

Teknoloji Fakültesi
Bilgisayar Mühendisliği

3301409 MOBİL PROGRAMLAMA NÖ

3301456 MOBİL PROGRAMLAMA NÖ

3311409 MOBİL PROGRAMLAMA İÖ

3311456 MOBİL PROGRAMLAMA İÖ

Dr. Öğretim Üyesi Ahmet Cevahir ÇINAR

Selçuk Üniversitesi Teknoloji Fakültesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

accinar@selcuk.edu.tr

HAFTA	TARİH	DERSİN İÇERİĞİ
1	9 Şubat 2022	Mobil Programlamaya genel bakış, tanıtım, derse giriş ve işlenişi ile ilgili yol haritasının belirlenmesi
2	16 Şubat 2022	Dart Programlama Dili
3	23 Şubat 2022	Geliştirme ortamının gereksinimleri ve kurulumlar (Flutter, Git, Android Studio vb.)
4	2 Mart 2022	Flutter uygulamalarının temelleri (klasör yapısı, pubspec.yaml dosyası, temel Flutter kütüphaneleri vb.), genel bileşenler, Flutter uygulamalarının yaşam döngüsü
5	9 Mart 2022	Flutter ile kullanıcı ara yüzü tasarlamak (MaterialApp, Scaffold, AppBar, SafeArea, SnackBar vb.)
6	16 Mart 2022	Widgetler (Value, Layout, Navigation, vb.) ve Widgetleri stillendirmek
7	23 Mart 2022	Geliştirilecek projelerin derste değerlendirilmesi, yönlendirme ve yardımcı olunması
8	30 Mart 2022	Projeyi Github'a yükleme ve Github Pages üzerinden yayına alma – Youtube'da var
	<u>1 Nisan 2022 20.00</u>	<u>Ara Sınav, Final ve Bütünleme sınavlarının nasıl yapılacağı ile ilgili YouTube toplantısı 😊</u>
	4-10 Nisan 2022	ARA SINAV SÜRECİ
9	13 Nisan 2022	Gestures ve Asenkron Programlama
10	20 Nisan 2022	Dosya işlemleri ve API ile çalışmak
11	27 Nisan 2022	SQLite ile veritabanı işlemleri
12	11 Mayıs 2022	Firestore ile Provider destekli veritabanı üzerinde CRUD işlemleri
13	18 Mayıs 2022	Animasyonlar ve Grafikler
14	25 Mayıs 2022	Animasyonlar ve Grafikler

12-13-14. derslerimizdeki konuları öğrenmek için RiseTime şirketinin kendi iç işleyişinde kullanmak üzere istemiş olduğu bir uygulamayı birlikte gerçekleştiriyorduk. 14.hafta kapsamında Yönetici panelinde raporlarda kullanmayı düşündüğüm animasyonlu grafikleri göstererek dersi tamamlayacağız.

https://pub.dev/packages/fl_chart kütüphanesini kullanacağız.



- Bu ders kapsamında herhangi bir ders notu yoktur, fl_chart kütüphanesi ile grafik ekleme alıştırmaları yapılacaktır.

Final ve Bütünleme için ön kontrol uyarısı

Gönderilen projenin pubspec.yaml dosyasında aşağıdaki 6 zorunlu kütüphaneden 3 tanesinin bulunması Final veya Bütünleme sınavına katılım için ön şarttır. Bunları içermeyen projeler kontrol edilmeden sınava girmemiş sayılacak ve sisteme notu -1 (sınava girmedi) olarak yansıtılacaktır.

Aşağıdaki güncel versiyonlar olmak zorundadır.

firebase_core: ^1.16.0 - Zorunlu
firebase_auth: ^3.3.17 – Zorunlu
cloud_firestore: ^3.1.14 – Zorunlu

Kendisi API geliştirip Firebase Authentication ve Firestore kullanmayanlar sınav anında API geliştirmesini nasıl yaptıklarını göstereceklerdir!

path_provider 2.0.10 veya path 1.8.1 veya alternatif **bir path paketi** zorunludur
http 0.13.4 veya dio 4.0.6 veya alternatif **bir internet paketi** zorunludur
sqflite 2.0.2+1 veya hive 2.1.0 veya alternatif **bir local storage paketi** zorunludur

Final ve Bütünleme sınavları ile ilgili hatırlatma!

- Öğrenci e-postanızı sürekli kontrol ediniz.
- Ara sınavdaki eksiklikleri tamamlanmış ve finaldeki kıstasları içeren uygulamalar yapmanız faydanıza olacaktır.
- Kontrol saati almak için gönderdiğim yönergeyi dikkatlice takip ediniz.
- Final ve Bütünleme için yapmanız gerekenler:
 - Projenizin kodlarını Github'a Public olarak gönderin.
 - Github reposunun ismi DersKodu_ÖğrenciNumaranız olmalıdır.
 - Projenizi Github Pages üzerinden yayına alın.
 - Uygulamanızı APK olarak derleyin ve çalıştığını kontrol edin. Cep telefonunuza yükleyin ve sınav esnasında herhangi bir aksiliğe karşı çalışacak şekilde hazırda bulundurun.
 - E-Posta olarak gönderilmiş sınav evrakının (1 tane A4 sayfası) çıktısını alın ve gerekli yerleri doldurun.
 - Soracağım sorulara hazırlıklı olma adına, kıstaslara iyi çalışın ve gerekli notları hazırlayın.
 - Kontrol saatinden 30 dakika önce Lab-3'te hazır bulunun.

➤ Sorular?