

T.C. SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

BSM447 - MOBİL UYGULAMA GELİŞTİRME

SAÜEMK MOBİL UYGULAMASI



HAZIRLAYANLAR

Erbil Nas – B151210053

T. Umut Tokoğlu – B151210077

PROJENİN AMACI

Üniversitemizin bünyesinde faaliyet gösteren Sakarya Üniversitesi Endüstri Mühendisliği Topluluğu (SAÜEMK) için bir mobil uygulama geliştirmeye karar verdik. SAÜEMK, bir yıl boyunca üniversite içerisinde oldukça fazla etkinlik düzenliyor ve her kesimden öğrenciye ulaşmak, onlara kendi etkinliklerini tanıtmak ve duyurmak istiyor. Biz de, geliştireceğimiz uygulama ile topluluğun bu isteğini karşılamak istiyoruz.

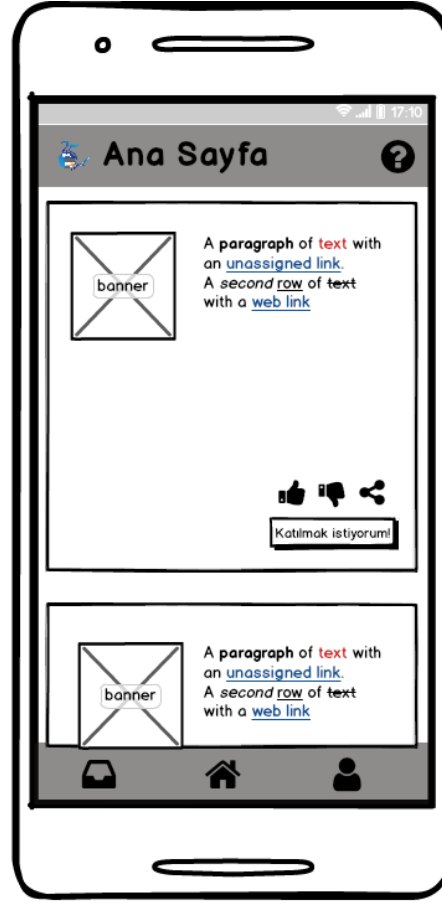
PROJENİN TANITIMI



Günümüzde birçok uygulamanın açılma süresi yaklaşık 1 ile 5 saniye arasında değişiyor. Biz de bu süre içerisinde kullanıcının boş bir ekran yerine SAÜEMK'nın 25. yıl özel logosuna bakmasının daha güzel olacağını düşündük. (bkz. opening)

Elbette uygulamada, kullanıcılara özel olmasını ve kişiselleştirilmesini sağlamak için bir üye kaydı/girişi olması gerekiyor. Bunun için uygulamaya ilk defa giren bir kişinin karşına "login" sayfası düşecek. (bkz. login) Eğer kullanıcı zaten uygulamaya üye ise, hızlıca giriş yaparak ana sayfaya

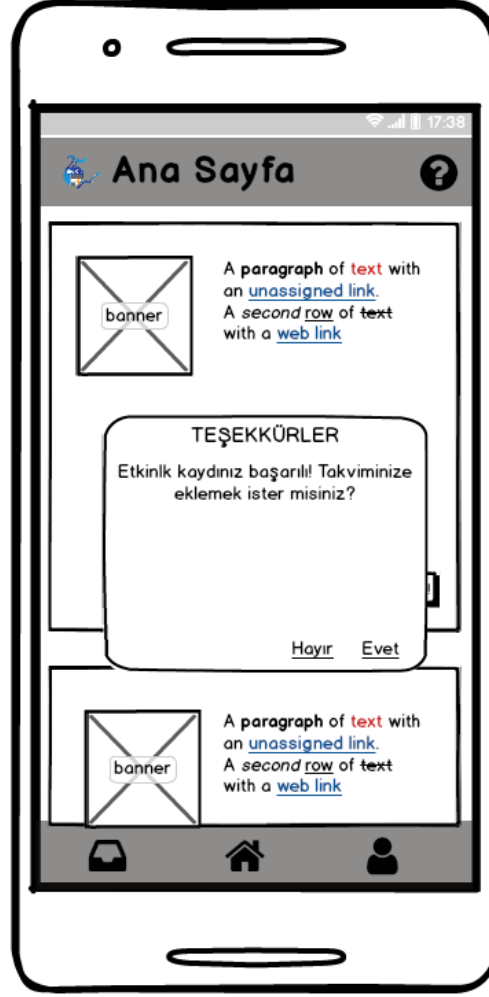
geçebilecek ya da daha önce hiç üye olmamış ise, adını, soyadını, e-posta adresini, telefon numarasını ve şifresini girerek, kolayca üye olabilecek. (bkz. *create an account*)



home

Ana sayfaya ulaşmış olan kullanıcının önüne bunlar gelecek;

- **Ana sayfa butonu** : Farklı bir sekmedeyken kullanıcının ana sayfaya dönmesini sağlar. Eğer ki kullanıcı zaten ana sayfadaysa, o zaman ana sayfanın en başına döner.
- **Bildirimler butonu** : Kullanıcıların kaçırdığı bildirimleri görebileceği ve eski bildirimlere ulaşabileceği sekmedir.
- **Profilim butonu** : Her kullanıcının kendi özel olduğu profil sekmesine yönlendirir.
- **Yardım butonu** : Kullanıcının kulüple temasa geçmesini sağlayan sekmeye yönlendirme yapar.
- **Ana sayfan içeriği** : SAÜEMK'nın bu uygulamaya ihtiyaç duymasındaki en büyük sebep, üniversitedeki öğrencilere kendi etkinliklerini duyurabilmek. Bu yüzden ana sayfada, her bir kutucuk içerisinde etkinliğin bulunduğu bir listeleme bulunacak. Kullanıcılar etkinliğin afişini ve etkinlik hakkındaki yazıyı görebilecek, isterlerse tek tıkla etkinliğe kayıt olabilecek, etkinliği sosyal medya hesaplarında paylaşabilecekler, hatta ve hatta beğenip beğenmediklerini ifade edebilecekler (bkz. *home*)

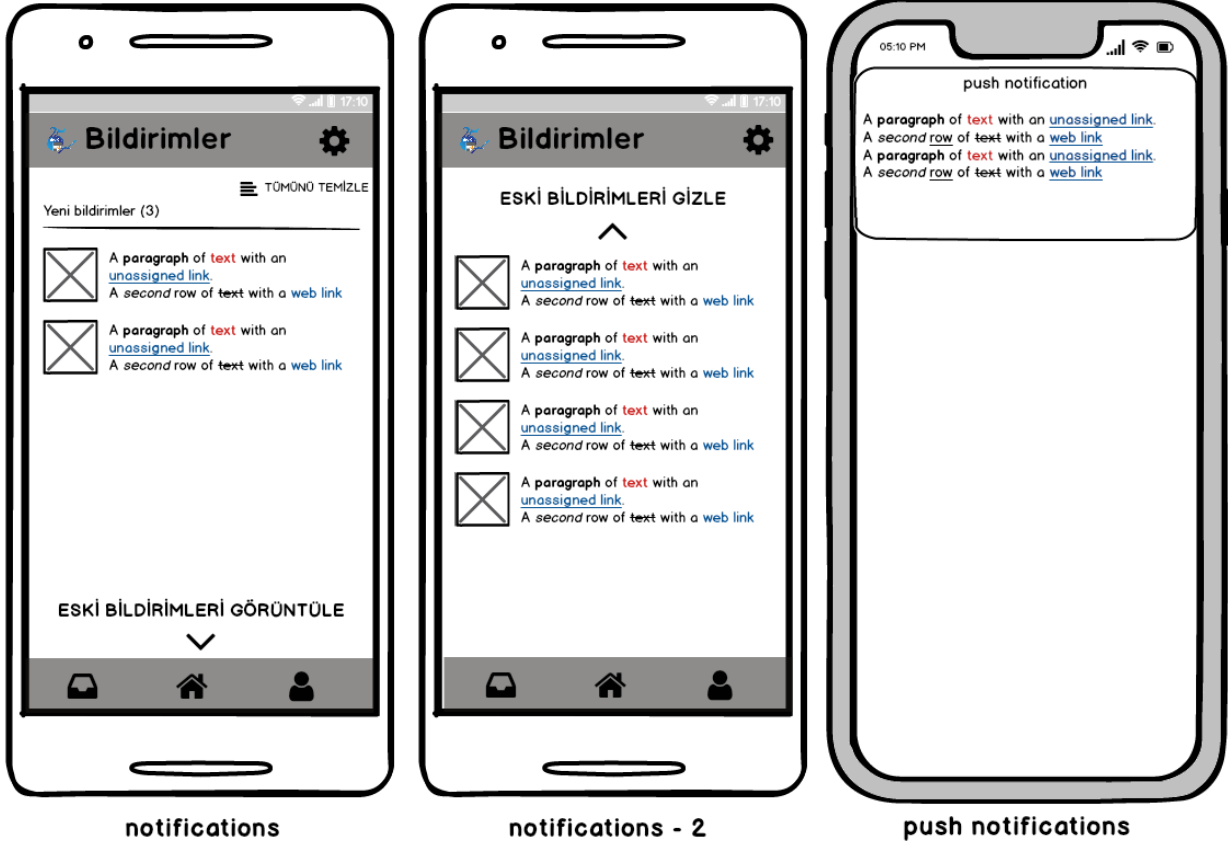


add event to calendar

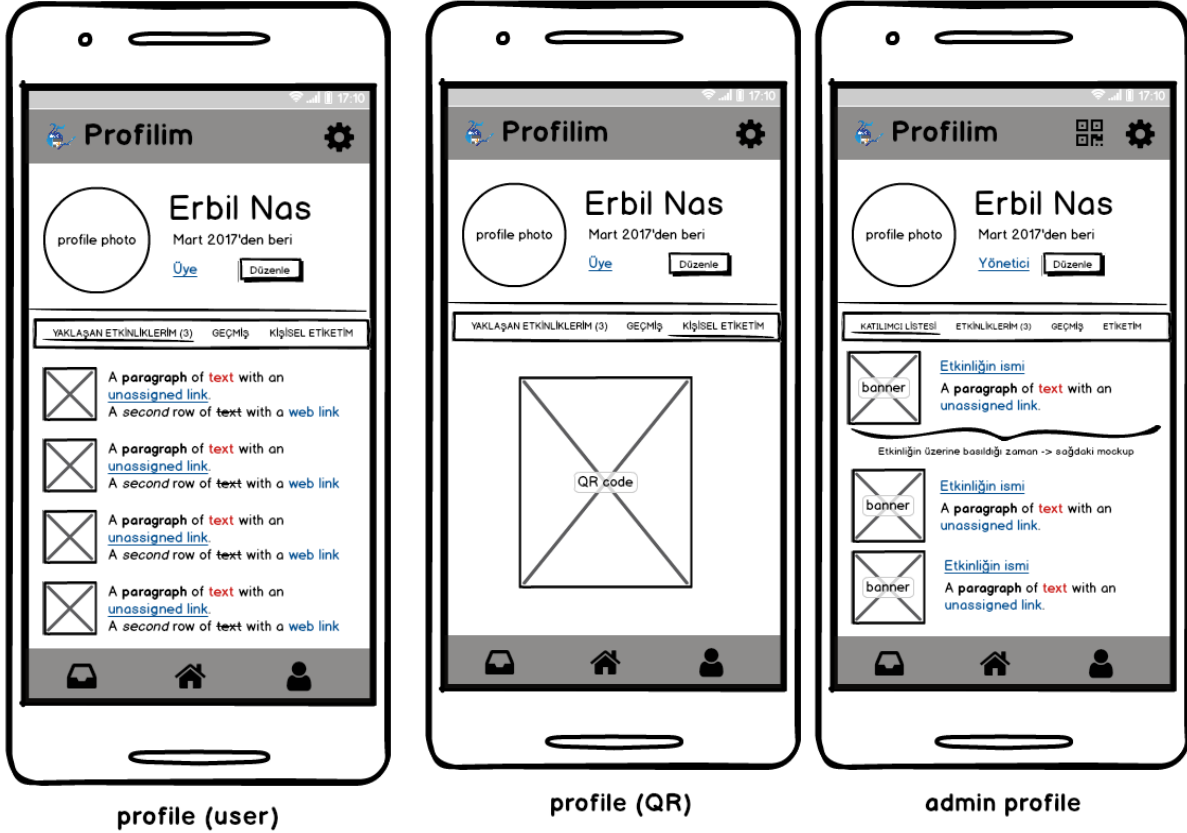
Etkinliğe kayıtlarını yapan kullanıcılar yukarıdaki tasarımdaki gibi bir pop-up ile karşılanacaklar ve isterlerse etkinliğin tarihini ve saatini telefonlarındaki takvim uygulamasına kaydedebilecekler. (bkz. *add event to calendar*)



Kullanıcılar yardım kısmını kullanarak, kulübün odasını haritalarda görebilecek, kulüp yönetimine e-posta gönderebilecek, sosyal medya hesaplarını görebilecek ve kulübün hazırladığı sıkça sorulan soruları okuyabilecek (bkz. *help* & *help - 2*)

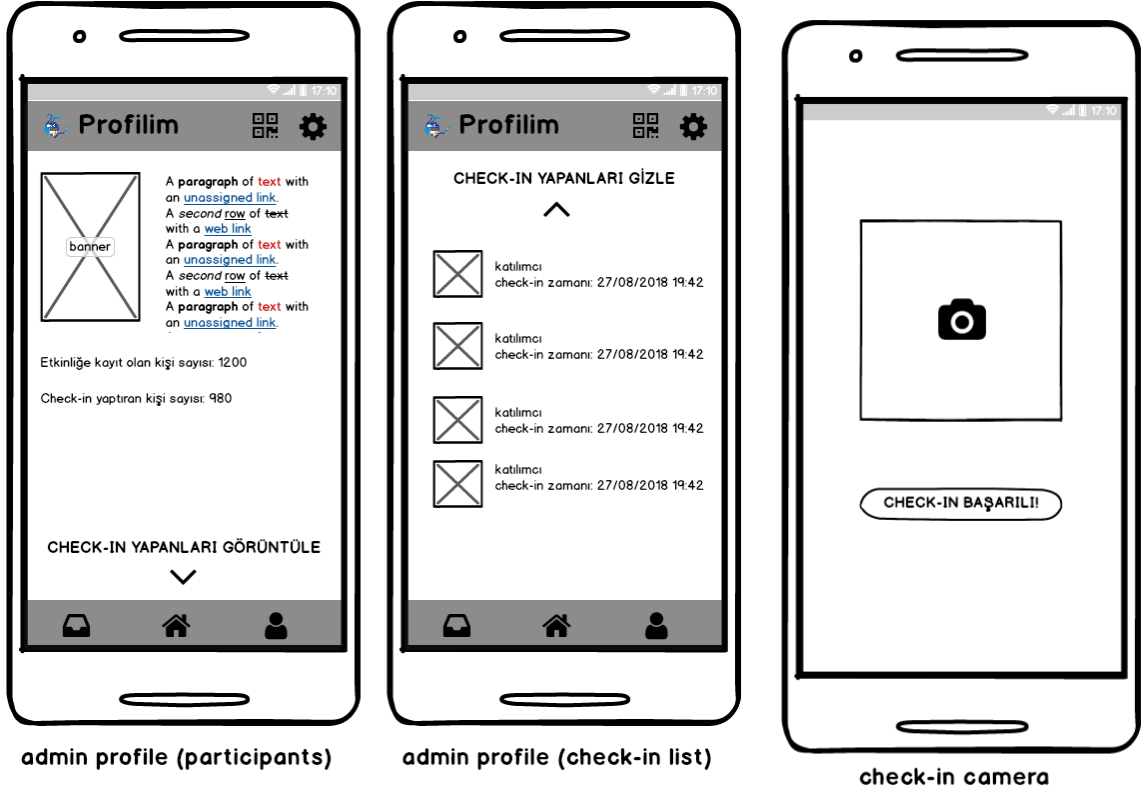


Uygulamamıza kayıt olan tüm kullanıcılar için anlık bildirim yollama (push notifications) özelliği olacak, böylelikle etkinliğe katılmak isteyen ama unutmuş olan ya da hiç görmemiş bir kişi hızlıca bilgilendirilecek. Ancak günlük hayatımızda, telefonlarımıza çok fazla bildirim gelebiliyor. Bu gibi durumlarda bütün bildirimleri temizliyoruz ve önemli olanları da kaçırabiliyoruz. Bir nebze bunun önüne geçebilmek için uygulamaya ekleyeceğimiz bildirimler sekmesiyle birlikte, gözden kaçırılmış yeni bildirimleri ve daha önceden gönderilen eski bildirimleri listeleyeceğiz ve kullanıcıların, bildirimi kaçırdığı için etkinliklere katılamamasının önüne geçmeye çalışacağız. (bkz. *notifications* & *notifications – 2* & *push notifications*)



Profilim sekmesi iki farklı kısımdan oluşuyor;

- **Üye :** Kulübün normal üyeleri için oluşturulan profilde, üyeler kayıt oldukları etkinlikleri ve daha önceden katılmış oldukları etkinlikleri (*bkz. profile user*) görebilecekler. Aynı zamanda her üyenin kendine özel QR kodu bulunacak (*bkz. profile QR*) ve bu QR kodlarını, etkinlik başında yönetici profillere okutarak etkinliğe geldiklerini doğrulayabilecekler. Her üyenin isminin altında ne kadar zamandır kulüpte olduğu yazacak, istedikleri zaman ise düzenle butonuna dokunarak profil fotoğraflarını düzenleyebilecekler.



- **Yönetici** : Yönetici profillerini, normal üyelerin profillerinden ayıran en önemli özellik, etkinliklerin katılımcı listesine görebilmeleri ve etkinliğe katılan üyeleri check-in'ini yapabilmek. Yöneticiler, profillerinde bulunan katılımcı listesi sekmesi altındaki (*bkz. admin profile*) etkinliklere basarak kayıt olan kişi sayısını (*bkz. admin profile participants*) ve check-in yapanların tam listesini (*bkz. admin profile check-in list*) görebilecekler. Yöneticilerin check-in'lerini yapması için gereken tek şey, layout'ın üst kısmında bulunan QR ikonuna basmak. Uygulamaya yerleşik olan check-in kamerası açılacak (*bkz. check-in camera*) ve etkinliğe giriş yapmak isteyen üyenin QR kodunun üzerine tutulacak. Bu işlemlerin yapılması sonunda, etkinliğe kaydını yaptıran üyenin check-in işlemi başarılı olacak.