

FIRAT ÜNİVERSİTESİ

TEKNOLOJĠ FAKÜLTESĠ

Yazılım Mühendisliği Bölümü

YMH217 - Nesne Tabanlı Programlama Dersi

Proje Uygulaması ve Dokümantasyonu

Futbol otomasyon Projesi

Geliştiren

Enes Yilmaz- 190541063

@İnstagram:eness_yyilmaz

@Twitter:Enes_Yilmaz00

@Gmail: ey684241@gmail.com

İÇİNDEKİLER

1. Giriş

- 1. Projenin Tanımı
- 2. Projenin Amacı
- 3. Projenin Kapsamı
- 4. Kullanılacak Teknolojiler

2. Proje Plani

- 1. Sistem Kullanıcıları
- 2. işlevsel İhtiyaçlar (Olmazsa Olmazlar)
- 3. işlevsel Olmayan ihtiyaçlar (ilave Özellikler)
- 4. UML Diyagramları

3. Proje Gerçekleştirilmesi

- 1. Modüllerin ve Tüm Formların Tasarımı
- 2. Veritabanı Tasarımı

4. Projede Öngörülen Eksiklikler

- 1. Proje planında yapılması planlanmış ancak eksik kalan modüllerin listesi
- 2. Projeye eklenmesi içeriği zenginleştirecek modüllerin listesi

5. Proje Teslim

1. Tüm projeler kaynak kodlarla beraber setup (.exe) dosyası oluşturulup teslim edilecektir. Kurulumla ilgili tüm adımlar bu bölümde resimli anlatılacaktır.

6. Sonuç

- 1. Projenin genel değerlendirmesi (artıları, eksileri, tercih edilme sebebi)
- 2. Projenin geliştirme süresi boyunca size katkısı nedir?

1 – GİRİŞ

1.1 – Proje Tanımı

Dünya üzerinde inşaların sıklıkla takip ettiği ve takip etmeye devam ettiği olaylardan biri futboldur. Bende bu kadar kullanıcısı olan bir olay üzerinde bir otomasyon yaptım . Futbol otomasyonu adını verdim . Amacı haftalık takım istatistiklerini , puan durumunu , fikstürleri , maç sonuçlarını ve futbolla ilgili birçok veri takip edebilecekleri bir otomasyon.

1.2 – Projenin Amacı

İnsanların takip ettiği takım veya takip ettiği lig ile ilgili haftalık, sezonluk gelişmeleri tek bir otomasyonda görebileceği bir platform.

1.3 - Projenin Kapsamı

1.4 – Kullanılacak Teknolojiler

Futbol otomasyonu geliştirilirken kullanılan teknolojilerden, Microsoft desteği ile c# programlama dili bulunmaktadır. Daha sonrasında etkin objeleri ve tasarımsal avantajları sebebiyle DevExpress kullanılmıştır.

2 – PROJE PLANI

2.1 – Sistem Kullanıcıları

Kullanıcılar giriş için hiçbir kullanıcı adı b-ve şifre gibi alanlar istenmemektedir.

Sadece haftalık güncellemeler için admin girişi bulunmaktadır.

2.2 - İşlevsel İhtiyaçlar (Olmazsa Olmazlar)

Olmazsa olmazımız haftalık verilerin doğru ve hatasız bir biçimde sisteme güncellenmesidir.

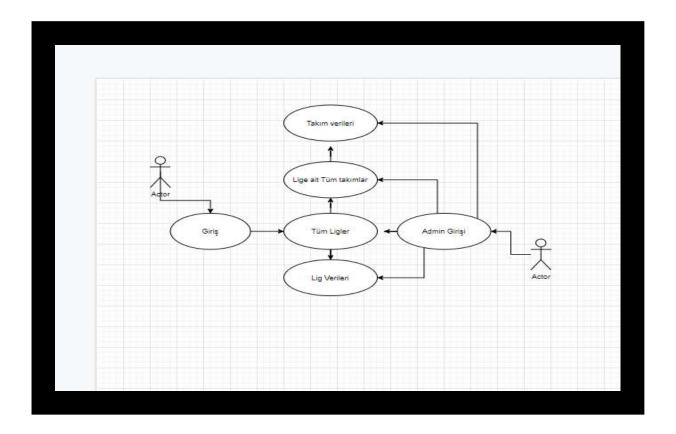
Yapılacak bir data hatası tüm bir ligde veya takımda soruna yol açar ve bu kullanıcıların hoşuna gidecek bir durum değildir.

Hatasız veri kaydı.

2.3 - 1. İşlevsel Olmayan İhtiyaçlar (İlave Özellikler)

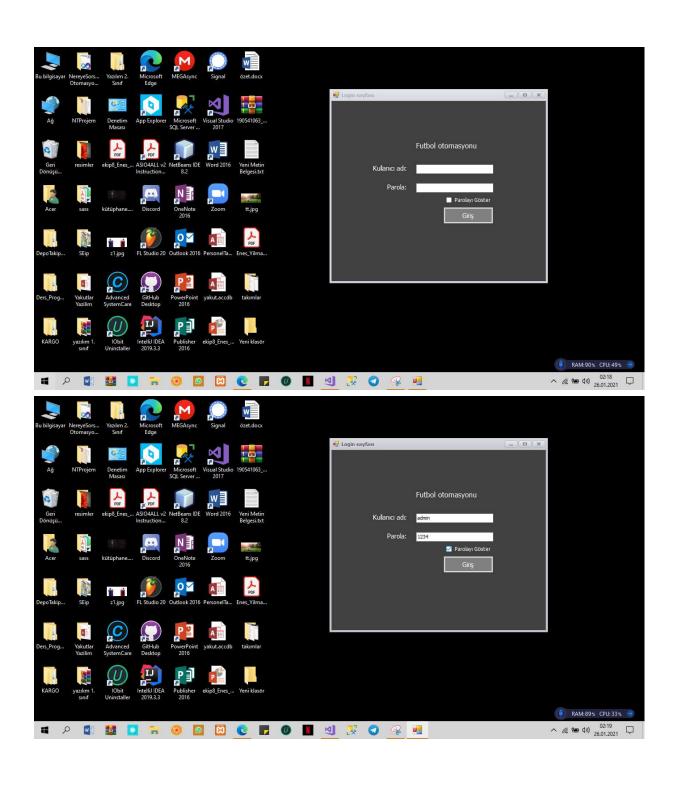
2.4 - UML Diyagramları

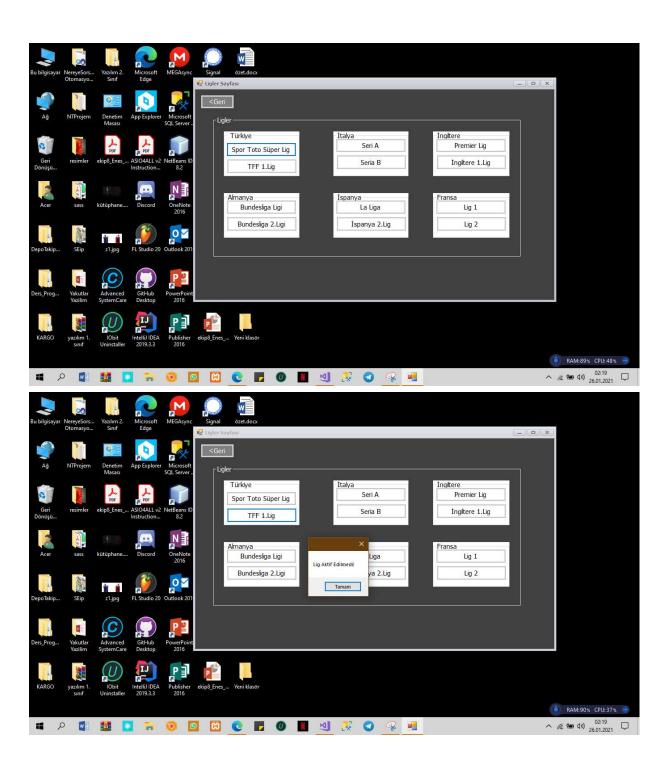
Projenin Use-Case Diyagramı aşağıda verilmiştir.

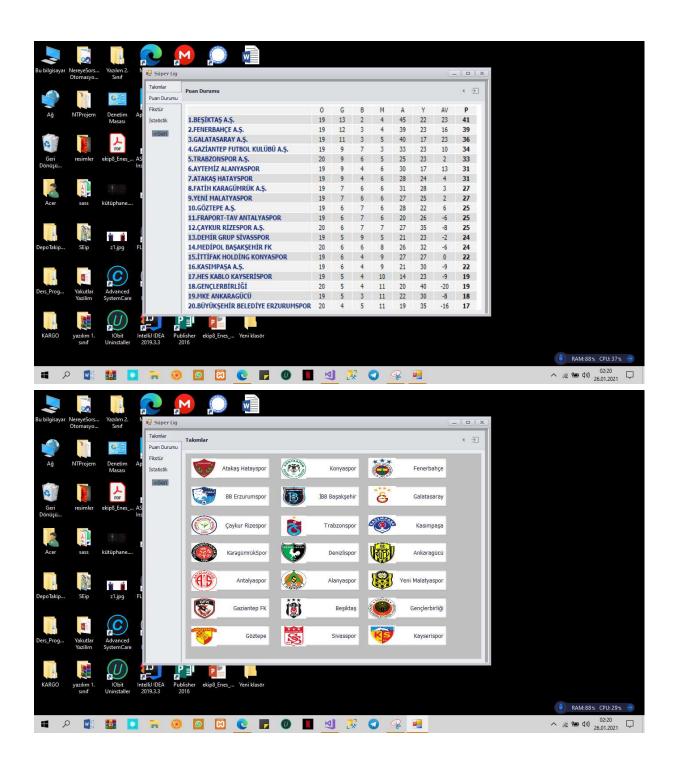


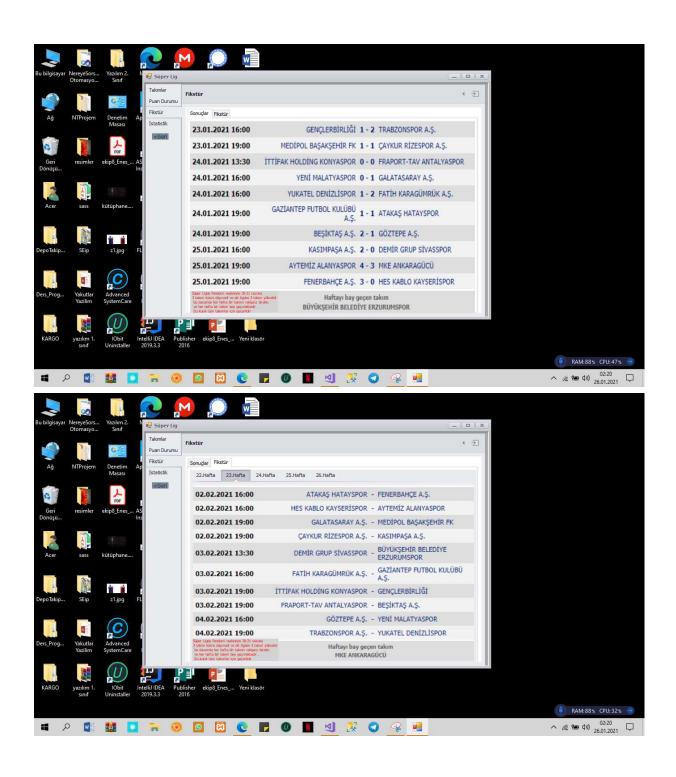
3 – PROJE GERÇEKLEŞTİRİLMESİ

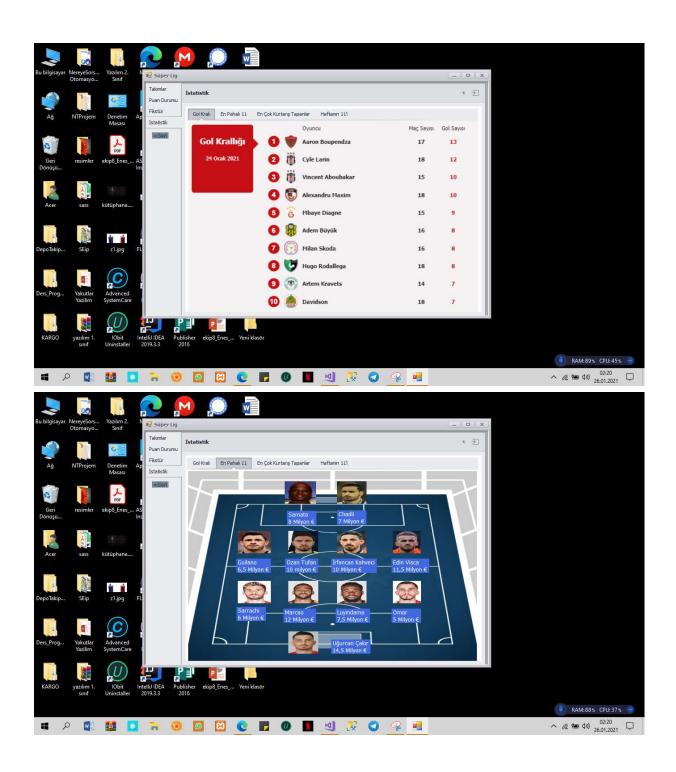
3.1 - Modüllerin ve Tüm Formların Tasarımı

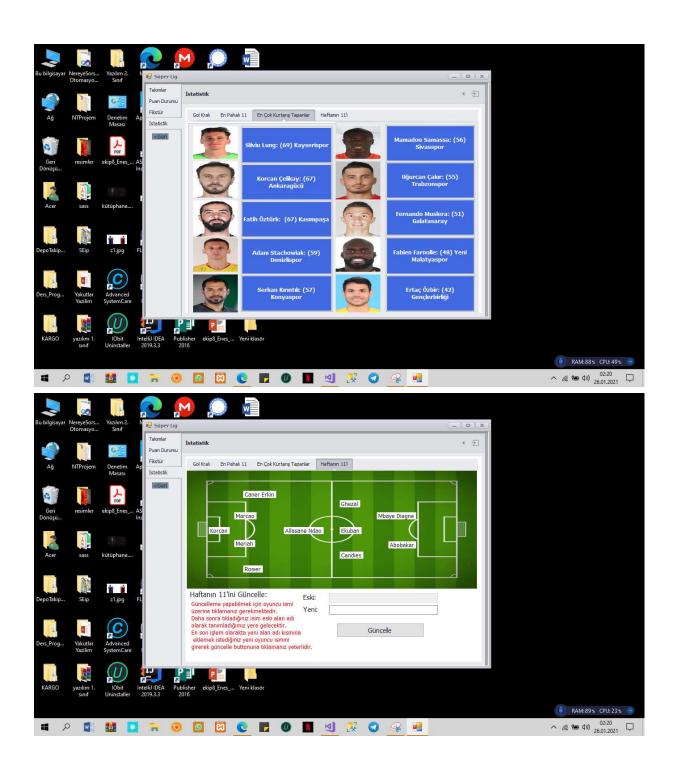


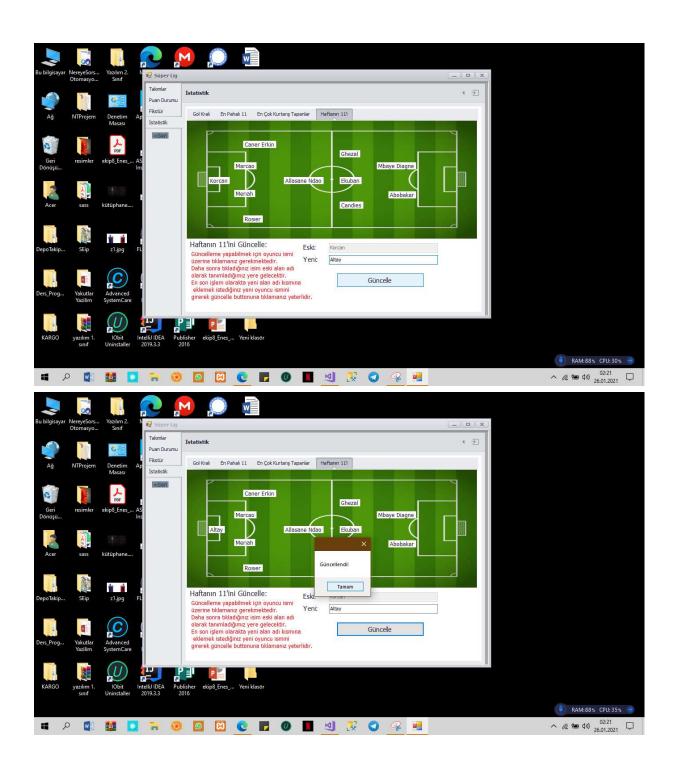


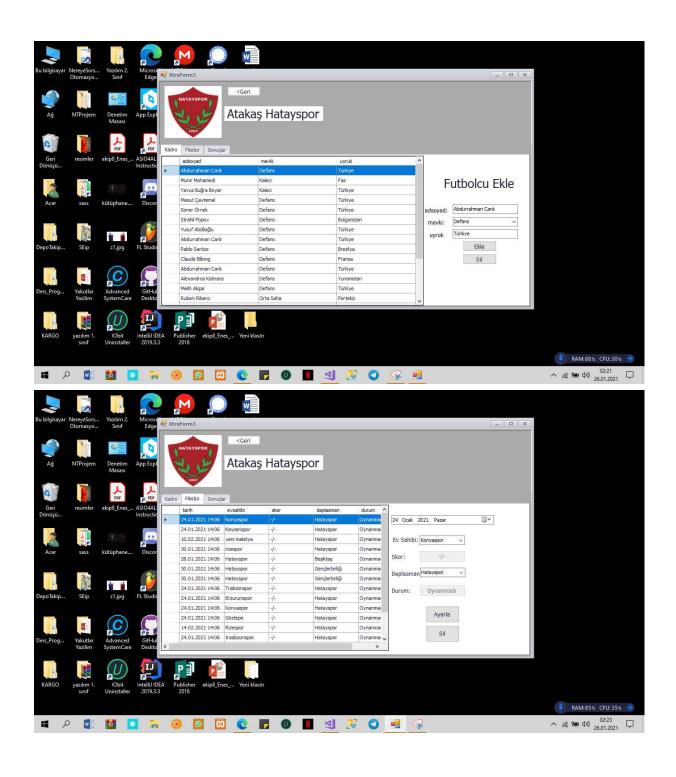


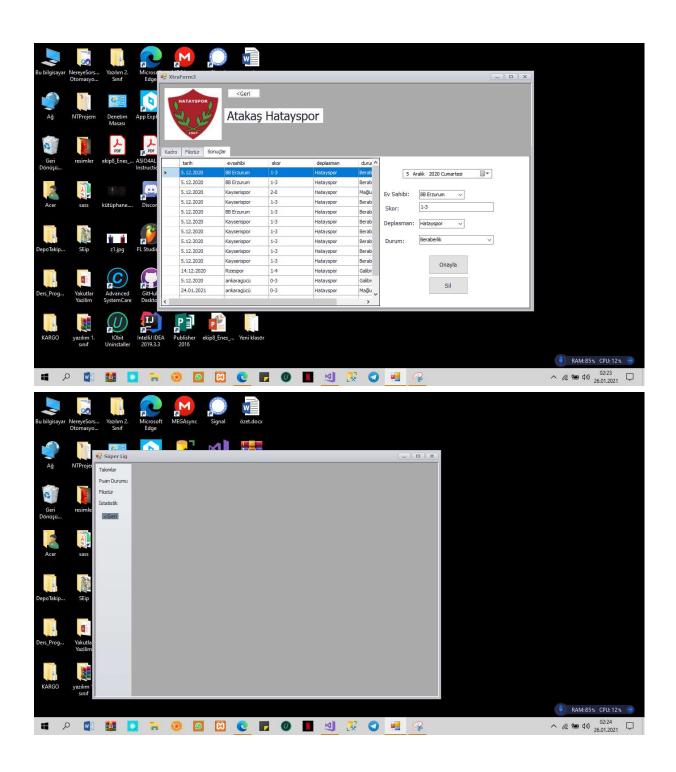


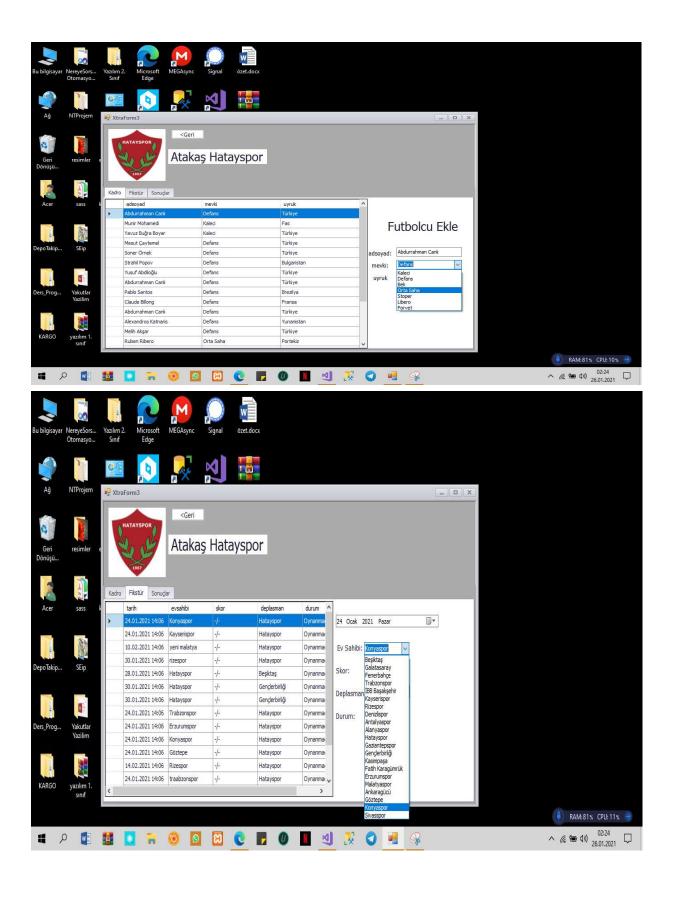


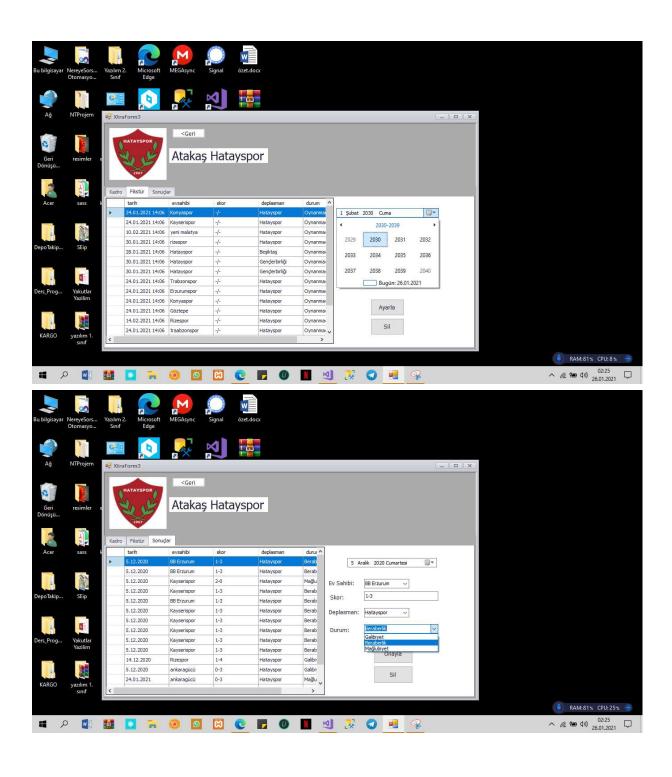












Futbolcu Ekle adsoyad: Abdurrahman Canlı mevki: Defans uyruk Ekle Sil

Bu alannsa
veritabanına yeni bir
futbolcu
eklenebilecektir
admin kontrolünde.

24 Ocak 2	2021 Pazar	-
Ev Sahibi:	Konyaspor ~	
Skor:	-/-	
Deplasman	Hatayspor ~	
Durum:	Oynanmadı	
	Ayarla	
	Sil	

Yandaki görselde ise bir takımın daha oynanmamış müsabakalarını planlayıp veritabanı alanına kayıt edebiliyorsunuz .

Eski:		
NASYLY I		
Yeni:		
***	200	_
na	Güncelle	

Yandaki görselde haftanın 11 ini güncellemek için gerekli araç kutuları bulunmaktadır.



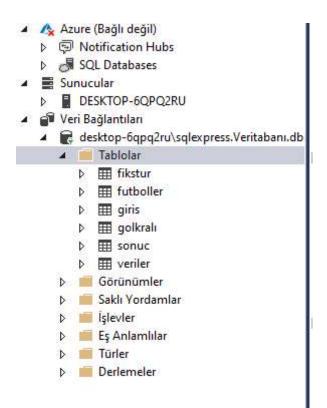
Takımın Oynanıp sonucu belli olan müsabakasını skor ve durum gibi araçları veri tabanına kayıt edebilinecek.



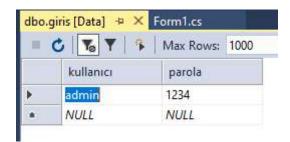
Yandaki ve aşağıdaki görselde otomasyondan paneler arası geçiş sağlanacak olan araç kutusunu göstermektedir.



3.2 – Veritabanı



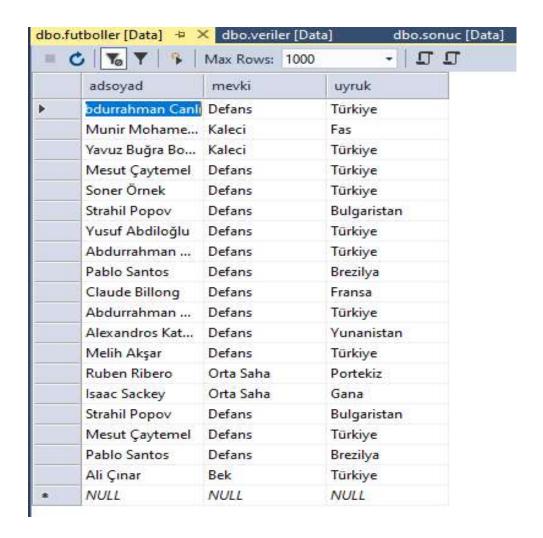
Yanda görselde veri tabanında bulunan veri tabloları görülmektedir.



Yanda görselde veri tabanında bulunan admin girişi için k.Adi ve şifresi.

VERİTABANI TABLOLARINDA GÖRÜNTÜLER:

=	■ 🖒 🔽 🔻 🧍 Max Rows: 1000 🕝 🔟 🔟						
	tarih	evsahibi	skor	deplasman	durum		
•	5.12.2020 00:00:00	BB Erzurum	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5,12,2020 00;00;	BB Erzurum	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5.12.2020 00:00:	Kayserispor	2-0	Hatayspor	Mağlubiyet		
	5.12.2020 00:00:	Kayserispor	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5.12.2020 00:00:	BB Erzurum	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5.12.2020 00:00:	Kayserispor	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5.12.2020 00:00:	Kayserispor	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5.12.2020 00:00:	Kayserispor	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5.12.2020 00:00:	Kayserispor	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	5,12,2020 00;00;	Kayserispor	1-3	Hatayspor	Beraberlik		
	14.12.2020 00:0	Rizespor	1-4	Hatayspor	Galibiyet		
	5,12,2020 00;00;	ankaragücü	0-3	Hatayspor	Galibiyet		
	24.01.2021 00:0	ankaragücü	0-3	Hatayspor	Mağlubiyet		
	5.12.2020 00;00:	Fenerbahçe	0-0	Hatayspor	Beraberlik		
	5.12.2020 00:00:	BB Erzurum	1-3	Hatayspor	Galibiyet		
	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL		



3 – PROJEDE ÖNGÖRÜLEN EKSİKLİKLER

3.1 - Proje planında yapılması planlanmış ancak eksik kalan modüller

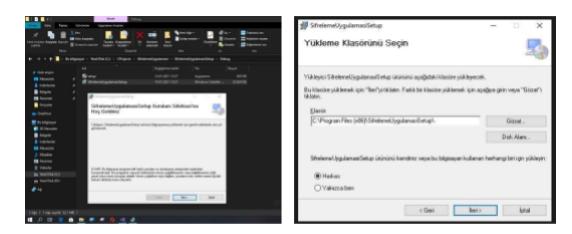
Lig sayısı ve Ligler altında bulunan takım sayısı cok fazla data gerektirdiği için tüm ligleri ve tüm takımları aktif edemedim sadece Türkiye Liginde Spor tot süper ligi aktif ve orda da Hatayspor takımı üzerinde çalışma yapılmıştır 21 takımın bulunması sorunu ve bunu 16 tane ligde yapmak cok cok data ve cok zaman gerektiriyor.

3.2 - Projeye eklenmesi içeriği zenginleştirecek modüller

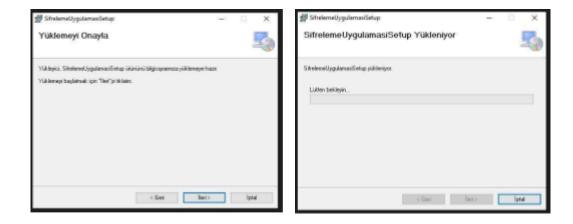
Dünyanın tüm ligleri ve takımları, Bide Futbol ile ilgili haberler ve ünlü futbol yorumcuları için yorum köşesi bulunması içeri zenginleştirip aksiyonu da sürekli olarak canlı tutacak olurdu.

4 – PROJE TESLİM

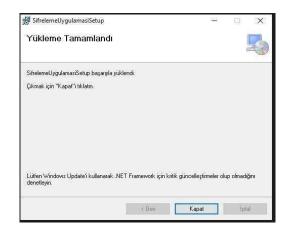
Tüm projeler kaynak kodlarla beraber setup (.exe) dosyası oluşturulup teslim edilecektir. Kurulumla ilgili tüm adımlar bu bölümde resimli anlatılacaktır.



Projenin kurulumunun başlatılması ve kurulacak bölgenin belirlenmesi bu sekmelerde yapılıyor. Ardından devam butonuna basılır...



Yükleme işleminin onaylanması ve yükleme işleminin tamamlanması için bekleme ekranları karşımıza çıkıyor.



Ve sonunda programın baÇarılı bir Çekilde kurulduğuna dair mesaj karÇımıza çıkıyor. Masaüstünde bir kısayol oluÇturuluyor ve Windows sekmesi için klasörler oluÇturuluyor.

5 – SONUÇ

5.1 – Projenin Genel Değerlendirilmesi

Bence güzel bir iş çıktı. Tüm araçlar açık olsaydı yada onları da gerçekleştirmem için zamanım ve gereken data olsaydı efsane olurdu bir final projesi için.

5.2 - Projenin Geliştirme Süresi Boyunca Size Katkısı Nedir?

Devexpress gibi tasarım modülleri çok iyi olan bu aracı kullanımında uzmanlaşma ve c# dilinde kendimi geliştirme.