T.C.

Bursa Uludağ Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü



Veri Yapıları Dersi Turizm Acentesi Yazılım Projesi 9. Grup

Hocamiz:

Doç. Dr. Murtaza Cicioğlu

Bursa 2023

İçindekiler

1.	Giriş	. 4
2.	Proje Tanımı	.4
3.	Kullanılan Teknolojiler	.5
4.	Veri Tabanı Tasarımı	.5
	4.1 User Tablosu	. 5
	4.2 Tour Tablosu	. 5
	4.3 TourItem Tablosu	.6
	4.4 Comments Tablosu	.6
	4.5 Order Tablosu	. 6
	4.6 TourItemDetail Tablosu	.6
5.	Kullanıcılar ve Yetkilendirme	.7
	5.1 Müşteri Yönetimi	.7
	5.2 Yetkilendirme Ve Erişim Kontrolü	.7
6.	Tur Tipleri ve Detayları	. 8
	6.1 Tur Kategorileri ve Özellikleri	. 8
	6.2 Tur Detayları ve Programları	. 8
	6.3 Rezervasyon İşlemleri	.8
7.	. Uygulama ve Arayüz Tasarımı	. 8
	7.1 Giriş Ekranı	.8
	7.2 Dashboard	.9
	7.3 Rezervasyonlar Ekranı	10
	7.4 Kullanıcılar Ekranı	10
	7.5 Kullanıcı Ekle Ekranı	11
	7.6 Tur Başlığı Ekle Ekranı	11
	7.7 Tur Ekle Ekranı	11
	7 8 Turlar Fkranı	12

	7.9 Tur Detayları Ekranı	. 12
	7.10 Harita Ekranı	. 13
8	. Kullanılan Veri Yapıları	. 14
	8.1 Binary Tree	. 14
	8.2 Öncelikli Kuyruk	. 14
	8.3 Graph	. 15
	8.4 Hash	. 15
	8.5 Dairesel Bağlı Liste	. 15
9	. Veri Yapılarının Sistemde Uygulanması	. 16
	9.1 Dashboard Ekranında Dairesel Bağlı Liste Kullanımı	. 16
	9.2 Giriş İşlemi Yapan Kullanıcıların Kullanıcı Adına Göre Hash Veri Ya	pısı
	Kullanılarak Aranması	. 17
	9.3 Kullanıcıların Role Göre Sıralanması	. 18
	9.4 Tur Başlıklarının Ağaç Yapısı Kullanılarak Kurgulanması	. 19
	9.5 Yorumların Kullanıcı Tipine Göre Öncelikli Olarak Sıralanması	. 20
	9.6 Turların İkili Ağaç İle Filtrelenmesi	.21
	9.7 Harita Üzerinde Graf Yapısının Kullanılması	. 22

1. Giriş

Proje Konusu: Bir turizm acentesinin tur türleri ve detayları, müşteriler, personel ve tur satışlarına dair detayları tutacak olan bir yazılım projesi

Proje Hedeflenen Çıktısı: Kullanıcıların tatillerini ve gezi planlamalarını daha iyi ve kolay bir şekilde oluşturabilmeleri için bir web tabanlı yazılım projesi.

Proje Takım Üyeleri:

Anıl Dursun İPEK - 031890131

Batuhan ARSLANDAŞ - 032190097

Yakup GÜRER - 031990081

Ramiz Can AKBIYIK - 032190062

Talha DAĞLAYAN - 032190070

2. Proje Tanımı

Proje Kapsamı ve Hedefleri: Proje kapsamı, turizm acentesine özelleştirilmiş bir yazılım sunarak tur yönetimini, müşteri rezervasyonlarını, personel takibini ve tur satışlarını yönetmeyi hedeflemektedir.

Müşteri gereksinimleri ve beklentileri: Müşteri gereksinimleri ve beklentileri, kullanıcı dostu arayüz, kolay rezervasyon işlemleri, çeşitli tur seçenekleri ve rekabetçi fiyatlar gibi faktörleri içermektedir.

3. Kullanılan Teknolojiler

Kullanılan Yazılım Dilleri: Proje içerisinde aktif olarak Javascript, C# ve Sql yazılım dilleri kullanılmaktadır.

Veri tabanı yönetimi: İlişkisel veri tabanı türlerinden Mssql kullanılmaktadır. Programlama aşamasında ORM yapısı olarak Entity Framework kullanılmaktadır.

UI Tasarımı: Javascript tabanlı Angular framework arayüz tasarımı için kullanılmaktadır.

4. Veri Tabanı Tasarımı

Veritabanı tasarımı, verilerin tutulduğu ve organize edildiği yapıyı belirleyen bir süreçtir. Veritabanı tasarımı, veri bütünlüğünü sağlamak, veri erişimini optimize etmek ve veri tutarlılığını korumak için tabloların, ilişkilerin ve indekslerin oluşturulmasını içerir. 6 adet tablodan oluşan bir veri tabanı tasarımı yapılmaktadır. Tablolar arasında bire çok, bire bir ilişkiler bulunmaktadır.

4.1 User Tablosu

Sisteme kaydolan ve giriş yapan kullanıcıların kayıtları User tablosunda tutulmaktadır. User tablosu Order ve Comments tabloları ile bire çok ilişkiye sahiptir. User içerisindeki userType kullanıcının tipini belirtmektedir ve sisteme içerisinde önemli bir yere sahiptir.

4.2 Tour Tablosu

Tablo genel olarak sistem içerisindeki turların başlıklarını tutmaktadır. Tour tablosu içerisinde name ve categoryId özellikleri bulunmaktadır. Tour tablosunun sistemdeki çalışma mantığında ağaç yapısından esinlenerek bir tasarım yapılmaktadır. Tur tablosu tourItem tablosu ile bire çok ilişki içermektedir.

Tour tablosu içerisindeki categoryId kısmı boş olan kayıtlar kök tur olarak sistemde kullanılmaktadır. CategoryId kısmı dolu olan turlar diğer turlara parent tur görevi görmektedir.

4.3 TourItem Tablosu

Tablo içerisinde genel olarak başlıklara ayrılmış tur verileri tutulmaktadır. TourItem tablosu içerisinde name ve tourId özellikleri bulunmaktadır. TourItem tablosu Comments tablosu ile bire çok TourItemDetails tablosu ile bire bir ilişki içermektedir.

4.4 Comments Tablosu

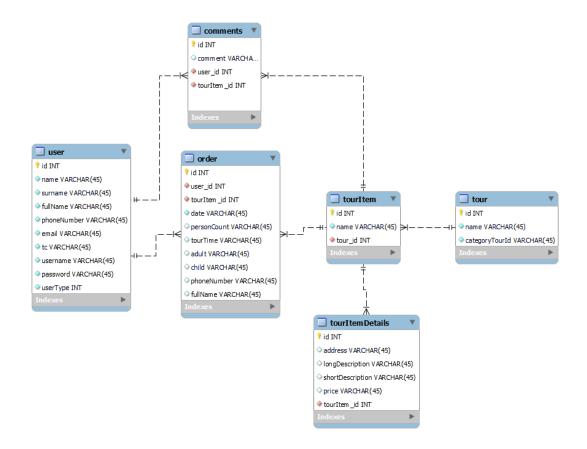
Comments tablosu içerisinde turlara ait kullanıcı yorumları tutulmaktadır. Tablo içerisinde yoruma ait kullanıcı ve tur bilgileri tutulmaktadır. Buna ek olarak yapılan yorumun string türünde değeri tutulmaktadır. User ve tourItem ile bire çok ilişki içermektedir.

4.5 Order Tablosu

Tablo içerisinde sistemdeki kullanıcı rezervasyonları tutulmaktadır. Order tablosu date, personCount, tourTime, adult, child, phoneNumber, fullName özelliklerine sahiptir. Bunlara ek olarak rezervasyon yapan kullanıcının ve hangi turun rezervasyonun yapıldığına dair turun id' sini tutmaktadır.

4.6 TourItemDetail Tablosu

TourItemDetail içerisinde her bir tur için detay veriler bulunmaktadır. TourItem tablosu ile bire bir ilişki içerisindedir ve sisteme yeni bir tur kaydı eklendiğinde bu tabloya da veriler otomatik olarak eklenmektedir.



5. Kullanıcılar ve Yetkilendirme

5.1 Müşteri Yönetimi

Müşteri yönetimi, bir işletmenin müşterileriyle etkileşimlerini yönetme ve ilişkilerini geliştirme sürecidir. Müşteri yönetimi, müşteri bilgilerini kaydetme, iletişim kurma, müşteri taleplerini ele alma, satış fırsatlarını izleme ve müşteri memnuniyetini sağlama gibi işlemleri kapsar. Bu süreç, müşteri sadakatı, müşteri ilişkileri ve işletme performansı açısından önemlidir.

5.2 Yetkilendirme Ve Erişim Kontrolü

Yetkilendirme ve erişim kontrolleri, bir yazılım uygulamasında kullanıcıların kaynaklara erișebileceğini hangi hangi işlemleri gerçekleştirebileceğini belirlemek için kullanılan güvenlik önlemleridir. Bu kontroller, kullanıcı kimlik doğrulaması, roller ve izinler yönetimi, veri gizliliği ve yetkilendirme politikaları gibi yöntemlerle uygulanır. Bu sayede, kullanıcıların sadece yetkileri dahilinde işlemler yapmasını ve verilere sınırlı erişim sağlanmasını sağlar.

6. Tur Tipleri ve Detayları

6.1 Tur Kategorileri ve Özellikleri

Tur kategorileri ve özellikleri, farklı turistik deneyimleri temsil eden çeşitli tur türlerini tanımlar. Örneğin, kültürel turlar tarihi ve kültürel yerleri ziyaret ederken, yurtdışı turları diğer ülkeleri keşfetmeyi hedefler. Her tur kategorisi, özel ilgi alanlarına ve tercihlere yönelik farklı özellikler sunar.

6.2 Tur Detayları ve Programları

Tur detayları ve programları, bir turun içeriğini, süresini, gezilecek yerleri, etkinlikleri ve sunulan hizmetleri kapsayan bilgileri sağlar. Programlar genellikle turun başlangıç ve bitiş saatlerini, güzergahı, konaklama seçeneklerini, yemek düzenlemelerini ve diğer önemli ayrıntıları içerir. Bu bilgiler, müşterilere turun neyi içerdiğini, hangi aktivitelere katılacaklarını ve nasıl bir deneyim bekleyebileceklerini anlatır.

6.3 Rezervasyon İşlemleri

Rezervasyon işlemleri, müşterilerin tur veya hizmetleri için yer ayırtma veya rezervasyon yapma sürecini ifade eder. Bu süreçte müşteriler, tercih ettikleri tarihler, tur seçenekleri, konaklama tercihleri veya diğer gereksinimler doğrultusunda rezervasyonlarını gerçekleştirirler. Rezervasyon işlemleri, müşterilerin taleplerini kaydetmek, boş kontenjanları yönetmek ve müşteriye doğru hizmeti sağlamak için önemlidir.

7. Uygulama ve Arayüz Tasarımı

7.1 Giriş Ekranı

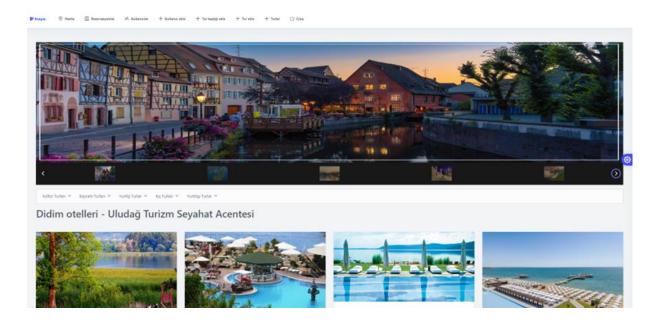
Kullanıcı adı ve şifre girilerek veri tabanında bu bilgilere ait bir kullanıcı var mı diye kontrol edilir. Kullanıcı mevcutsa giriş yapar ve kullanıcının rolüne özel menü oluşmaktadır. Kullanıcı mevcut değilse hata mesajı döndürür.



Kullanıcı Adı
Şifre
GİRİŞ YAP

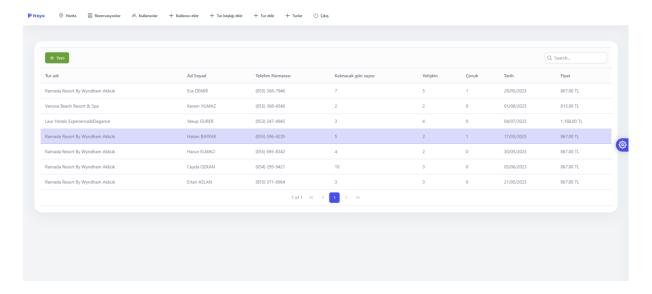
7.2 Dashboard

Bu sayfa kullanıcıların turları görebilmesi için hazırlanmıştır. Seçilen alt başlığa göre turlar listelenmektedir. Listelenen turların üzerine tıklayarak tur detayları sayfasına geçiş yaparak tur hakkında daha detaylı bilgi alınmasını sağlamaktadır.



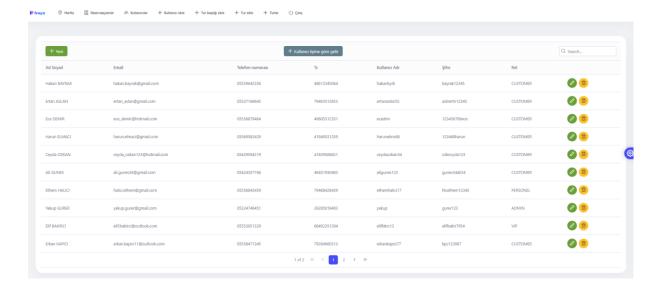
7.3 Rezervasyonlar Ekranı

Admin yetkisine sahip kullanıcı diğer kullanıcıların turlara yaptığı rezervasyonların bilgilerini bu sayfadan görebilmektedir.



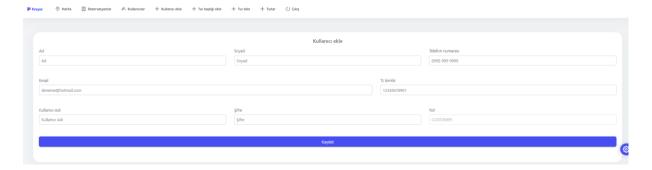
7.4 Kullanıcılar Ekranı

Kaydedilen kullanıcıların bilgileri bu sayfada tutulmaktadır. Bu bilgiler butonlar yardımıyla düzenlenebilir veya silinebilir. "Yeni" butonuna tıklayarak sisteme yeni bir kullanıcı eklemek için kullanıcı ekleme sayfasına yönlendirir. Ek olarak kullanıcılar buton ile önceliklerine göre listelenebilmektedir.



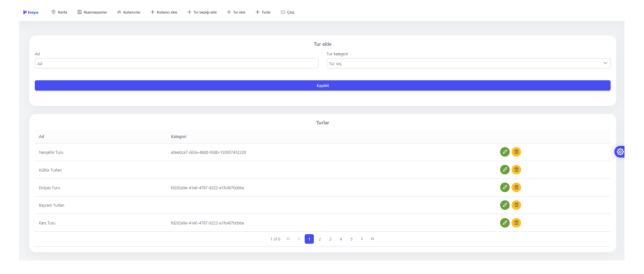
7.5 Kullanıcı Ekle Ekranı

Kullanıcının bilgilerini girerek veri tabanına kaydedilmektedir. Bu bilgileri kullanarak kullanıcı sisteme giriş yapabilmektedir.



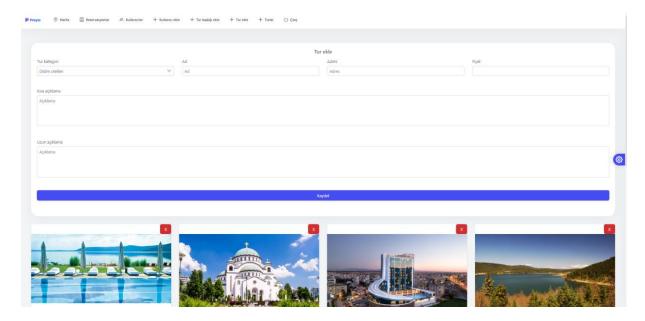
7.6 Tur Başlığı Ekle Ekranı

Bu sayfa üzerinde sisteme yeni tur başlıkları eklenebilmekte ve bu başlıklar dinamil bir şekilde dashboard'da gösterilebilmektedir. Var olan bir tura alt başlık da eklenebilmekte ve mevcut başlıklar listelenmektedir.



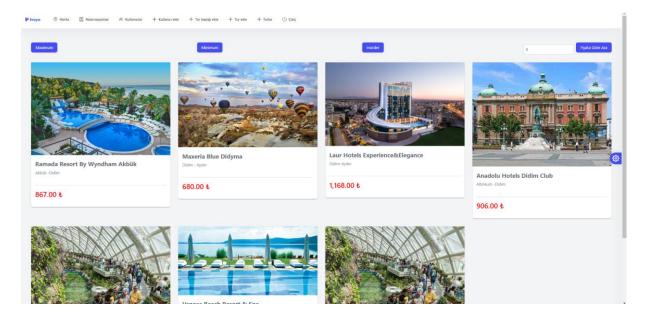
7.7 Tur Ekle Ekranı

Seçilen tur başlığına ait yeni turlar eklenebilmektedir. Seçilen tur başlığına ait turlar ek olarak sayfanın alt kısmında listelenmektedir.



7.8 Turlar Ekranı

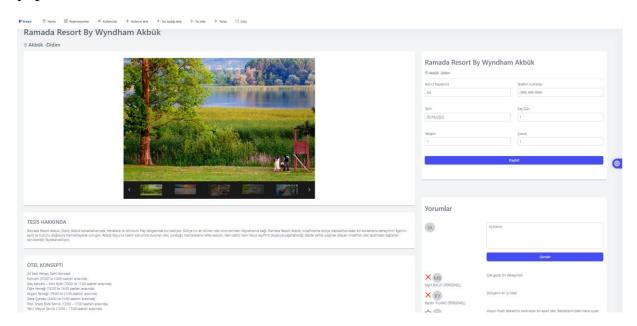
Bu sayfada sistemdeki mevcut tüm turlar görüntülenmektedir. Turların üzerinde bulunan butonlar ile minimum, maksimum fiyata ait turlar ekrana getirilebilmektedir. Ek olarak fiyata göre küçükten büyüğe göre sıralama yapılmakta ve fiyata göre arama işlemleri yapılabilmektedir.



7.9 Tur Detayları Ekranı

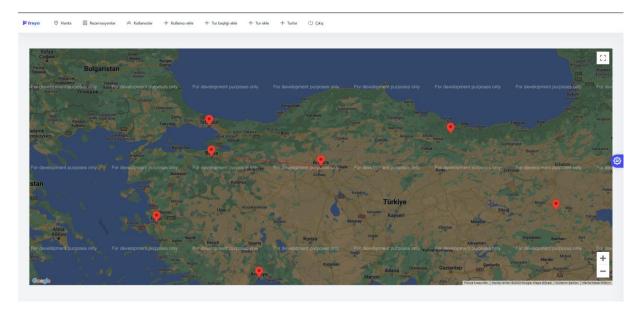
Tur hakkında detaylı bilgiler ve fotoğraflar bulunmaktadır. Tur hakkında kişilerin yorum yapabilmesi için bir alan bulunmaktadır bu alanda kişiler tur ile ilgili yorum yaparak diğer kullanıcılara yardımcı olabilmektedir. Oturum açmış

kullanıcı tura rezervasyon yapmak isterse gerekli alanları doldurarak bu sayfadan yapabilmektedir.



7.10 Harita Ekranı

Sistem üzerinde bulunan lokasyonlardaki belirtilen rotalar üzerinde işaretlemeler yapılabilmektedir. Sistemin ilerleyen versiyonlarında harita geliştirilerek rota çizimler, en kısa yolun bulunması gibi sistemlerde iyileştirme yapılabilir.



8. Kullanılan Veri Yapıları

8.1 Binary Tree

Ağacın Oluşturulması: Ağaç yapısını oluşturmak için bir dizi veya listeden elemanlar eklememiz gerekebilir. Her elemanı eklemek için ağacın kökünden başlayarak bir yol izleriz. En kötü durumda, bir elemanı eklemek O(n) zaman karmaşıklığına sahip olabilir, çünkü en kötü durumda ağaç tamamen dengesiz olabilir ve elemanları eklemek için tüm düğümleri ziyaret etmemiz gerekebilir.Bu projede ağaca eklenen elemanlar dashboard sayfasında tur başlıkları ve turların listelenmesi ile ilgilidir.Karmaşıklık düzeyi O(n)'dir.

Ağacın Gezinilmesi: Ağaçtaki düğümleri gezinmek için farklı algoritmalar kullanılabilmektedir. Üç yaygın gezinme yöntemi, Preorder, Inorder ve Postorder gezinme yöntemleridir. Bu gezinme yöntemlerinin her biri ağaçtaki düğümleri tamamen dolaşır ve düğümlerin değerlerini işler. Bu gezinme işlemleri O(n) karmaşıklığına sahiptir çünkü en kötü durumda her düğümü ziyaret etmemiz gerekebilir.Bu projede ağacın gezinilmesi için InOrder yaklaşımı kullanılmıştır ve turların listelenmesi ile ilgilidir. Karmaşıklık düzeyi **O(n)**'dir.

Bir Elemanın Aranması: Ağaç yapısında bir elemanı aramak için ağacın düğümlerini karşılaştırarak bir yol izleriz. Eğer ağaç dengeli bir şekilde yapılandırılmışsa, arama işlemi O(log n) karmaşıklığına sahip olabilir. Ancak en kötü durumda ağaç tamamen dengesiz olabilir ve aranan elemanı bulmak için tüm düğümleri ziyaret etmemiz gerekebilir. Bu durumda arama işlemi O(n) karmaşıklığına sahip olur. Bu projede ağaçta bir elemanın aranması istenilen fiyatta turun bulunabilmesi ile ilgilidir. Karmaşıklık düzeyi O(log n) 'dir.

8.2 Öncelikli Kuyruk

Eleman Ekleme: Kuyruğa eleman ekleme O(n) karmaşıklığa sahiptir. Elemanlar öncelik değerine göre sisteme sıra ile eklenmektedir. Bu projede kuyruğa eleman ekleme müşteri yorumlarının önceliklendirilmesi ve kullanıcıların sistemde sıralanması ile ilgilidir. Karmaşıklık düzeyi **O(n)**'dir.

Eleman Listeleme: Kuyruk ekleme işleminden sonra kullanıcılar sıra ile listelendiğinde öncelikli olarak listelenmiş olmaktadır. Önceliği eşit olan verileri geliş sırasına göre kuyruk mantığı ile listelemektedir.

En Yüksek Önceliğe Sahip Elemanı Alma: Öncelikli kuyruktan en yüksek önceliğe sahip elemanı almak, genellikle O(1) karmaşıklığına sahip olan bir operasyondur. Öncelikli kuyruğun en yüksek önceliğe sahip elemanı, kuyruğun başında veya kök düğümünde bulunur. Bu nedenle, bu işlem zaman açısından hızlı bir şekilde gerçekleştirilebilir. Bu projede en yüksek önceliğe sahip elemanı alma VIP kullanıcıların müşteri yorumlarının belirlenmesi ve ön sıraya çıkartılması ile ilgilidir. Karmaşıklık düzeyi O(1)'dir.

8.3 Graph

Graf düğümler ve bu düğümler arasındaki bağlantıları temsil eden matematiksel bir yapıdır. Minimumu bulma problemleri, genellikle ağırlıklı bir graf üzerinde gerçekleştirilir. Sistemimizde ağırlıklı graflar kullanılarak belirli bir şehirden çevredeki şehirlere bakarak en yakın mesafede olan şehri bulmak üzerinde kurgulanmaktadır. Karmaşıklığı $\mathbf{O}(\mathbf{n})$ 'dir.

8.4 Hash

Hash, verileri benzersiz bir temsilciye dönüştüren bir algoritma veya işlem şeklidir. Bu temsilciye hash değeri denir. Hash fonksiyonları, girdi verisini sabit bir boyutta bir temsilciye dönüştürür. Hash fonksiyonları, veri bütünlüğünü kontrol etmek, veri doğrulaması yapmak ve veri öğelerini hızlı bir şekilde erişmek gibi birçok alanda kullanılır.

8.5 Dairesel Bağlı Liste

Dairesel bağlı liste, verilerin birbirine bağlı düğümlerle temsil edildiği bir veri yapısıdır. Her düğüm, veriyi depolayan bir eleman ve bir sonraki düğümün referansını içeren bir bağlantıya sahiptir. Dairesel bağlı listede, son düğümün bağlantısı başlangıç düğümüne (ilk düğüm) yönlendirilir, böylece bir döngü oluşur. Bu sayede liste dairesel bir yapı kazanır.

9. Veri Yapılarının Sistemde Uygulanması

9.1 Dashboard Ekranında Dairesel Bağlı Liste Kullanımı

Dashboard sayfasında bulunan geçişli fotoğraf yapısında dairesel bağlı liste veri yapısı kullanılmıştır. Bu veri yapısının kullanım şekli şu şekildedir. Node classımız da url ve next adında 2 alanımız bulunmaktadır. Url alanı resmin bulunduğu dosyayı gösterir, next alanı ise bir sonraki resmin bulunduğu node u gösterir. CircularLinkedList classımız da sadece head alanı bulunur. Head alanı ilk Node u tutmaktadır. Dairesel bağlı listede son node ilk node ile bağlantılı olduğu için sistem çalıştığı süre boyunca ekrandaki fotoğraflar belirli bir süre ile dairesel bir şekilde değişmektedir.



```
export class pircularLinkedList{
   head:Node;

public add(url:string){
   var node = new Node(url);

   if(this.head == null){
      this.head = node;
      node.next = this.head;
      return;
   }

   var temp = this.head;
   while(temp.next != this.head){
      temp = temp.next;
   }
   temp.next = node;
   node.next = this.head;
}
```

```
setInterval(() => {
    this.currentNode = this.currentNode.next;
    this.currentImage = this.currentNode.url;
}, 2000)
}
```

9.2 Giriş İşlemi Yapan Kullanıcıların Kullanıcı Adına Göre Hash Veri Yapısı Kullanılarak Aranması

Sistemdeki kullanıcılar login işlemi yapıldığında oluşturduğumuz hash veri yapısı içerisinde tutulmaktadır. Hash veri yapısına eklediğimiz FindUser(string userName) metodu girilen userName'e göre hash içerisinde arama yapmakta ve sonuç bulunursa userName'e ait User objesini geri döndürmektedir. Eğer sonuç bulunamaz ise null değer geri döndürmektedir.

```
var user = hash.FindUser(username);

if (user != null && user.Password == password)

{
    return Ok(_mapper.Map<UserDto>(user));
}
return Ok(null);
```

9.3 Kullanıcıların Role Göre Sıralanması

Sistem üzerindeki kullanıcılar öncelikli kuyruk yapısı kullanılarak tekrar listelenmektedir. Bu işlem kullanıcı tipine göre getir butonu ile çalışmaktadır. Sadece yetkili kullanıcılar bu işlemi gerçekleştirebilmektedir.

				Q Search
K	íullanıcı Adı	Şifre	Rol	
35018403 ya	akup	gurer123	ADMIN	
58428459 e	themhalici17	hlcethem12345	PERSONEL	
39583105 k	eremyilmaz46	keremylmz1881	PERSONEL	
92348135 m	nertbulut17	mrtblt9583	PERSONEL	
92351294 e	lifbkrc13	elifbakir7954	VIP	
46834519 h	aticebakan	hatice796bakan	VIP	
24964134 a	dnan.yazici	yaziciadnan3434	VIP	
12345064 h	akanbyrk	bayrak12345	CUSTOMER	
16	5834519 h 4964134 a	5834519 haticebakan 4964134 adnan.yazici	haticebakan hatice796bakan 4964134 adnan.yazici yaziciadnan3434	haticebakan hatice796bakan VIP 4964134 adnan.yazici yaziciadnan3434 VIP

```
foreach(var user in userDto)
{
    if(user.UserType == "ADMIN")
        priority = 1;
    else if(user.UserType == "PERSONEL")
        priority = 2;
    else if (user.UserType == "VIP")
        priority= 3;
    else
        priority = 4;

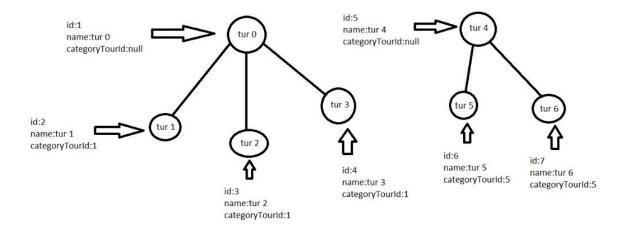
    priorityQueue.enqueue(priority, user);
}

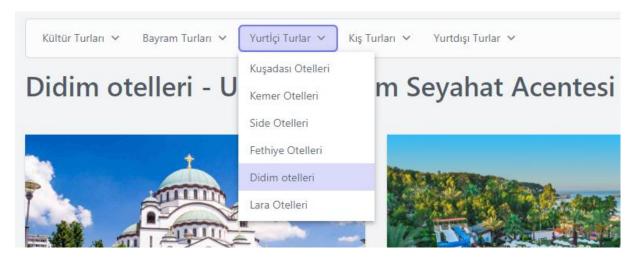
List<UserDto> list = new List<UserDto>();
list = priorityQueue.transferToList(list);

return Ok(list);
```

9.4 Tur Başlıklarının Ağaç Yapısı Kullanılarak Kurgulanması

Turların categoryId'si null ise ağacın kökü olarak belirlenir turların categoryId'si başka bir turun idsini gösteriyorsa gösterilen turun bir dalı olduğunu temsil eder böylelikle menüler dinamik, sorunsuz ve basit bir yapıyla kullanılabilir.





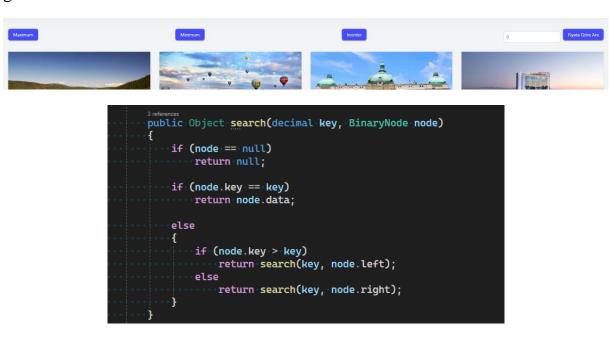
9.5 Yorumların Kullanıcı Tipine Göre Öncelikli Olarak Sıralanması

Yorumların sıralanmasında öncelikli kuyruk yapısı kullanılmaktadır. Sistemdeki kullanıcı tipi VIP ve PERSONEL olan kullanıcılar öncelikli olarak üst sıralarda yer alırken CUSTOMER tipindeki kullanıcıların yorumları alt sıralarda yer almaktadır.



9.6 Turların İkili Ağaç İle Filtrelenmesi

Tüm turların listelenerek ikili ağaç metotları ile minimum, maksimum ve inorder sıralama getirilmektedir. Bunlara ek olarak fiyat bilgisi kullanıcıdan alınarak ikili arma işlemi gerçekleştirilmekte ve kullanıcıya aranan fiyatta bir tur getirilmektedir.



9.7 Harita Üzerinde Graf Yapısının Kullanılması

Graf yapısı ile haritada belirtilen şehirler arasındaki minimum uzaklığın bulunması hedeflenmektedir. İlk aşamada şehirler statik olarak girilmektedir. Projenin ilerleyen aşmalarında dinamik yapılar ile çalışarak yeni graf yapıları oluşturulabilecektir.

