****

**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ**

**Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**

**Bahar 2015**

**BBM487**

**Yazılım Mühendisliği Laboratuvarı**

**Grup 7**

**Öğrenci İşleri Sistemi**

**Ders Sorumluları**

**Ph. D. Kıvanç DİNÇER**

**R.A. Gültekin IŞIK**

**R.A. Tuğba ERDOĞAN**

# Grup Üyeleri ve İletişim Bilgileri

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Numarası | Soyadı | Adı | Telefon | E-Mail | Projedeki Rolü |
| 21127696 | TAHMAZOĞLU | ALİ CAN | 05348971689 | alicantahmazoglu11@gmail.com | Proje Yöneticisi |
| 21127151 | ERAY | ABDULKERİM | 05439528775 | kerimeray25@hotmail.com | Tasarımcı |
| 21228319 | ERSOY | AYŞE MELİZ | 05072210788 | melizzersoy@gmail.com | Sistem Analisti |
| 20926908 | VARLI | CEM | 05379829973 | varlicem@hotmail.com | Yazılım Test Uzmanı |
| 21126834 | AKIN | EMRE | 05375998361 | varlicem@hotmail.com | Yazılım Geliştirme Uzmanı |
| 21127754 | YAŞAR | SERACETTİN | 05364735068 | seracettinyasar@hotmail.com | Yazılım Geliştirme Uzmanı |

*Şekil 1: Üyeler*

# Roller ve Tanımları

***Proje Yöneticisi:*** *Projenin planlanan bütçede, planlanan sürede ve kapsamda tamamlanmasından sorumlu kişidir. Projede görev alan kişileri, üzerlerindeki aktiviteleri zamanında bitirmesi ve iyi bir iş ortaya çıkartabilmeleri için yönlendirir, yönetir. Bir yönetici bir işi planlar, iş yapılırken izler ve kontrol eder, gerekiyorsa aksiyon alır. Örnek olarak bir futbol takımında teknik direktör bir maça hazırlanırken planını yapar, taktiklerini futbolcularla paylaşır, bu ön hazırlıktan sonra maça çıkılır ve sahaya futbolcular girip oynar. Teknik direktör maç sırasında futbolcularını yönlendirir, yönetir, kendisi sahaya girip oynamaz. Bir sorun görürse oynayan futbolcuyu değiştirir.*

***Tasarımcı:*** *Sistemin tasarlanmasından sorumlu kişidir. Tasarımı, sistem analisti ve tasarımcı gerçekleştirir. Sistem analistinin tasarlamış olduğu mantıksal tasarımlarından yola çıkarak tasarımcı, yazılım başlangıcından sonuna kadar yazılımın temel esaslarını oluşturur. Tasarımcı ve sistem analisti yazılım tasarımı birlikte çalışarak yaparlar. Tasarımcı en iyi yazılımını sistem analistinin rehberliğinde gerçekleştirir.*

***Sistem Analisti:*** *Yazılım üretim sürecinin ilk evresi olan analiz aşamasında görev alır. Bu aşamada, sistemin ne yapacağı tanımlanır ve gereksinimleri kararlaştırılır. Yazılım geliştirme sürecinin diğer evrelerinde, belirlenen gereksinimleri karşılamak amacıyla gerekli çalışma sürdürülür. Sistem analisti, sistemi meydana getiren öğelerin ve değişkenlerin sistem üzerindeki etkilerini inceler ve raporlar. Bu amaçla; sistemin üzerinde düzenlemeler yapar, sistemin daha etkin hale getirilmesi için çalışır. Sistemin verimini arttırarak, projenin başarılı bir sonuç elde etmesini hedefler.*

***Yazılım Test Uzmanı:*** *Yazılım test uzmanı bir yazılım projesinin en başından itibaren bulunarak projenin iş gereksinimlerine uygun olarak yazılıp yazılmadığını test eder. Akışa uygun olmayan hataları tespit ederek ilgili kişiye bildirir. Tabi çok değişik görevleri vardır. Bizzat kodun içerisine girerek (white box testing) test yapabileceği gibi, sadece sistemin neler döndüğünü görerek (black box testing) test de yapabilir. Bu sebeple gerektiği durumlarda yazılımcı kadar yazılım biliyor olacak, analizci kadar analiz konularına hakim olabilecek şekilde donanımlı olmalıdır. Bunlar temel işleri. Bunun yanında performans testi, uygunluk testi gibi birçok test şekli de mevcuttur.*

***Yazılım Geliştirme Uzmanı:*** *Yazılım Geliştirme Uzmanı implementation süreciyle birlikte projeye dahil olur. Programlama dillerini ve teknolojilerini kullanarak ürün geliştiren kişidir. Yeni yazılımların geliştirilmesini, yeni mühendislik prensiplerinin de ortaya çıkartılmasını sağlar. Üretim kalitelileşir, hızlanır ve işletmelerin daha kârlı bir duruma geçmesi sağlanır. Yazılım geliştirme işiyle uğraşılan yazılım uzmanlığında mühendislik kuralları çerçevesinde yeni yazılım sistemleri geliştirilmektedir. İşin ve firmanın büyüklüğüne göre bazen tüm yazılımı geliştirir, bazen sadece kendisine verilmiş bölümü hazırlar. Programın bütününe hakim olmadığı durumlarda, sistem analistinden ya da proje yöneticisinden destek alır.*

# Vizyon

## 3.1. Problem Tanımı

Öğrenci İşleri Bilgi Sistemi;

• Üniversite öğrencilerinin ders seçimi yapabildikleri, kişisel bilgilerinin yanı sıra karne ve transkriptlerini görüntüleyebildikleri,

• Akademisyenlerin kişisel bilgilerini görüntüleyebildikleri, danışmanların, danışmanı oldukları öğrenciler ile ilgili bilgilere erişebildikleri ve bu öğrencilerinin ders kaydı yenileme işlemlerini onaylayabildikleri,

• Öğrenci İşleri Birimi’nin, tüm öğrencilere ve akademisyenlere yönelik işlemleri yürütebildiği ve sistemde yönetmelikte belirtilen ve senato kararıyla değiştirilebilecek kısıtları tanımlayabildiği bir sistemdir.

## 3.2. Paydaş Açıklamaları

### 3.2.1. Paydaş Özeti

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| İsim | Tanım | Sorumluluklar |
| Kullanıcı:  Öğrenci işleri sistem yöneticisi | Sistemdeki öğrenci, akademisyen ve ders bilgilerini yöneten sistem kullanıcısıdır | Sistemin bakımının yapılabilir olduğundan emin olur,  Ders kayır haftalarında sistemi öğrencilere ve akademisyenlere açar veya kapatır.,  Ortaya çıkan sistem sorunlarının çözülmesinden sorumludur. |
| Kullanıcı:  Öğrenci işleri dairesi başkanlığı memuru | Sistemdeki öğrenci, akademisyen ve ders bilgilerini yöneten sistem kullanıcısıdır | Sistemin kapalı olduğu zamanlarda öğrencilerin ve akademisyenlerin isteklerini yerine getirir. |

### 3.2.2. Kullanıcı Ortamı

[Hedef kullanıcının çalışma ortamını ayrıntılandırın. Bazı öneriler:

Görevin tamamlanması için çalışan toplam kişi sayısı nedir? Değişebilir mi?

Bir görev döngüsü ne kadar sürer? Her etkinlik için harcanacak zaman nedir? Değişebilir mi?

Özel ortam kısıtı var mı?Mobil, açıkhava, uçakta vb.?

Bugün hangi sistem platformları kullanılıyor? Geleceğin platformları neler olabilir?

Başka hangi uygulamalar kullanılıyor? Uygulamanızın bunlarla bütünleşmesi gerekir mi?

Bu bölüm, görev ve rollerin belirlenmesi için, İş Modelinden parçaların dahil edildiği kesimdir.

## 3.3. Ürüne Genel Bakış

### 3.3.1. İhtiyaçlar ve Özellikler “Functionals”

[Tasarımdan kaçının. Özellik tanımlarını genel bir seviyede tutun. Yeteneklere ve neden (nasıl değil) gerçekleştirilmeleri gerektiğine odaklanın. Paydaş önceliklerini ve her özellik için planlanan sürümü girin.]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **İhtiyaç** | **Öncelik** | **Bileşen / Modül** |
|  |  |  |

## 3.4. Diğer Ürün Gereksinimleri “Nonfunctionals”

[Uygulanabilir standartları, donanım gereksinimlerini, performans gereksinimleri ve ortam gereksinimleri gibi platform gereksinimlerini üst düzey bir bakış açısıyla listeleyin.

Performans, sağlamlık, hata toleransı, kullanılabilirlik ve özellik kümesinde olmayan benzer karakteristikler için kalite gereksinimlerini ve hedeflerini tanımlayın.

Tasarım kısıtlarının, dış kısıtların, varsayımların ya da diğer bağımlılıkların değişmesi durumunda vizyon belgesinin değişeceğini bilin. Örneğin, yazılım ürünü için belirlenen donanımın belli bir işletim sistemi ile çalışabildiği varsayılmış olabilir. Eğer işletim sistemi donanımı destelemiyorsa, vizyon belgesinin günlenmesi gerekir.

Kullanıcı el kitapları, çevrimiçi yardım, yükleme, etiketleme, paketleme gereksinimleri gibi özel belgelendirme gereksinimlerini tanımlayın.

Ref. SOMMERVILLE / Chapter 4 Quality Attributes

|  |  |
| --- | --- |
| **Gereksinim** | **Öncelik** |
|  |  |