

# YAZLAB NETFLIX PROJESİ

Cemre Barış Tunçel

180202099

*Kocaeli Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği*

180202099@kocaeli.edu.tr

**Özet:** Bu projede veri tabanı olarak MySQL kullanılarak C# .NET yardımıyla Netflix benzeri bir uygulama yapılmıştır. Uygulamada puan verme, film izleme, kaldığı yerden devam edebilme gibi özellikler mevcuttur.

**Anahtar kelimeler:** MySQL, Veri tabanı, Netflix, .NET

## I- GİRİŞ

Bu uygulama kullanıcının veri tabanında yer alan 74 farklı yapımdan istediğini seçerek izleyebilmesini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Kullanıcı anasayfa ekranında istediği kategoriye seçerek o kategoriye ait listelenen yapımları izleyebileceği gibi, arama kutucuğuna yapımın adı yazarak da istediği yapıma ulaşabilir. Bunun dışında kullanıcının giriş yapabilmesi için giriş ekranı, kayıtlı değilse kaydolma ekranı, kaydolduktan sonra favori kategori seçme ekranı, yukarıda belirtilen anasayfa ekranı ve son olarak oynatma ekranı bulunmaktadır.

## II- YÖNTEM

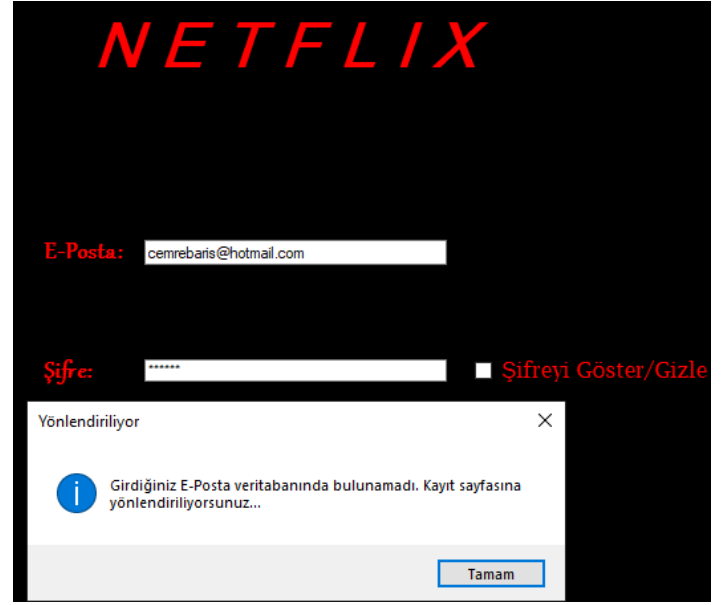
Uygulamada programlama dili olarak C# dili kullanılarak geliştirilmiştir. Windows Form yapısından faydalanılmıştır. Bunun yanında veri tabanı tarafında ise phpMyAdmin tabanlı MySQL kullanılmıştır. phpMyAdmin bağlantısı için ise XAMPP kullanılmıştır. Veri tabanı bağlantısını sağlamak amacıyla MySQL connector eklentisi Visual Studio'ya entegre edilmiştir. Bunun yanı sıra uygulamada fonksiyonlar, koşul durumları veri tabanı işlemleri bolca kullanılmıştır.

## III- DENEYSEL SONUÇLAR

Programın ilk çalışmasında ekrana Şekil 1'de yer alan giriş sayfası gelir. Kullanıcı başarılı bir şekilde giriş yaparsa "giriş başarılı" yazısı ekrana yazdırılır. Kullanıcının giriş yapmak için kullandığı e-posta genel e-posta formatına uymuyorsa ekrana şekil 1.1'de yer alan "girdiğiniz e-posta formatı doğru değil" yazdırılır. Eğer girilen e-posta formatı doğruysa fakat bu e-posta veri tabanında kayıtlı değilse şekil 1.2 gözüktür ve kullanıcı şekil 2 de görülen kayıt ekranına yönlendirilir.



Şekil 1



Şekil 1.2

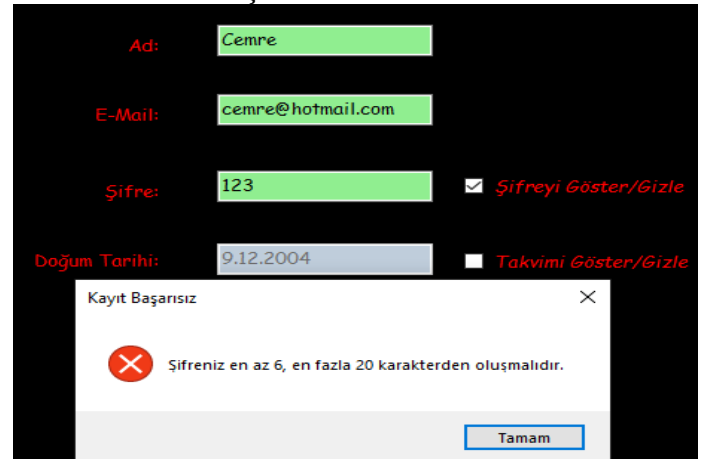


Şekil 1.1



Şekil 2

Kullanıcı kaydolurken giriş ekranında olduğu gibi burada da gerekli kontroller yapılır. İstenilmeyen bir durum ortaya çıkarsa gerekli hata mesajları şekil 2.1 ve 2.2'deki gibi ekrana yazdırılır. Kullanıcı kaydolma ekranını geçtikten sonra kendisini şekil 3'te yer alan favori tür seçme ekranı karşılar.



Şekil 2.1


Ad: Cemre

E-Mail: cemre@

Şifre: 123 ☒ Şifreyi

Doğum Tarihi: 9.12.2004 ☐ Takvimi

Kayıt Başarısız

 E-Posta ve şifreniz belirlenen kriterleri karşılamıyor.

Tamam

Şekil 2.2

Tür seçme ekranında kullanıcıdan üç adet tür seçilmesi istenir. Dördüncü türün seçilmesine izin verilmez. Üç tür seçildikten sonra yanda yer alan listbox içerisine en yüksek puanlı 6 adet yapım listelenir. Bu yapımların türü kullanıcının seçimlerine bağlıdır. Örnek şekil 3.1’de görülmektedir. Bu örnekte favori tür olarak “Bilim Kurgu ve Fantastik Yapımlar”, “Drama” ve “Bilim ve Doğa” türleri seçilmiştir.

☐ Aksiyon ve Macera ☐ Belgesel

☒ Bilim Kurgu ve Fantastik Yapımlar ☐ Komedi

☐ Romantik ☒ Bilim ve Doğa

☒ Drama ☐ Korku

☐ Çocuk ve Aile ☐ Gerilim

☐ Anime ☐ Reality Program

Seçimlerinizi Onayla

Şekil 3.1

FAVORİ TÜRLERİNİ SEÇ

☐ Aksiyon ve Macera ☐ Belgesel

☐ Bilim Kurgu ve Fantastik Yapımlar ☐ Komedi

☐ Romantik ☐ Bilim ve Doğa

☐ Drama ☐ Korku

☐ Çocuk ve Aile ☐ Gerilim

☐ Anime ☐ Reality Program

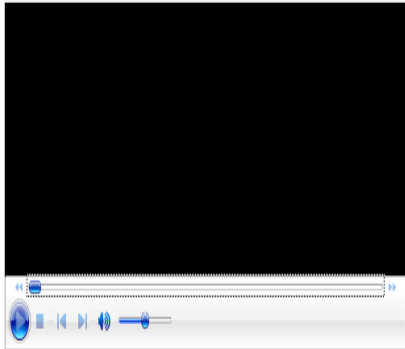
Seçimlerinizi Onayla

Şekil 3

Favori tür seçimi yapıldıktan sonra kullanıcıdan tekrar giriş yapması istenir ve ardından kullanıcı anasayfaya yönlendirilir. Anasayfanın içerisinde yer alan DataGridView ilk olarak boş halde ekrana gelir. Ardından kullanıcı sol taraftan bir tür seçer ve bu türe göre yapımlar ekrana gelir. Devamında ise kullanıcı “izle” butonuna tıklayarak istediği yapıyı izleyebilir. Eğer türe göre arama yapılmak istenmiyorsa sağ üstte yer alan arama kutucuğuna yapımın adı girilerek de istenilen yapım izlenebilir. Son olarak aşağıda oynatma ekranına ait bir ekran görüntüsü yer almaktadır.

Kara Şövalye

Puan Ver



Oynat Duraklat

#### IV- YALANCI KOD

- 1- giriş formunu aç;
- 2- kullanıcıdan eposta ve şifre al;
- 3- e-posta ve şifreyi kontrol et;
  - 3.1- e-posta doğru fakat şifre yanlış ise tekrardan giriş yaptır;
  - 3.2- e-posta formata uymuyorsa hata bastır;
- 4- eposta kayıtlı değilse kayıt sayfasına yönlendir;
  - 4.1- kullanıcıdan kayıt bilgilerini al;
  - 4.2- kayıt bilgileri hatasızsa veri tabanına kaydet;
  - 4.3- favori tür seçme ekranına yönlendir;
  - 4.4- kullanıcıya 3 farklı tür seçtir;
  - 4.5- seçilen türlere göre 6 adet yapım listele;
  - 4.6- ardından tekrardan giriş sayfasına yönlendir;
- 5- kayıtlıysa şifreyi kontrol et;
- 6- şifre doğruysa anasayfaya yönlendir;
- 7- yapımları seçilen türe göre listele;
- 8- arama kutucuğuna yazı girilirse arama yap;
- 9- seçilen yapımı oynatma ekranında aç;
- 10- oynat butonuna basıldığında süreyi başlat;
- 11- duraklat butonuna basıldığında süreyi durdur ve kaldığı yeri sonraki açılışta ekrana getirmek üzere kaydet;
- 12- bitir;

#### V- SONUÇ

Sonuç olarak bu projede veri tabanı yönetiminin anlaşılması konusunda ilerleme kaydedilmiştir. Aynı şekilde Windows Form kullanımı konusunda da yeni beceriler edinilmiştir. Uygulamanın geliştirilmesi sırasında çeşitli hata ve bug'lar ile karşılaşmış olsa da bunların çoğu düzeltilmiş veya minimuma indirilmiştir.

#### VI- KAYNAKÇA

- 1- <http://csharp.net-informations.com/datagridview/csharp-datagridview-button.htm>
- 2- <https://learn.microsoft.com/tr-tr/dotnet/desktop/winforms/controls/how-to-respond-to-windows-forms-checkbox-clicks?view=netframeworkdesktop-4.8>
- 3- <https://semihcelikol.com/cta-sifreyi-gostermek-gizlemek/>
- 4- <https://mustafabukulmez.com/2018/04/22/c-sharp-timer-kullanimi/>
- 5- <https://www.mehmetaltunel.com/csharp/c-datagridview-kullanimi-ve-ozellestirme/>

## VERİ TABANI VE VARLIK-İLİŞKİ DİYAGRAMLARI

