

Nesne Yönelimli Programlama Proje II: Kullanıcı Arayüzü Tasarımı ve Veritabanı İşlemleri Konusunda Ödev

Ödevin amacı; kullanıcı arayüzü, nesne veritabanı üzerinden gerçekleştirecek bir uygulama ile yazılım geliştirme katmanları hakkında temel bilgi sahibi olunması.

Geliştirilecek uygulamalarda dikkat edilecekler;

1. Önceki ödevlerde (nesne ve arayüz, dosya) konusunda istenenler geçerlidir. Bu ödevde özellikle veriler için veritabanı işlemleri kullanılmalıdır.
2. Analiz belgesi yazımı
 - a. Hangi nesnelerin hangi amaçla kullanılacağı kısaca belirtilecektir.
 - b. Önceki analize nesne veritabanı ilişkisiyle ilgili ayrıntılar eklenebilir.
3. Uygulama veritabanı, nesne ve arayüz katmanlarından oluşacaktır. Arayüzdeki veriler nesneler üzerinden veritabanına aktarılmalıdır. Aynı şekilde veritabanından okunan veriler de arayüze nesne katmanından geçerek alınmalıdır.
4. Veri Modeli Oluşturma (dbDesignerfork kullanılabilir)
5. Verilerin saklanması için veritabanı kullanılacaktır.
 - a. En az 3 en çok 5 tablo
6. Ekranlardaki özellikler (En Az)
 - a. 2 Veri Giriş ekranı
 - b. 1 ana detay (master detail: Örneğin birimin çalışanlarını gösteren bir ekran).
 - c. 2 Kod alanı (look up) alan, (Örneğin unvan adını gösterip kodunu döndüren bir combo box)
 - d. 3 Çapraz işlem (Hesaplama sonuçlarının ve toplamların farklı alanlara yansıtılması)
 - e. Ekranlar arası geçiş
 - f. Gözlem Ekranı, Sorgu sonuçlarını gösteren bir ertan
 - g. En az iki adet dosya okuma yazma
 - h. Menü
7. Teknoloji
 - a. Önyüz Java swing
 - b. Veritabanı java db
 - c. Veritabanı erişim entity beans ve jdbc (Her ikisi de kullanılmalıdır.)
 - d. Dosya okuma için en azında biçimli veya nesne okuma-yazma teknikleri tercih edilmelidir.
 - e. Proje tekrar açıldığında önceden girilmiş veriler korunmalıdır.

Öğrencilerimizin ödev konuları önceki konulardır. Veritabanı modeli de proje analiz belgesine resim olarak eklenmelidir.

Öğrenciler yaptıkları çalışmaları bizzat sunacaktır.