

TC
BAKIRÇAY ÜNİVERSİTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

Nesne Yönelimli Programlama
Güz Dönemi

Dönem Projesi

Hazırlayanlar:

210601017-Sueda Ahsen Gökalp

210601020-Emre Eke

İÇİNDEKİLER

01

Ödev Amacı ve Kapsamı

02

Kod Çıktıları

03

Sözde Kodu

04

Uml Diyagramları



1-AMAC VE KAPSAM:

Bu proje, bir film kütüphane uygulamasının kullanıcı ve yönetici sayfalarını içermektedir. Yönetici veya kullanıcı olarak kaydolunmalı daha sonra giriş yapılmalıdır.

Amaç:

Bu projede, Kullanıcı sayfasında film arama, mevcut filmi değerlendirme, en yüksek puanlı filmleri görme ve en çok değerlendirme almış filmleri görme, profil bilgilerini güncelleme gibi özellikler yer alır. Film değerlendirme yalnızca premium kullanıcılara özeldir. Kullanıcı sayfasının profil bilgileri kısmından hesap premium yapılabilir.

Yönetici tarafında ise film ekleyebilme, güncelleme, silme işlemleri yapılabilir. Yönetici, film bilgilerini düzenleyebilir ve kullanıcıların değerlendirmelerini inceleyebilir.

Kapsam:

1. Kullanıcı Sayfası:

- Filtreleyerek film arama özelliği.
- En iyi filmleri gösterme.
- Profil bilgilerini güncelleme.
- Premium özel: Kullanıcıların değerlendirmelerini güncelleme.

1. Yönetici Sayfası:

- Film ekleyebilme, güncelleme ve silme.
- Kullanıcı değerlendirmelerini inceleme.
- Film arama ve filtreleme özellikleri.

Bu uygulama, kullanıcıların film bilgilerini arama ve değerlendirme yapma yeteneklerini sağlar, aynı zamanda yöneticilere de film bilgilerini yönetme ve kullanıcı değerlendirmelerini inceleme yeteneklerini sunar.

Gereksinimler:

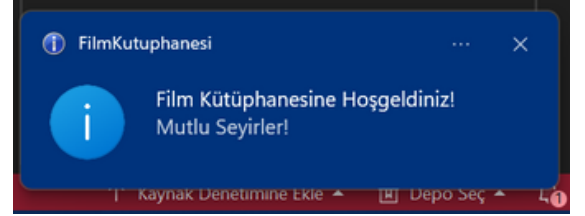
Veri tabanına bağlanabilmek için aşağıdaki belirtilen kısımlarda kendi port numarası password gibi bilgilerinizi güncellemeniz gerekmektedir.

```
NpgsqlConnection baglanti = new NpgsqlConnection("server=localhost; port=9999; Database=dbfilm; user Id=postgres; password=1234");
```

2-Kod Çıktıları



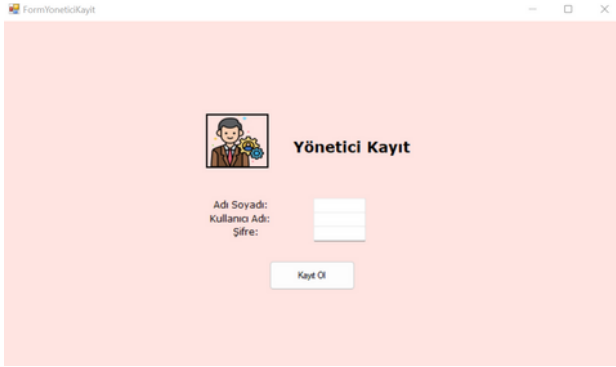
Uygulama Anasayfa Ekranı



İki farklı çeşit giriş türü bulunmaktadır:
1.Giriş Ekranları



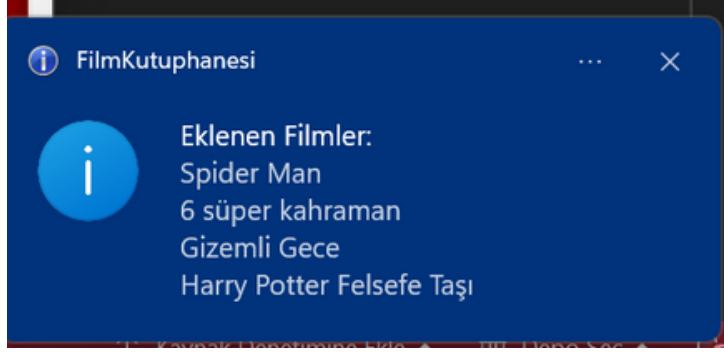
2.Kaydolma Ekranları



3.İslem sayfaları



*Kullanıcı sayfası ana ekranı açıldığında çıkan notificon:



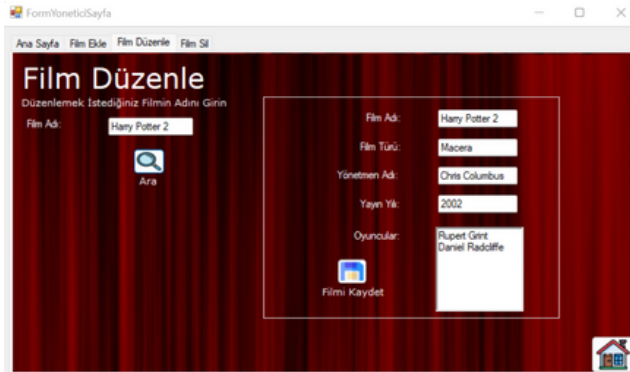
3.1.Yönetici İşlemleri

3.1.1.Film Ekleme Ekranı



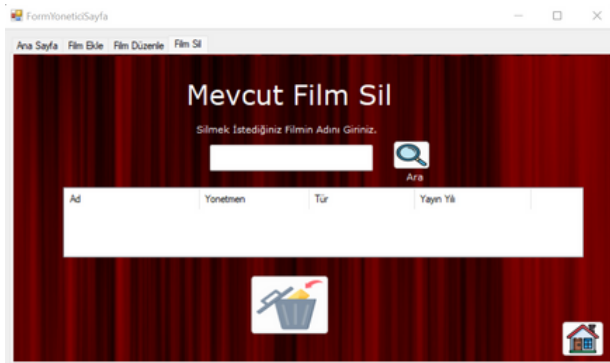
Yönetici kişi bu sayfada film bilgilerini girerek veri tabanına kaydeder

3.1.2.Film Düzenleme Ekranı



Bu sayfada film ismi girilip ara butonuna basıldığında girilen filmin bilgileri güncellenebilir textboxlara gelir. Buradan güncellenecek bilgiler girilip filmi kaydet butonuna basıldığında veri tabanına güncellenmiş hali kaydolur.

3.1.3.Film Silme Ekranı



Bu sayfada film ismi arama kısmına girilir ara butonuna basılınca listview ekranına film ve film bilgileri düşer sil butonuna basılınca film veri tabanından silinir.

3.2.Kullanıcı İşlemleri

3.2.1.Film Arama Ekranı

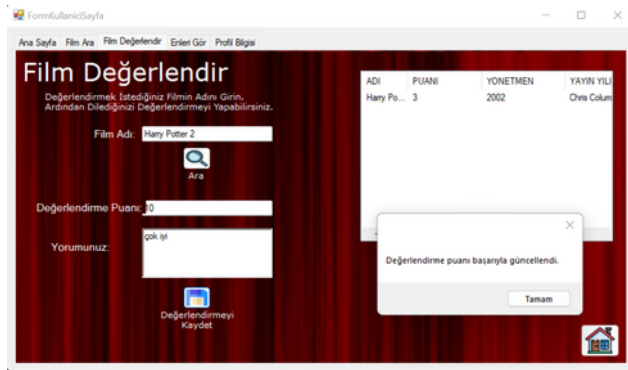


Bu ekranda kullanıcılar film adı,yönetmen adı, film türü gibi filtreleme seçeneklerini seçip armalarını yapabilirler sonuçlar list view ekranında yer alır.

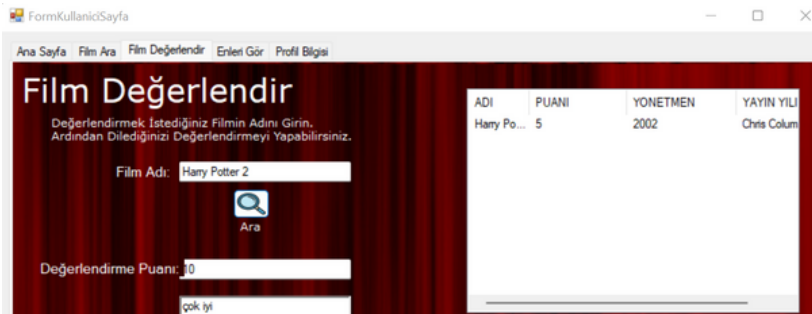
3.2.1.Film Degerlendirme Ekranı



Bu ekranda filmin adını girip ara tuşuna bastığınızda ekranda film ve bilgileri yer alır. Degerlenirme puanı girilir. Ancak değerlendirme yapabilmek için premium üyeliğe sahip olmak gerekmektedir. Aksi taktirde yandaki message box uyarısı çıkar ve değerlendirme yapılamaz



Premium kullanıcısı olduktan sonra değerlendirme yapılır değerlendirme önceki değerlendirmelere eklenir ortalaması alınır ve veri tabanına kaydolur.



Film adı tekrar girilip arama yapıldığında bu sefer güncel puan gözükmüş olur

3.2.2.Film Arama Ekranı

Ad	Puan
6 süper kahraman	10
Spider Man	8.9
Harry Potter Felsefe Taşı	8.8
Gizemli Gece	6.4
Harry Potter 2	5

Ad	Değerlendirme
Gizemli Gece	5
6 süper kahraman	4
Harry Potter 2	3
Harry Potter Felsefe Taşı	2
Spider Man	1

Bu ekranda güncelle butonuna basılınca filmler puan türlerine ve değerlendirme sayılarına göre iki farklı tabloda sıralanır

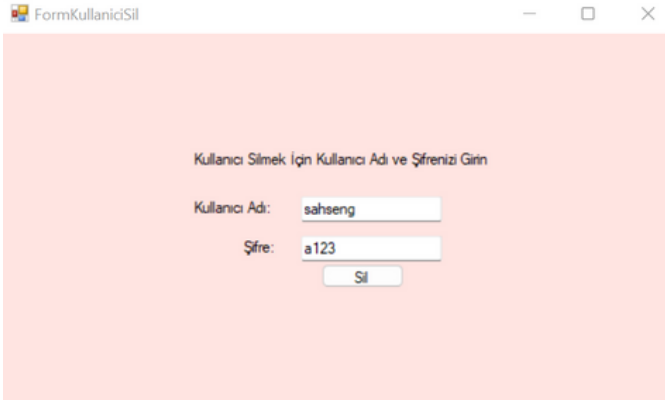
3.2.3.Profil Ekranı

Bu ekranda kullanıcı kaydolarken girdiği bilgileri değiştirip profil bilgilerini kaydet butonu yardımıyla kaydedebilir. Ayrıca bu ekranda premium olma ve hesabı kapatma ekranlarına ulaştıran butonlar yer almaktadır

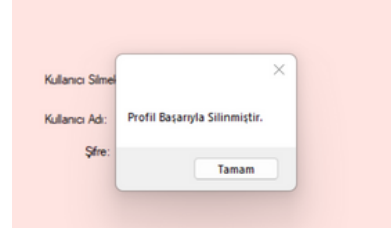
3.2.3.1.Premium Olma Ekranı

Premium olmak için kullanıcı adı ve ödeme bilgilerinizi girdikten sonra öde butonuna basılmalıdır. Kullanıcı zaten premium ise uyarı verir

3.2.3.2.Hesap Silme Ekranı



Kullanıcı adı ve şifre
eğer doğru girilirse
kullanıcı silinir



3-Sözde Kod

KullanıcıEkran.cs:

1. Başla
 - 1.1.AKTAR(Gerekli kütüphaneler)
 - 1.2.OLUŞTUR(FormKullaniciSayfa)
 - 1.2.1.TÜRET(Form sınıf)
 - 1.2.2 Form'un constructor'ında InitializeComponent() çağır ve bağlantı nesnesini başlat
 - 1.2.3.TANIMLA(NpgsqlConnection tipinde "baglanti" adında nesne)
 - 1.3.OLUŞTUR(Button1_Click, Button2_Click, ..., Button5_Click gibi olay işleyicileri)
 - 1.3.1.ATA(tabControl1.SelectedTab)
 - 1.4.OLUŞTUR(btnFilmDuzAra_Click_1 ve btnFilmDegAra_Click_1 gibi film arama işleyicileri)
 - 1.4.1.Bağlantıyı kullanarak film sorgularını gerçekleştir
 - 1.4.2.FillListView metodu ile DataTable doldur ve ListView'e ekle
 - 1.5.OLUŞTUR(GuncelleButton_Click_1, btnProfGun_Click_1 gibi film listeleme işleyicileri)
 - 1.5.1.Bağlantıyı kullanarak film sorgularını gerçekleştir
 - 1.5.2 FillListView metodu ile DataTable doldur ve ListView'e ekle
 - 1.6.FORM GÖSTER(btnPremium_Click_1 ve btnHesapKapat_Click_1 gibi işleyicilerde FormPremium ve FormKullaniciSil)
 - 1.7.OLUŞTUR(btnDegerlendir_Click gibi bir işleyici)
 - 1.7.1 Kullanıcının değerlendirme puanını al
 - 1.7.2 Bağlantıyı kullanarak film puanını güncelle
 - 1.8.FONKSİYON(OpenPremiumForm)
 - 1.8.1 FormPremium formunu açmak için kullanıcı sayfası referansını geçir
- 2.Son

FormYoneticiEkran.cs:

1. Başlangıç

1.1.İÇE AKTAR(Gerekli kütüphaneler)

1.2.SINIF OLUŞTUR(FormYoneticiSayfa)

1.2.1.TÜRET(Form)

1.2.2.ÇAĞIR(InitializeComponent())

1.2.3.TANIMLA(NpgsqlConnection baglanti)

1.3.FONKSİYON(btnFilmEkle_Click)

1.3.1.BİLGİLERİ AL(txtFilmAdi, txtFilmYonetmen, txtFilmTur, txtFilmYayinYili)

1.3.2.OLUŞTUR(Film sınıfından yeni bir film nesnesi)

1.3.3.SORGU(Veritabanına film bilgilerini ekleme)

1.3.4.SORGU OLUŞTUR(Oyuncuları al, virgülle ayır ve veritabanına ekleme)

1.3.5.TRY-CATCH (İşlemleri gerçekleştir ve kullanıcıya durumu bildirme)

1.4.FONKSİYON(btnFilmDuzAra_Click,btnFilmSilAra_Click)

1.4.1.OLUŞTUR(film bilgilerini sorgulayan NpgsqlCommand)

1.4.2.AKTAR(DataTable kullanarak sorgu sonuçları)

1.4.3.EKLE(ListView)

1.5.FONKSİYON(btnFilmDuzAra_Click_1)

1.5.1.SORGULA(Film adına göre film)

1.5.2.YAZDIR(Film bilgilerini ve oyuncuları)

1.6.FONKSİYON(btnFilmDuzKayd_Click)

1.6.1.AL(TextBox'lardan film bilgileri)

1.6.2.SORGU OLUŞTUR(Veritabanında güncelleme)

1.6.3.GÜNCELLE(ExecuteNonQuery)

1.7.FONKSİYON(SilButton_Click)

1.7.1.SORGULA(txtAraSil'ten alınan filmi)

1.7.2.EĞER(film bulunursa)

1.7.2.1.SİL

1.7.3.GÜNCELLE(ListView)

1.8.FONKSİYON(ListViewYazdır)

1.8.1.SONUÇLARI AL (DataTable)

1.8.2.EKLE(DataTable'ı ListView'e

2. Son

FormKullaniciGiris:

1. Başlangıç
 - 1.1.AKTAR(Gerekli kütüphaneler)
 - 1.2.SINIF OLUŞTUR(FormKullaniciKayit)
 - 1.2.1.TÜRET(Form)
 - 1.2.2.ÇAĞIR(InitializeComponent())
 - 1.2.3.NESNE TANIMLA(NpgsqlConnection baglanti)
 - 1.3.FONKSİYON(btnKayit_Click)
 - 1.3.1.BİLGİLERİ AL(txtAd,txtSoyad,txtTc, txtDogum,cmbCinsiyet, cmbHesapTuru)
 - 1.3.2.İNİTALİZE(kullanici sınıfından yeni bir kullanıcı nesnesi oluştur ve giriş kutularındaki bilgileri kullanarak)
 - 1.3.3.ATA(cmbHesapTuru'dan seçilen hesap türüne göre isPremium)
 - 1.3.4.SORGU(Veritabanına kullanıcı bilgilerini ekleme)
 - 1.3.4.ÇALIŞTIR(NpgsqlCommand kullanarak parametreleri ekleyip)
 - 1.3.6.TRY-CATCH(kullanıcıya durumu bildir)
 - 1.4.TEMİZLE(Form kapatıldığında)
2. Son

FormKullaniciKayit:

1. Başlangıç
 - 1.1.AKTAR(Gerekli kütüphaneler)
 - 1.2.SINIF OLUŞTUR(FormKullaniciKayit)
 - 1.2.1.TÜRET(Form)
 - 1.2.2.ÇAĞIR(InitializeComponent())
 - 1.2.3.NESNE TANIMLA(NpgsqlConnection baglanti)
 - 1.3.FONKSİYON(btnKayit_Click)
 - 1.3.1.NESNE OLUŞTUR(Kullanici)
 - 1.3.2.EĞER(cmbHesapTuru seçiliyse isPremium'ü true olarak ayarla, değilse false olarak ayarla)
 - 1.3.3.BAĞLANTI AÇ
 - 1.3.4.SORGU(NpgsqlCommand komut1 adında bir komut oluştur, kullanıcı verilerini kullanarak INSERT INTO)
 - 1.3.5.ÇALIŞTIR(Parametreleri ekleyerek komut1)
 - 1.3.6.BAĞLANTI KAPAT
 - 1.3.7.MESAJ GÖSTER(Kullanıcıya başarı)
2. Son

FormKullaniciSil.cs:

1. Başlangıç
 - 1.1.AKTAR(Gerekli kütüphaneler)
 - 1.2.SINIF OLUŞTUR(FormKullaniciKayıt)
 - 1.2.1.TÜRET(Form)
 - 1.2.2.ÇAĞIR(InitializeComponent())
 - 1.2.3.NESNE TANIMLA(NpgsqlConnection baglanti)
 - 1.3.FONKSİYON(btnGiris_Click)
 - 1.3.1.ATA(Giriş kutularından kullanıcı adını ("txtKulAdi") ve şifreyi ("txtSifre"))
 - 1.3.2.BAĞLANTIYI AÇ
 - 1.3.3.SORGU (NpgsqlCommand komut adında bir komut oluştur, kullanıcıyı silmek için DELETE FROM)
 - 1.3.4.ÇALIŞTIR(Parametreleri ekleyerek)
 - 1.3.5.KONTROL(Etkilenen satır sayısı)
 - 1.3.6.EĞER (etki > 0 ise, kullanıcıya profilin başarıyla silindiğini bildir, formu gizle)
 - 1.3.7 EĞER(etki <= 0 ise, kullanıcıya yanlış kullanıcı adı veya şifre girdiğini bildir, bağlantıyı kapat)
2. Son

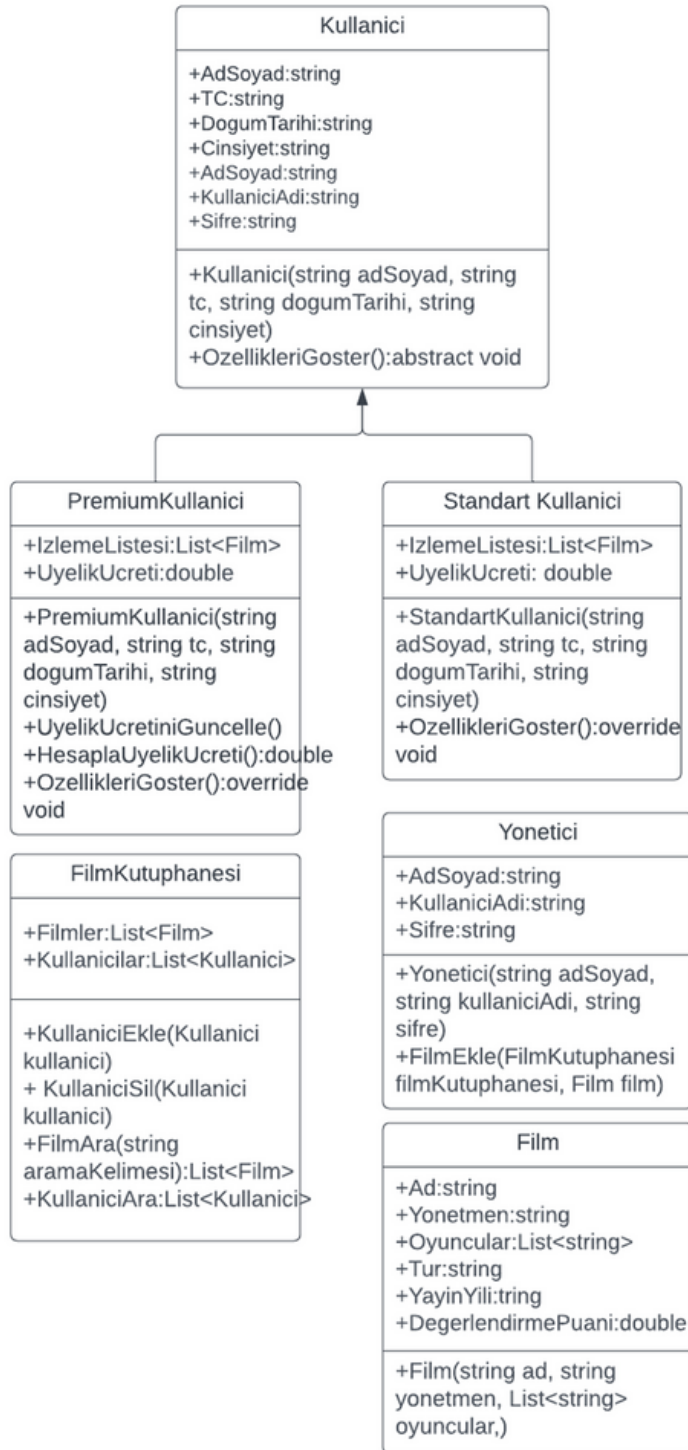
FormYoneticiGiris.cs:

1. Başlangıç
 - 1.1.AKTAR(Gerekli kütüphaneler)
 - 1.2.SINIF OLUŞTUR(FormKullaniciKayıt)
 - 1.2.1.TÜRET(Form)
 - 1.2.2.ÇAĞIR(InitializeComponent())
 - 1.2.3.NESNE TANIMLA(NpgsqlConnection baglanti)
 - 1.3.FONKSİYON(btnGiris_Click)
 - 1.3.1.BAĞLANTI AÇ
 - 1.3.2.SORGU(NpgsqlCommand komut1 komut oluştur, yönetici girişi için SELECT)
 - 1.3.3.ÇALIŞTIR(Parametreleri ekleyerek komut1)
 - 1.3.4.OKU(NpgsqlDataReader dr oluştur, komut1'den)
 - 1.3.5.EĞER(okuma başarılı ise (dr.Read()), FormYoneticiSayfa'ya geçiş yap ve bu formu kapat)
 - 1.3.6.EĞER(okuma başarısız ise, bağlantıyı kapat ve kullanıcıya yanlış kullanıcı adı veya şifre girdiğini bildir.)
 - 1.4.OLUŞTUR(linkKayit_LinkClicked)
 - 1.4.1.GOSTER(FormYoneticiKayit)
2. Son

FormYoneticiKayit.cs:

1. Başlangıç
1. Başlangıç
 - 1.1.AKTAR(Gerekli kütüphaneler)
 - 1.2.SINIF OLUŞTUR(FormKullanıcıKayıt)
 - 1.2.1.TÜRET(Form)
 - 1.2.2.ÇAĞIR(InitializeComponent())
 - 1.2.3.NESNE TANIMLA(NpgsqlConnection baglanti)
 - 1.3.FONKSİYON(btnKayit_Click)
 - 1.3.1.NESNE OLUŞTUR(Yonetici sınıfından yeni bir "yeniYonetici")
 - 1.3.2 BAĞLANTI AÇ
 - 1.3.3.SORGU(NpgsqlCommand komut1 komut oluştur, yonetici kaydı için INSERT sorgusu yap)
 - 1.3.4.ÇALIŞTIR(Parametreleri ekleyerek komut1)
 - 1.3.5.BAĞLANTI KAPAT
 - 1.3.6.BİLDİR(yönetici kaydının başarıyla oluşturulduğunu bildir)
2. Son

4-UML DİYAGRAMLARI



Bu uygulamada veritabanı kullanımı mevcut olup, ilişkiler incelenirken bu husus göz önünde bulundurulmalıdır.

