

# Computer Network (Ceng216)

## Evrin Güler

-Eş Zamanlı Yazışmanın Teorisini Öğrenme.

- Sunucu ve müşteri arasındaki bağlantı.
- Haberleşme protokollerinin çalışma prensibi.

-Hazır Kod ve Öğretici Videoların Araştırılması.

-Projenin Benzetileceği Hazır Uygulamanın Karar Verilmesi.

-Karar Verilen Uygulamanın Projede İstenilen Koşullara Uygunluğunun Testi.

- Şu anda hangi kullanıcıların oturum açmış olduğunu görme olanağı sağlayın.
- Sohbetlere katılma ve konuşmalardan ayrılma fırsatı sunan sohbetler oluşturun.
- Kullanıcının aynı anda birden fazla konuşmaya katılmasına izin verin.
- Müşteri görüşmede olduğu sürece görüşmedeki tüm mesajların geçmişini sağlayın.
- Kimlik doğrulama.

-Uygulamanın Kontrol Edileceği Alanların Ayrımı ve Görev Dağılımı.

- Konuşma tasarımı.
- Kullanılabilirlik tasarımı.
- İstemci/sunucu protokolü.
- Eşzamanlılık stratejisi Test stratejisi.
- Uygulama.

-Uygulamadaki Hataların Ayıklanması.

-Bir Sunucu ve İnternet Adresi Temin Edilmesi.

- Uygulamanın Çevrim İçi Testlerinin Yapılması.
- Bir Sunum Videosu Hazırlanması.
- Kodların Github Üzerinden Paylaşılması.
- Projenin Dokümantasyonunun Yazılması.
- Bireysel Olarak İstenilen Soruların Cevaplanması.

### **Ürün**

- Kolay olan neydi?
- Zor olan neydi?
- Beklenmeyen neydi?
- Eğer bunu tekrar yapacak olsaydın, Sohbet sistemini tasarlarken neyi farklı yapardınız?

### **Takım**

- Grubun çalıştığını nasıl hissettiniz?
- Ekibiniz nasıl çalıştı?
- Kodlama nasıldı?
- İş bölümünü nasıl paylaştınız?

### **Bireysel**

- Kişisel olarak nasıl yaptığınızı düşünüyorsunuz?
- Projede neler yaptınız ve neler hissediyorsunuz?