir metin kutularını algoritmalarıyla birlikte tasarlamayı unutmayınız.
- Tabbar view'ler ve metin kutuları arasındaki kontrollü geçişi sağlamayı unutmayınız. Bunun için Controller mantığını araştırın, irdeleyin ve uygulayınız.



2. Yukarıdaki ekran tasarımları bittikten sonra ikinci aşamaya geçiniz. Kullanıcıdan veri girişlerini sağlayabilmek için sayısal bir klavye kullanmalısınız. Bu işlemlerin detayı şöyle;

- Tabbar view'ler arası her bir tab ve sayfa geçişlerinde girilen sayısal ifadeler asla yok olmamalı ve her zaman yazıldığı gibi metin kutularında kalmalıdır. Böylelikle hesapla sayfasına metin kutularındaki değerlerin aktarımı yapılabilmesi için gerekli kontrolleri sağlamanız gerekmektedir.
3. tabbar view ekranındaki butona tıklatıldığında kullanıcıdan alınan bu not aralıkları constructor yardımıyla hesapla sınıfına aktarılacak ve aynı zamanda kullanıcı hesapla sayfasına yönlendirilecektir.

- c. Hesapla sayfasında butona tıklatıldığında kullanıcıdan alınan not girişi bir önceki sayfadan gelen değerlerle birlikte algoritma içerisinde karşılaştırılacak ve sonucu bir AlertDialog ile şekilde görüldüğü gibi ekrana yansıtılacaktır.
- d. 0 ve 100 aralığı haricinde herhangi bir değer girişi yapıldığında kullanıcıya uyarı verilmelidir.



3. Lütfen tüm ekran durumlarını ve algoritmalarını görselde olduğu gibi birebir tasarlayınız, değişikliğe gitmeyiniz. Not aralıklarını aşağıdaki tabloya göre algoritmasını geliştiriniz.

0	Birinci değer	D
Birinci değer	İkinci değer	C
İkinci değer	Üçüncü değer	B
Üçüncü değer	100	A

0	40	D
41	70	C
71	85	B
86	100	A