### T.C. SAKARYA ÜNİVERSİTESİ BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

## BSM 401 BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ TASARIMI

# NODE.JS İLE GERÇEK ZAMANLI GÖRÜNTÜLÜ GÖRÜŞME UYGULAMASI

B130910040 – Yasin YALÇIN B140910031 – Ali Rıza OYAN B141210070 – Utku AKGÜNGÖR

BÖLÜM : BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

Danışman : Prof. Dr. Celal ÇEKEN

2017-2018 Güz Dönemi

### ÖNSÖZ

İnsanlık var olduğu andan beri iletişime büyük önem vermiş, haberleşme alanında sürekli geliştirmeler yapmıştır. Haberleşme ağı, iletişim standartları ne kadar gelişirse bir toplumun da o kadar geliştiği, o kadar üstün olduğu gözlemlenmiştir. Bunu göz önüne alan toplumlar her geçen gün haberleşmenin daha yeni, daha kolay ve daha hızlı bir yolunu bulmuşlardır.

Elektriğin hayatımıza girmesi ile sesli ve yazılı, internet teknolojilerinin gelişmesiyle de hem sesli, hem yazılı hem de görüntülü haberleşmeler gittikçe yaygınlaşmıştır. Öyle ki artık klasik GSM servisleri yerini yavaş yavaş internet teknolojilerine bırakmaktadır. Bu bağlamda hayata geçirmek istediğimiz bu projede de öncelikle yazılı, ardından görüntülü görüşme uygulaması yapmak için harekete geçtik. Bu çalışmamızda günümüzün popüler teknolojilerinden olan server tabanlı çalışan Node.js dilini kullanarak yazılı ve görüntülü haberleşme uygulaması yapacağız. Çalışmamızda birçok farklı kaynaktan yararlanıp bu bilgileri harmanladık ve kullandık.

**Node.js**, açık kaynaklı, sunucu tarafında çalışan ve ağ bağlantılı uygulamalar için geliştirilmiş bir çalıştırma ortamıdır. Node.js uygulamaları genelde istemci tarafı betik dili olan JavaScript kullanılarak geliştirilir.

En önemli avantajı JavaScript'in sağladığı bloklamayan imkânıyla yüksek ölçeklenebilirliği ve yüksek veri aktarabilmesidir. Bu teknolojiler sık sık gerçek zamanlı Web uygulamalarında tercih edilmekle beraber kullanım alanı popülaritesiyle orantılı olarak genişlemiştir.

Node.js, Google V8 JavaScript motorunu kullanarak betik dilini yorumlar ve içerisinde standart olarak dağıtılan kütüphaneler sayesinde ek bir sunucu yazılımına (Apache HTTP Sunucusu, Nginx, IIS v.s.) gerek kalmadan uygulamanın Web sunucusu görevini görür.

Projemizde önemli bir yer edindiği için Socket.io'dan da biraz bahsetmemiz gerekir. Socket.io'nun amacı, gerçek zamanlı olarak hemen hemen her tarayıcı ile (mobil cihazlar dahil) farklı iletişim protokollerine rağmen iletişim kurabilmelerini sağlamaktır. Web Socket ile ilgili protokollerin tamamını standartlaştıran ve sabit bir kullanım sunan web socket emülatörüdür. Node.js ile birlikte kusursuz bir kullanımı vardır. Fakat sadece Node.js ile kullanılmaz. Python, PHP ya da Ruby on Rails ile entegre olarak da kullanılabilen bir modüldür. Gerçek zamanlı uygulamalar için kullanılır. Teşekkür eder, saygılarımızı sunarız.

# İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	2
İÇİNDEKİLER	4
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ	5
ŞEKİLLER LİSTESİ	6
BÖLÜM 1.	
ÖZET	7
BÖLÜM 2.	
GİRİŞ	8
2.1. Proje Tanımı	8
2.2. Proje Amacı ve Kapsamı	8
2.3 Projenin Hedefleri	8
2.4 Literatür Taraması	9
BÖLÜM 3.	
YÖNTEMLER VE KULLANILAN TEKNOLOJİLER	10
3.1. Node.js	10
3.2. MongoDB.	13
3.3. WebRTC	17
BÖLÜM 4.	
GELİŞTİRİLEN SİSTEMİN ANLATIMI	20
BÖLÜM 5.	
SONUÇLAR VE TARTIŞMA	21
KAYNAKÇA	22
ÖZGEÇMİŞ	23
BSM 401 BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ TASARIMI	
DEĞERLENDİRME VE SÖZLÜ SINAV TUTANAĞI	24

# SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

Js : JavaScript

Db :Database

# ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1.	login.ejs	10
Şekil 3.2.	server.js router kullanımı	11
Şekil 3.3.	anasayfaRouter.js	11
Şekil 3.4.	loginController.js.	12
Şekil 3.5	kayitPost.js	12
Şekil 3.6	indexPost.js	13
Şekil 3.7.	Veri tabanı şeması	14
Şekil 3.8.	mongod ve mongo terminal ekranları	14
Şekil 3.9.	db.js	15
Şekil 3.10.	chat.js	16
Şekil 3.11.	server.js mongodb kullanımı	16
Şekil 3.12.	Robomongo.	17
Şekil 3.13.	index.js WebRTC	18
Sekil 3.14.	main is WebRTC	18

### BÖLÜM 1. ÖZET

Anahtar kelimeler: Node.js, MongoDB, Socket.io, WebRTC, Robomongo, Mongoose

Çağımızın gelişen teknolojileriyle birlikte gerçek zamanlı görüntülü haberleşme uygulamalarının önemi gittikçe artmaktadır. Bu nedenle gerçek zamanlı uygulamalar için geliştirilen diller ve teknolojiler de gün geçtikçe çoğalmaktadır. Biz de bunların arasında önemli bir yere sahip olan Node.js ile gerçek zamanlı görüntülü haberleşme uygulaması yapmaya karar verdik. Gerçek zamanlı olarak hemen hemen her tarayıcıda iletişim kurulmasını Node.js kütüphanesi olan Socket.io, veri tabanı yönetim sistemi olarak MongoDB, gerçek zamanlı uygulama olması için de WebRTC kullanılacaktır. Veri tabanına bağlantı için Mongoose kütüphanesi kullanılacaktır. Sayfa tasarımları için bootstrap, görüntü motoru olarak EJS(Embedded Java Script) kullanılacaktır. Veri tabanı ara yüzü olarak da Robomongo kullanılacaktır

## BÖLÜM 2. GİRİŞ

#### 2.1. Proje Tanımı

Socket.io ve WebRTC kullanılarak gerçek zamanlı görüntülü ve yazılı haberleşme uygulaması.

#### 2.2. Proje Amacı ve Kapsamı

Bu proje aynı anda iki ayrı kullanıcının birbirleriyle yazışmasını ve video görüşmesi yapabilmesini amaçlamaktadır. Bu kapsamda Node.js'in Socket.io ve WebRTC modülleri kullanılacaktır. Kullanıcı kaydı ve mesajlaşmaların kaydedilmesi için veri tabanı kullanılacaktır. MongoDB veri tabanında bu veriler tutulacaktır.

Bu projede yazılı ve görüntülü haberleşme sağlanacaktır. Kullanıcı kaydı gerçekleştirildikten ve kullanıcı, oturum açtıktan sonra kendi arkadaş listesindeki kişilerle isteğe bağlı olarak yazılı ya da görüntülü haberleşme yapabilir. Arkadaş listesine yeni kişiler ekleyip çıkarabilir. Kullanıcı istediği an oturumu kapatabilecektir.

#### 2.3. Projenin Hedefleri

Uygulama web tarayıcılarda çalışması amacıyla programlanacaktır. Mobil uygulaması olmayacaktır. Web tabanlı olup sadece tarayıcıda çalışacaktır.

Diğer platformlardan daha hızlı, daha esnek ve kullanılabilirliği daha yüksek bir uygulama geliştirilmek temel hedeftir. Bu bağlamda diğer dillerden daha kullanışlı olan ve geliştirilme süreci daha hızlı, yeni bir teknoloji olan JavaScript framework'ü, sunucu tabanlı çalışan Node.js framework'ü kullanıldı. Gerçek zamanlı görüşme istenildiği için de WebRTC modülleri kullanıldı.

#### 2.4. Literatür Taraması

Node.js yeni bir teknoloji olduğu için basılı fazla kaynak bulamadık. Bu yüzden internet araştırmalarına yoğunlaştık. Yazılı ve görsel kaynakları takip ettik. Takip ettiğimiz kaynaklar aşağıda kaynakçada belirtilmektedir.

Bu konuda daha önce yapılmış çalışmalara örnek olarak OnSIP, Bistri, GoInstant gibi web siteleri örnek verilebilir.

#### **OnSIP**

- %100 web tabanlı
- Sesli, görüntü ve yazılı haberleşme uygulaması
- Slack ve Zendesk ile entegre
- Google Chrome eklentisi

#### Skype

- Bütün tarayıcılarla uyumlu çalışmamaktadır.
- Arkadaş listesi oluşturulabilir.
- Sesli, görüntü ve yazılı haberleşme uygulaması
- Linux platformunda WebRTC kullanılmasına karşın Windows, MacOS, web ve mobil platformlarda WebRTC kullanmamaktadır.

### BÖLÜM 3. YÖNTEMLER VE KULLANILAN TEKNOLOJİLER

#### 3.1. Node.js

Node.js ile sayfaların tasarımını ve sayfa bağlantılarını oluşturduk. Üç adet sayfamız vardır. Bunlar, login, sign-up ve ChatPage sayfalarıdır. Projemizin içindeki bütün sayfaların tasarımını EJS görüntü motoruyla yaptık. Yine bu sayfaların tasarımında yoğunlukla Bootstrap kütüphanelerini kullandık.

```
| Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-upController, | Sign-up
```

Şekil 3.1 : login.ejs

Başlangıç sayfamız server.js'dir. server.js içinde express, path, socket-io kütüphanelerini kullandık. express kütüphanesi sayesinde, kullanıcılara public klasörünün altındaki klasörlere(css, js vb.) erişim izni verildi. EJS görüntü motorunun kullanılması sağlandı. path kütüphanesi, public klasörüne erişebilmek için gerekli yolu gösterir. Kullanıcılar arasında bağlantı kurmak için socket.io kütüphanesi kullanıldı.

Şekil 3.2 : server.ejs router kullanımı

URL'den gelen parametrelere göre oluşturduğumuz router js dosyaları gerekli controller'ları çağırıp ejs dosyalarını ekrana çıktı olarak verir. Örneğin anasayfaRouter.js içinde anasayfaController çağrılır. anasayfaController içinde ise ChatPage.ejs render edilmektedir. Son olarak anasayfaRouter.js içinde modül export edilerek oluşturulan router dışarıya ulaşma imkanı kazanır.

```
manasayfaController.js x manasayfaRouter.js x manasayfaRouter.js x manasayfaController.js x manasayfaController.js x manasayfaController.js x manasayfa = require('../controller/anasayfaController');
router.get('/', ctrlAnasayfa.index);
module.exports = router.j
```

Şekil 3.3 : anasayfaRouter.js

```
| chatjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upControllerjs x | sign-upController
```

Şekil 3.4 : loginController.js

Uygulamamızın bu aşamasında server.js içinde kendi elimizle eklediğimiz kayıtları sildik ve verileri formlardan almaya başladık. loginController.js içinde indexPost ve kayitPost modüllerini ekledik. kayitPost sign-up.ejs'deki formdan alınan verileri(kullanıcı adı ve şifre) veri tabanına kayıt eder. indexPost modülü ise login.ejs'de forma girilen değerleri veri tabanındaki verilerle karşılaştırmak için kullanılır. Bu aşamada MongoDB'nin findOne() metodunu kullanarak eşleştirme işlemlerini yaptık.

```
module.exports.kayitPost = function (req,res) {

var yeniKullanici = new Kullanici(

kullaniciAdi: req.body.kullaniciAdi,
sifre: req.body.sifre
}

yeniKullanici.save(function (err) {

yeniKullanici.save(function (err) {

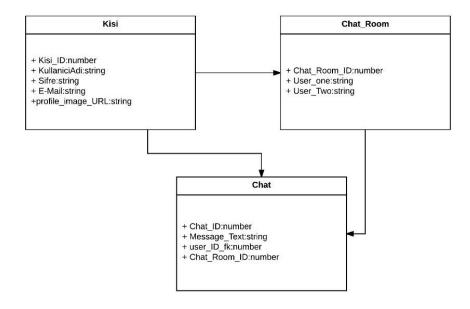
res.render('sign-up');
}
```

Şekil 3.5 : kayitPost.js

Şekil 3.6 : indexPost.js

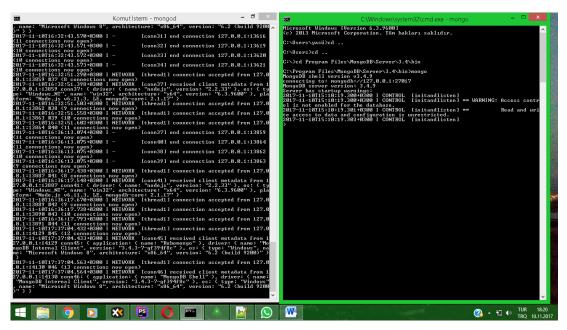
#### 3.2. MongoDB

Projemizde kullanıcıların, chat odalarında hangi kullanıcıların kayıtlı olduğunun ve mesajların tutulması için MongoDB veri tabanı sistemi kullanılmaktadır. Veri tabanımızın collection'ları ve ilişkileri mantıksal açıdan şu şekilde olacaktır.



Şekil 3.7 : Veri tabanı şeması

Veri tabanına ulaşım için öncelikle komut satırı açılır. cd C:\Program Files\MongoDB\Server\3.4\bin yazılır ve bin klasörünün altına gelinir. Burada mongod yazılır. Burada veri tabanımız bizden komut beklemektedir. Ardından yeni bir komut satırı açılır. Aynı dizinin altına gelinerek bu sefer mongo yazılır. Terminal ekranında js komutları yazılarak veri tabanı oluşturulur.



Şekil 3.8: mongod ve mongo terminal ekranları

Diğer bir yöntem ise bunu PHPStorm içinde js dosyaları içinde yapmaktır. Biz ikinci yöntemi tercih ettik. Projemizin altında models adında bir klasör oluşturduk. Bu klasörün altında db.js, user.js, chatRoom.js ve chat.js adında dört adet js dosyası oluşturduk.

Şekil 3.9 : db.js

db.js içinde veri tabanına bağlantı için mongoose kütüphanesini kullandık. Veri tabanı için ayrı bir server'ımız olmayıp localhost'ta çalışmaktayız. Veri tabanına bağlantı yaparken asenkron şekilde çalışmak için bluebird kütüphanesini kullandık.

Diğer üç js dosyası içinde veri tabanı collection'larını oluşturduk. Bu dosyalarda yine mongoose ve id alanlarının otomatik olarak artabilmesi için mongoose-auto-increment kütüphanelerini kullandık. Her birinde veri tiplerinin belli olması için bir schema oluşturduk. Bu schema'ları nesnelere atadık ve son olarak bu nesneleri dışarıya aktarmak için modülleri export ettik.

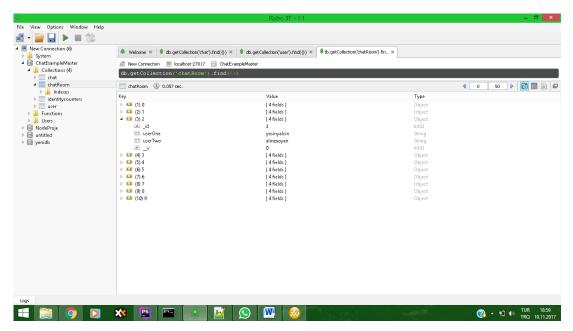
```
| var mongoose = require('mongoose');
| var mongoose = require('mongoose');
| var autoIncrement = require('mongoose-auto-increment');
| var Schema = mongoose.Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var Schema = mongoose.Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var Chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema adlı değişkene aktarıyoruz.
| var chatischema = new Schema; //Kullanımı kolaylaştırmak için Schema | var chatischema | var chatischema | var chatischema | var
```

Şekil 3.10: chat.js

Ana js dosyamız olan server.js içinde ise models klasörünün altındaki js dosyalarını kütüphane olarak alan User, ChatRoom ve Chat nesnelerini oluşturduk. Bu nesnelerden yeni nesneler türettik. Yeni nesnelerin içine veri girdik ve kaydettik.

Şekil 3.11 : server.js mongodb kullanımı

Veriler kaydedildikten sonra bu verilerin kayıtlarının başarılı olup olmadığını görmek için iki yol vardır. Ya komut satırı açılıp görmek için gerekli js kodları yazılır ya da Robomongo IDE'si ile collection'lar görülür. Biz ikinci yolu tercih ettik ve Robomongo'dan kayıtlarımızın başarılı olduğunu gördük.



Şekil 3.12 : Robomongo

#### 3.3 WebRTC

Projemizin temel gereklerinden biri kullanıcıların gerçek zamanlı olarak karşılıklı görüşmesi idi. Bu hedefimizi gerçekleştirmek için WebRTC denen bir teknolojiyi kullanmayı seçtik. WebRTC kullanma sebebimiz, WebRTC'nin kullanılabilmesi için sadece internet tarayıcınızdan ilgili sitenin adresine girmenizin yeterli olmasıdır. Tarayıcınıza hiçbir üçüncü parti uygulama veya plugin kurmanıza gerek yok. Ayrıca WebRTC'nin kullandığı API'lerin hepsi kullanılan popüler internet tarayıcıların içinde geliyor. Bu görevi yerine getirirken bazı kütüphaneler ve fonksiyonlar kullanılır. Bunlardan biri socket.io kütüphanesidir. Bu sunucu tarafında olan bir dosyadır. İkincisi bir fonksiyondur. Adı getusermedia()'dır. İnternet tarayıcısı ile yüklü gelir. Bunun ile internet tarayıcısından video ve ses bilgileri alınır. Bunlar 2 müşteri arasında daha sonra bahsedeceğim yöntem ile birbirine aktarılır.

Şekil 3.13 : index.js WebRTC

Yukarıda ki Şekil 2.11 resminde görünen kod WebRTC uygulamasının ana js dosyasıdır. Bu dosyanın görevi birbiri ile haberleşen 2 client arasında mesajlaşma için oda oluşturma veya oda varsa odaya katılmaktır. Socket.io kütüphanesini kullanarak bu görevi yerine getirir. Ayrıca eğer oda dolu ise girişi engeller. Haberleşme bittiğinde aradaki bağlantıyı sonlandırır.

```
mainjs x

socket.or('full', function(room) {
    siert(Room ** room ** 1s full. be will create a new room for you.');
    siert(Room ** room ** 1s full. be will create a new room for you.');
    siert(Room ** room ** 1s full. be will create a new room for you.');
    socket.or('room)*, function();
    }

socket.or('room)*, function();
    createrbeerConnection(isInitiator, configuration);
    }

socket.or('room)*, function(array) {
    consist.log('socket.or('room)*, function(array) {
     consist.log(room)*, function(array) {
     consist.log(socket.or('room)*, function(array) {
     consist.log(socket.or('room)*, function(array) {
     consist.log(socket.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log(consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log('consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log('consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log('consist.or('room)*, function(array) {
     consist.log('consist.or('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, function('room)*, fu
```

Şekil 3.14 : main.js WebRTC

Şekil 2.12' de görünen kod normal kodumuzun sadece başlangıcıdır. Bu kodun görevi daha önce bahsettiğimiz 2 client arasında görüşme başlamadan önce aradaki haberleşme için gerekli ayarların karşılıklı olarak iletilmesidir. Ardından gelen süreç video ve ses aktarımında kullanılan çözücülerin transfer edilmesidir. Bu çözücüler olmadan karşı taraftan gelen video ve sesin hangi formatta geldiği anlaşılamaz ve veriler aktarılsa bile karşı taraf bu veriyi anlayamayacağı için görüşme yapılamaz. Bundan sonra karşılıklı olarak veriler gönderilmeye başlanır ve görüşme başlamış olur.

### BÖLÜM 4. GELİŞTİRİLEN SİSTEMİN ANLATIMI

Uygulamanın giriş sayfasında kullanıcıdan kullanıcı adı ve parola istenerek giriş yapması istenecektir. Eğer kullanıcı kayıtlı değilse Kayıt Ol butonuna tıklayarak kayıt olma sayfasına yönlendirilecektir. Bu sayfada kullanıcıdan bir kullanıcı adı ve parola belirlenmesi istenecektir. Başarılı bir şekilde kayıt gerçekleştirildikten sonra tekrar giriş sayfasına yönlendirilecek ve ardından belirlenen kullanıcı adı ve parolayla sisteme giriş yapılacaktır.

Oturum açıldıktan sonra ana sayfamız olan mesajlaşma sayfası ekrana gelecektir. Bu ekranda solda arkadaş listemiz, orta panelde ise seçtiğimiz kişiyle mesajlaşmalarımız ve en altta mesaj kutusu yer alacaktır.

Görüntülü görüşme kısmı ise şu şekilde olacaktır. Kullanıcı adı girildikten sonra karşı tarafın id numarası alınacak ve sisteme girilecektir. Karşı taraf bizim id'mizi otomatik olarak görecektir. Böylece kullanıcılar eşleşecek ve görüntülü görüşme başlayacaktır.

Uygulamanın giriş sayfasında login.ejs açılacaktır. İki adet metin kutusu belirecektir. Burada kullanıcı adı ve parola girilecektir. Eğer Kayıt Ol butonuna tıklanırsa signup.ejs açılacaktır. Burada üç adet metin kutusu belirecektir. Kullanıcı adı, şifre, şifre yeniden yazıldıktan sonra kayıt oluşturulur. Eğer aynı kullanıcı adı daha önce alınmışsa uyarı verecek ve kullanıcı kaydı yapmayacaktır.

Görüntülü görüşme için ise index.html açılacaktır. Öncelikle kamera ve mikrofonu kullanmak için izin alınır. Ardından yine login işlemi yapılacak, name ve peer id kısımları girilecektir.

# BÖLÜM 5. SONUÇLAR VE TARTIŞMA

Yapacağımız proje geniş bir proje olduğu ve araştırılması gereken fazla konu olduğu için konularımızı üçe ayırdık. Utku WebRTC, Yasin Robomongo ile MongoDB veri tabanı geliştirme, Ali Rıza Node.js ve Socket.io uygulamaları ile ilgili araştırmalarda bulundu. Ali Rıza sayfa tasarımlarını, sayfa geçişlerini ve socket.io'nun projeye dahil edilmesini sağladı. Yasin veri tabanını tasarladı ve projeye ekledi. Utku WebRTC modüllerini yazdı.

Projemizde tüm bunları yaptık ve bundan sonra nasıl ilerleyeceğimiz hakkında yol haritası belirledik. Sonuçta kullanıcı sayfaya ilk olarak geldiğinde kullanıcı adı ve parolasıyla giriş yapacak. Eğer daha önce kaydolmadıysa onu kayıt sayfasına yönlendireceğiz. Kaydolduktan sonra tekrar login ekranına dönen kullanıcı, kullanıcı adı ve parolasını girdikten sonra ana sayfamız olan chat sayfasına yönlendirilecektir. Chat sayfasında ise kişinin arkadaşları, kimle mesajlaşacağı, atacağı mesajların olduğu mesaj kutusu gibi ekranlar olacaktır. Sisteme kaydolan kullanıcı veri tabanına kaydedilecek, bu sayede bilgileri silinmeyecektir. Projeye eklediğimiz WebRTC modülleri ile gerçek zamanlı görüntülü görüşme yapılmaya başlanacaktır.

### KAYNAKLAR

[9]

[1]	www.jskoleji.com
[2]	https://socket.io
[3]	https://nodejs.org
[4]	https://github.com/dwyl/learn-WebRTC
[5]	https://codelabs.developers.google.com/codelabs/webrtc-web/#0
[6]	http://io13webrtc.appspot.com/#1
[7]	https://www.html5rocks.com/en/tutorials/webrtc/basics/
[8]	https://www.mongodb.com/

https://www.sitepoint.com/webrtc-video-chat-application-peerjs/

Projenin Github adresi: https://github.com/alirizaoyan1/chatexample

### **ÖZGEÇMİŞ**

Yasin YALÇIN, 05.11.1995'te Nevşehir'de doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini İstanbul'da tamamladı. 2013 yılında Handan Hayrettin Yelkikanat Anadolu Teknik ve Endüstri Meslek Lisesi'nden mezun oldu. 2013 yılında Sakarya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünü kazandı. 2016 yılında Eflatun Yazılım'da. yazılım stajını Unity oyun programlama konusunda yapmıştır. SAÜ Bilgisayar Mühendisliği bölümünde eğitimine hala devam etmektedir.

Utku Akgüngör, 11.03.1996'da Bursa'da doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini Bursa'da tamamladı. 2014 yılında Bursa Hürriyet Anadolu Lisesi'nden mezun oldu. 2014 yılında Sakarya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünü kazandı. 2017 yılında Federal-Mogul'da donanım stajını yapmıştır. SAÜ Bilgisayar Mühendisliği bölümünde eğitimine hala devam etmektedir.

Ali Rıza OYAN, 29.06.1994'te İzmir'de doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini Bornova'da tamamladı. 2012 yılında Bornova Kız Teknik ve Anadolu Lisesi'nden mezun oldu. 2014 yılında Sakarya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünü kazandı. SAÜ Bilgisayar Mühendisliği bölümünde eğitimine hala devam etmektedir.

# BSM 401 BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ TASARIMI DEĞERLENDİRME VE SÖZLÜ SINAV TUTANAĞI

KONU:

ÖĞRENCİLER (Öğrenci No/Ad/Soyad):

Yazılı Çalışma         Çalışma klavuza uygun olarak hazırlanmış mı?       x       0-5         Teknik Yönden       x       0-5         Problemin tanımı yapılmış mı?       x       0-5         Geliştirilecek yazılımın/donanımın mimarisini içeren blok şeması (yazılımlar için veri akış şeması (dfd) da olabilir) çizilerek açıklanmış mı?       x       0-5         (yazılımlar için veri akış şeması (dfd) da olabilir) çizilerek açıklanmış mı?       Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?       x       0-10         Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?       x       0-10         Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı?       x       0-10         Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?       x       0-10         UML ile modelleme yapılmış mı?       x       0-10         Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x       0-10         Veritabanları kullanılmış ise kavramsal modelleri v.b.)       x       0-10         Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?       Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.)       çıkarılmış mı?         Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)       yapılmış mı?	Not
Çalışma klavuza uygun olarak hazırlanmış mı?       x       0-5         Teknik Yönden         Problemin tanımı yapılmış mı?       x       0-5         Geliştirilecek yazılımın/donanımın mimarisini içeren blok şeması (yazılımlar için veri akış şeması (dfd) da olabilir) çizilerek açıklanmış mı?       x       0-5         (yazılımlar için veri akış şeması (dfd) da olabilir) çizilerek açıklanmış mı?       X       0-5         Blok şemadaki birimler arasındaki bilgi akışına ait model/gösterim var mı?       Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?       X       0-10         Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı?       X       0-10         Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?       X       0-10         UML ile modelleme yapılmış mı?       X       0-10         Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)       X       0-10         Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?       Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?       Veritalanlarılmış mı?       Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Teknik Yönden         Problemin tanımı yapılmış mı?       x       0-5         Geliştirilecek yazılımın/donanımın mimarisini içeren blok şeması       x       0-5         (yazılımlar için veri akış şeması (dfd) da olabilir) çizilerek açıklanmış mı?       x       0-5         Blok şemadaki birimler arasındaki bilgi akışına ait model/gösterim var mı?       Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?       x       0-10         Yazılımın programlanması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı?       x       0-10         Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?       x       0-10         UML ile modelleme yapılmış mı?       x       0-10         Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)       x       0-10         Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?       Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?       çıkarılmış mı?         Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)       Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Problemin tanımı yapılmış mı?  Geliştirilecek yazılımın/donanımın mimarisini içeren blok şeması (yazılımlar için veri akış şeması (dfd) da olabilir) çizilerek açıklanmış mı?  Blok şemadaki birimler arasındaki bilgi akışına ait model/gösterim var mı?  Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?  Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı?  Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı?  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10 veritabanları kullanılmış ise kavramsal modeleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?	
(yazılımlar için veri akış şeması (dfd) da olabilir) çizilerek açıklanmış mı?  Blok şemadaki birimler arasındaki bilgi akışına ait model/gösterim var mı?  Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?  Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı?  Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı?  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Blok şemadaki birimler arasındaki bilgi akışına ait model/gösterim var mı?  Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?  Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı?  Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı?  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10 modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Blok şemadaki birimler arasındaki bilgi akışına ait model/gösterim var mı?  Yazılımın gereksinim listesi oluşturulmuş mu?  Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı?  Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı?  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10 modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı? x 0-10  Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı? x 0-10  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10  modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Kullanılan/kullanılması düşünülen araçlar/teknolojiler anlatılmış mı? x 0-10  Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı? x 0-10  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10  modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Donanımların programlanması/konfigürasyonu için yazılım gereksinimleri belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı?  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
belirtilmiş mi?  UML ile modelleme yapılmış mı?  Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10 modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10 modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Veritabanları kullanılmış ise kavramsal model çıkarılmış mı? (Varlık ilişki x 0-10 modeli, noSQL kavramsal modelleri v.b.)  Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Projeye yönelik iş-zaman çizelgesi çıkarılarak maliyet analizi yapılmış mı?  Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Donanım bileşenlerinin maliyet analizi (prototip-adetli seri üretim vb.) çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
çıkarılmış mı?  Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
Donanım için gerekli enerji analizi (minimum-uyku-aktif-maksimum)	
vanilmis mi?	
Grup çalışmalarında grup üyelerinin görev tanımları verilmiş mi (iş-zaman x	
çizelgesinde belirtilebilir)?	
Sürüm denetim sistemi (Version Control System; Git, Subversion v.s.) x	
kullanılmış mı?	
Sistemin genel testi için uygulanan metotlar ve iyileştirme süreçlerinin	
dökümü verilmiş mi?	
Yazılımın sızma testi yapılmış mı?	
Performans testi yapılmış mı?	
Tasarımın uygulamasında ortaya çıkan uyumsuzluklar ve aksaklıklar	
belirtilerek çözüm yöntemleri tartışılmış mı?	
Yapılan işlerin zorluk derecesi? x 0-15	
Sözlü Sınav	
Yapılan sunum başarılı mı?	
Soruları yanıtlama yetkinliği?	
Devam Durumu	
Öğrenci dönem içerisindeki raporlarını düzenli olarak hazırladı mı? x 0-15	
Diğer Maddeler	
Toplam	

DANIŞMAN : DANIŞMAN İMZASI: