

Online Bilgi Yarışması

Proje Dokümanı

PROJE SAHİBİ

Öğrenci Adı : Burak Yasin Köseoğlu
Öğrenci No : 1111016037

İçindekiler

1. Giriş.....	4
1.1 Amaç.....	4
2. Sisteme Genel Bakış	4
2.1 Ürün Özellikleri.....	4
2.2 Kullanıcılar	5
3. Gereksinimler	5
3.1 Fonksiyonel Gereksinimler.....	5
3.2 Fonksiyonel Olmayan Gereksinimler	6
4. Proje Planı	7
5. Use - Case Diyagramı ve Senaryolar	8
5.1 Use - Case Diyagramı	8
5.2 Use - Case Senaryoları.....	8
6. Sınıf Diyagramı.....	9
7. Veritabanı Tasarımı	9
8. Kullanıcı Dökümantasyonu	9
9. Geliştirici Dökümantasyonu	9

1. Giriş

1.1 Amaç

Bu proje yönetici tarafından konularına göre soru oluşturulmasını, bu soruların kullanıcı tarafından çözülebilmesini ve çıkan sonuçların hem kullanıcıyı hemde yöneticiyi bilgilendirebilmesini, yarışmacıların birbirleriyle yarışıp sonuç kıyaslaması yapabilmeyi amaç edinir.

2. Sisteme Genel Bakış

2.1 Ürün Özellikleri

BilgiYarışması programı online olarak çalışmaktadır. Kullanıcı bilgileri, sonuçları ve yönetici bilgileri gibi database işlemleri için Entity Framework kullanılmıştır. Programlama için asp.net , Tasarım Deseni için mvc (model-view-controller) kullanılmıştır. Programın başlangıç ekranında kullanıcı ve admin girişlerine göre işlem yapılmaktadır. Kullanıcı eğer programda kayıtlı değilse kendisini yeni kullanıcı olarak kaydedebilir. Login işlemi yaptıktan sonra kullanıcının kendi session ı aktif hale gelir ve konuları seçip soruları çözmeye başlayabilir. Seçilen konunun soru sayısına göre yönetici tarafından süre belirlenmiştir. Süre bitiminde bir sonraki soruya geçilmez ve sonuç ekranı ortaya çıkar. Yönetim panelinde ise konu ekleme-silme-güncelleme, konuya göre soru ekleme-silme-güncelleme, süreyi belirleme, şıkları ve doğru şıkkı belirleme ve sonuçları listeleme bölümleri bulunmaktadır. Sonuçları listeleme bölümünde ise konu bazlı ve kullanıcı bazlı sorgulamalar yapılabilmektedir.

2.2 Kullanıcılar

Yönetici ve yarışmacı olmak üzere 2 farklı kullanıcı düzeyinde oluşturulacaktır. Yönetici , kayıtlı bilgileri yedekleme, ekleme , silme, güncelleme, listeleme gibi yetkilere sahip olacaktır. Yarışmacı ise kendi kişisel bilgilerini değiştirme ve sonuç listeleme yetkilerine sahip olacaktır.

3. Gereksinimler

3.1 Fonksiyonel Gereksinimler

3.1.1 Arayüze Ait Gereksinimler

3.1.1.1 Yarışmacı Giriş Ekranı

Sisteme erişimde karşılaşılan ilk ekran olup, kullanıcı ve yetki sorgulama ekranıdır.

3.1.1.2 Admin Hesap Bölümü

Sisteme kaydı olan tüm adminlerin kullanıcı adı ve şifrelerini girip ekleme,silme,güncelleme ve listeleme işlemini yapacağı bölümdür.

3.1.1.3 Ekle Bölümü

Adminin soru ekleme yapacağı bölümdür.

3.1.1.4 Sil Bölümü

Adminin soru silme işlemini yapacağı bölümdür.

3.1.1.5 Güncelleme Bölümü

Adminin soru güncelleme yapacağı bölümdür.

3.1.1.6 Listeleme Bölümü

Adminin listeleme yapacağı bölümdür.

3.1.2 Veri Tabanı İşlemleri

Kullanıcı bilgileri, sonuçları ve yönetici bilgileri gibi database işlemleri için Entity Framework kullanılmıştır.

3.2 Fonksiyonel Olmayan Gereksinimler

3.2.1. Kullanılabilirlik

- Arayüz ve kullanılan programlama dili Asp.net dir.
- Proje ara yüzü kullanımı basit, gözü yormayacak şekilde tasarlanacaktır.
- Yarışmacıya sayfalarda yaptıkları tüm işlemler sonucu bilgilendirme mesajları iletilecektir.

3.2.2. Güvenlik

- Proje ara yüzü kullanımı basit, gözü yormayacak şekilde tasarlanacaktır.
- Yarışmacı şifreleri gizlenecektir.(hashing)

3.2.3. İzlenebilirlik

- Yarışmacının yaptığı işlem kayıtları tutulacaktır.
- Sistemsal hatalara ait log kayıtları tutulacaktır.

3.2.4. Güncellenebilir Olması

Proje programının yarışmacı tarafından görülen hatalara karşı veya yeni gereksinimlere karşı kolay güncellenebilir olacaktır.

4. Proje Planı

4. Proje Planı (Faaliyet - Zaman Çizelgesi)								
Faaliyet	1-3. gün	4-6. gün	7-9. gün	10-12. gün	13-15. gün	16-18. gün	19-21. gün	22-24. gün
Proje isminin belirlenmesi								
Proje gereksinimlerinin belirlenmesi								
Projenin UML diyagramının çıkarılması								
Projenin veri tabanının tasarımının yapılması								
Proje web ara yüzünün taslak olarak hazırlanması								
Projenin veri tabanının ve yazılımının tamamlanması								
Projenin web ara yüzünün yayına açılması								
Projenin test edilmesi								
Projenin sunumunun hazırlanması								
Projenin sunulması								
Projenin teslimi								

5. use - Case Diyagramı ve Senaryolar

5.1 Use - Case diyagramı



5.2 Use - Case Senaryoları

Senaryo - Evrak Takip
Senaryo: Evrak Takip
Kapsam (Scope): ekle sil güncelle methoları.
Düzey (Level): Basit(başlangıç düzeyi).
Ana Aktör (Primary Actor): soru türü.
Paydaşlar ve İlgiler(Stakeholders and Interests): yarışmacılar.
Ön Koşullar (Preconditions): veri tabanı bağlantısı.
Sonuç Koşulları (Postconditions): ekle sil güncelle işlemleri.
Ana Başarı Senaryosu (Main Success Scenario):
Alternatif Senaryolar (Alternate Scenarios): Listeleme
Özel Gereksinimler (Special Requirements): kullanım klavuzu
Kullanım klavuzunun gerektiği kadar açık ve anlaşılır bir dille hazırlanması.
Tekrarlanma Sıklığı (Frequency of Occurance): programın isteğe göre düzenlenip güncellenmesi.
Sorunlar (Issues) : veri tabanı bağlantı sorununun aşılması.

6. Sınıf Diyagramı



7. Veritabanı Tasarımı

Kullanıcı bilgileri, sonuçları ve yönetici bilgileri gibi database işlemleri için Entity Framework kullanılmıştır.



8.Kodlama