



INF 212 Algorithms and Programming II

**2020-2021 Spring
Electronic Engineering**

Project 3

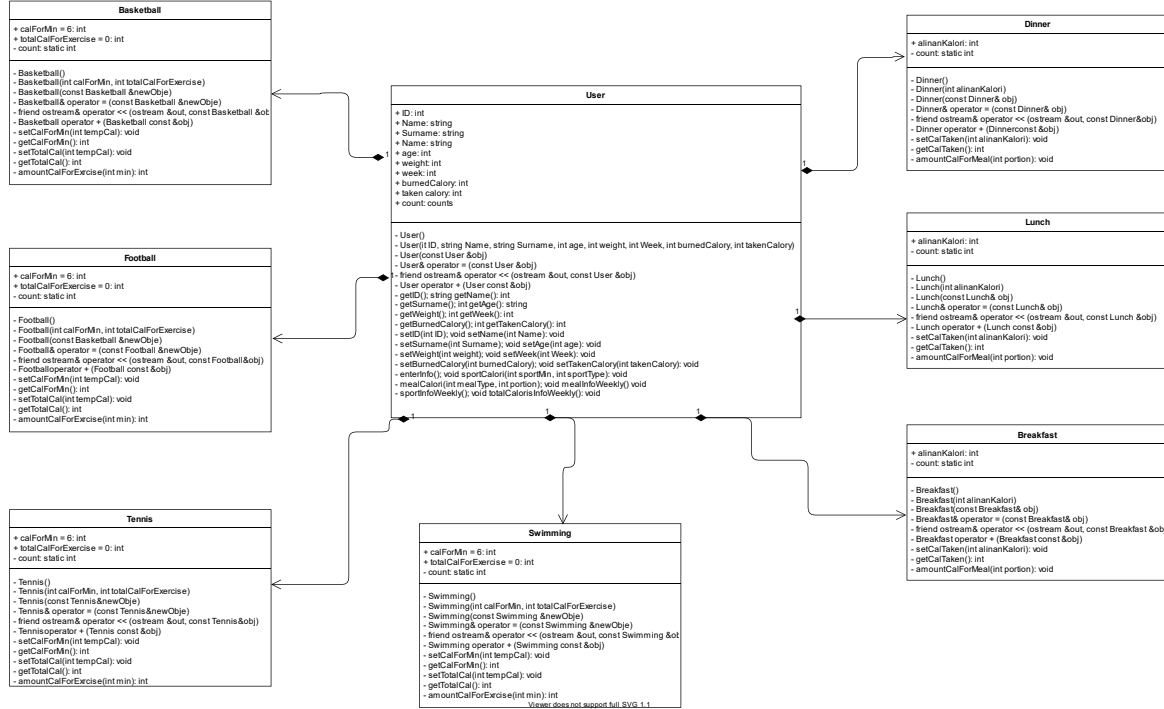
Calorie Tracker

School ID	Name	Surname
1801022050	Agah	Ozdemir

UML CLASS DIAGRAM

Append here the UML class diagram you have created as an SVG image.
SVG formatında oluşturduğunuz UML diyagramını bu bölüme ekleyiniz.

Şekil 1 Örnek UML sınıf diya



MANUAL for USER MODE

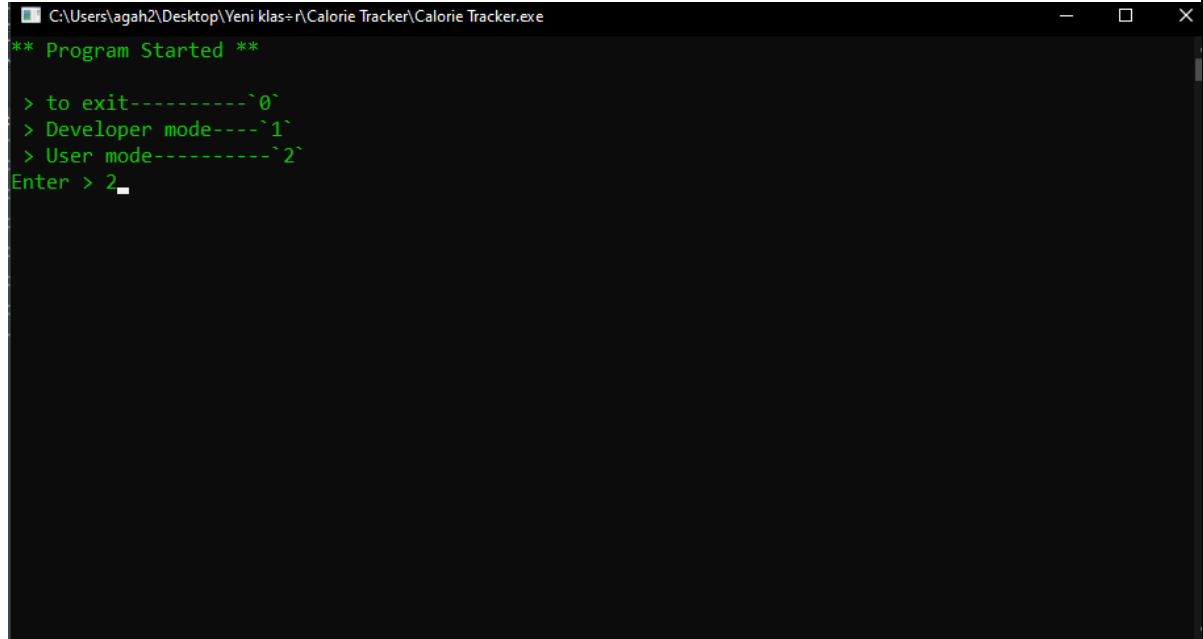
Append here the screenshots and instructions for the user of the program.

Programı kullanacak kişi için ekran görüntülerini ve talimatları bu bölüme ekleyiniz.

User modda;

25 dk'lık Tennis sporunu kaydetmek için sırasıyla şu işlemler yapılır;

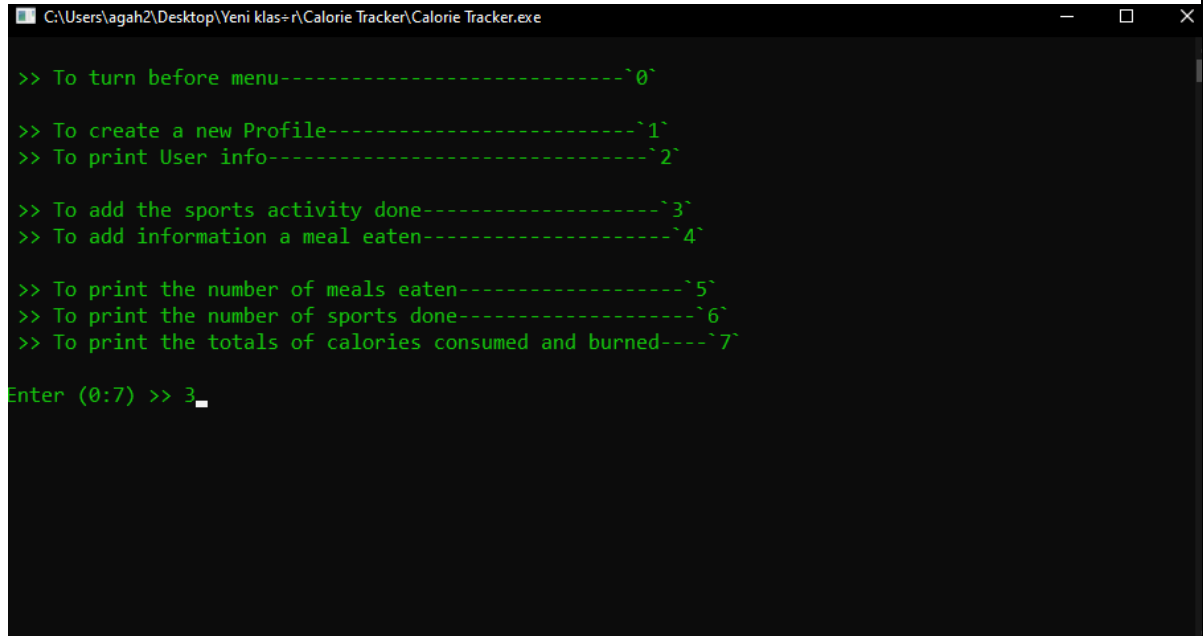
- 1) User moda girmek için `1` girilir (sekil 1)
- 2) Spor etkinliği girmek için `3` girilir (sekil 2)
- 3) Tennis seçmek için `3` girilir (sekil 3)
- 4) 25 dk bilgisi için `25` girilir(sekil 4)



```
C:\Users\agah2\Desktop\Yeni klasör\Calorie Tracker\Calorie Tracker.exe
** Program Started **

> to exit-----`0`
> Developer mode----`1`
> User mode-----`2`
Enter > 2
```

Sekil – 1



```
C:\Users\agah2\Desktop\Yeni klasör\Calorie Tracker\Calorie Tracker.exe

>> To turn before menu-----`0`
>> To create a new Profile-----`1`
>> To print User info-----`2`

>> To add the sports activity done-----`3`
>> To add information a meal eaten-----`4`

>> To print the number of meals eaten-----`5`
>> To print the number of sports done-----`6`
>> To print the totals of calories consumed and burned----`7`

Enter (0:7) >> 3
```

Sekil – 2

```
C:\Users\agah2\Desktop\Yeni klas+r\Calorie Tracker\Calorie Tracker.exe

Please Enter sport type done
>>> Basketball--`1`
>>> Football-----`2`
>>> Tennis-----`3`
>>> Swimming-----`4`
Enter >>> 3
```

Sekil – 3

```
C:\Users\agah2\Desktop\Yeni klas+r\Calorie Tracker\Calorie Tracker.exe

Please Enter sport type done
>>> Basketball--`1`
>>> Football-----`2`
>>> Tennis-----`3`
>>> Swimming-----`4`
Enter >>> 3
Please Enter the duration of the sport > 25
```


Sekil – 4

MANUAL for DEVELOPER MODE

Append the screenshots and explanations for the outputs produced when the class member functions and variables are tested. Programı oluşturan sınıfların içerisindeki fonksiyonları ve operatörleri test amaçlı çalıştırdığınızda çıkan ekran görüntülerini ve açıklamaları bölüme ekleyiniz.

Developer modda Football Class`ini test etmek için sırasıyla

- 1) Developer mod için `1` (sekil 5)
- 2) Football class ini seçmek için `3` girilir (sekil 6)



```
C:\Users\agah2\Desktop\Yeni klasör\Calorie Tracker\Calorie Tracker.exe
** Program Started **

> to exit-----`0`
> Developer mode-----`1`
> User mode-----`2`
Enter > 1
```

Sekil – 5



```
C:\Users\agah2\Desktop\Yeni klasör\Calorie Tracker\Calorie Tracker.exe
>> To turn before menu-----`0`
>> To test User Class-----`1`
>> To test Basketball Class-----`2`
>> To test Football Class-----`3`
>> To test Tennis Class-----`4`
>> To test Swimming Class-----`5`
>> To test Breakfast Class-----`6`
>> To test Lunch Class-----`7`
>> To test Dinner Class-----`8`
Enter >> 3
```

Sekil – 6

```
C:\Users\agah2\Desktop\Yeni klasör\Calorie Tracker\Calorie Tracker.exe

30
Birim Calori > 5
Toplam Calori > 30

Birim Calori > 5
Toplam Calori > 30

>> To turn before menu-----`0`

>> To test User Class-----`1`

>> To test Basketball Class-----`2`
>> To test Football Class-----`3`
>> To test Tennis Class-----`4`

>> To test Swimming Class-----`5`

>> To test Breakfast Class-----`6`
>> To test Lunch Class-----`7`
>> To test Dinner Class-----`8`

Enter >>
```

REFERANSLAR

Write the sources you used for this project as separately numbered.

Projeyi yaparken faydalandığınız kaynakları (kitap, web siteleri, videolar vb.) bu bölümde maddeler halinde birinci maddede gösterildiği gibi yazınız.

1. ...<https://www.mustafayemural.com/uml-egitimi> (erişim tarihi: 18.05.2021)
2. ...<https://www.geeksforgeeks.org>
3. ...<https://www.tutorialspoint.com/index.htm>