

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ  
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**



**BLM\_4538 React Native: Su Takip Uygulaması**

**Filiz Salnur  
20290285**

[https://github.com/filizsalnur/water\\_tracker](https://github.com/filizsalnur/water_tracker)

[https://github.com/filizsalnur/water\\_tracker\\_backend](https://github.com/filizsalnur/water_tracker_backend)

# İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER .....	i
1. Proje Adımları .....	1
2. Proje Amaç ve Kapsamı.....	1
3. Ana Ekran Tasarımı .....	2
4. Backend Mimari ve Geliştirme Süreci.....	2
5. Proje Sonuçları ve Öneriler .....	3
6. Figma Tasarımları.....	3

## 1 Proje Adımları

- 1) Yeni bir React Native projesi oluşturulacak ve gerekli bağımlılıklar yüklenecek.
- 2) Kullanıcı girişi için bir ekran oluşturulacak ve giriş bilgileri alınacak.
- 3) Kullanıcılar için bir veritabanı veya uygun bir veri saklama mekanizması oluşturulacak.
- 4) Yeni kullanıcılar kaydedilecek ve bilgileri doğrulanacak.
- 5) Sunucuyla iletişim kurmak için gerekli API istekleri yapılandırılacak. Kullanıcı girişi ve kaydı için gerekli istekler gönderilecek.
- 6) Ana ekran tasarlanacak ve temel öğeler eklenecek.
- 7) Kullanıcının su içme alışkanlıklarını takip etmek için bir takvim entegrasyonu yapılacaktır.
- 8) Kullanıcının günlük su tüketimini girebileceği bir form oluşturulacaktır.
- 9) Kullanıcının günlük su tüketim bilgileri saklanacaktır.
- 10) Kullanıcının önceki su tüketimini görselleştirmek için bir grafik oluşturulacaktır.
- 11) Kullanıcıya belirli aralıklarla su içmeyi hatırlatacak bir hatırlatma sistemi eklenecek.
- 12) Kullanıcıların günlük hedef belirleyecekleri hedef sayfası geliştirilecek.

## 2 Proje Amaç ve Kapsamı

Bu projenin temel amacı, kullanıcıların günlük su tüketim alışkanlıklarını izlemelerine ve geliştirmelerine yardımcı olan bir mobil uygulama geliştirmektir. Su içmenin sağlığa olan faydaları iyi bilinmektedir ve yeterli su tüketimi vücut fonksiyonlarının düzgün çalışması için kritik öneme sahiptir. Ancak, birçok insan günlük hayatın yoğunluğu içinde yeterli miktarda su içmeyi ihmal edebilmektedir.

Bu proje, kullanıcıların su tüketimlerini takip edebilmelerini ve günlük hedefler belirleyerek su içme alışkanlıklarını iyileştirmelerini sağlamak için tasarlanmıştır. Uygulama, kullanıcılara günlük su tüketimlerini girebilecekleri, geçmiş tüketimlerini görselleştirebilecekleri ve belirli aralıklarla su içmeleri gerektiğini hatırlatan bir sistem sunar. Ayrıca, kullanıcıların verilerini güvenli bir şekilde saklayarak, onların su tüketim alışkanlıklarını analiz edebilme olanağı sağlar.

### 3 Ana Ekran Tasarımı

Ana ekran, kullanıcının uygulamaya giriş yaptıktan sonra karşılaştığı ilk ekran olup, kullanıcı deneyimini önemli ölçüde etkiler. Bu ekran, kullanıcının günlük su tüketim hedeflerini ve mevcut tüketim miktarlarını kolayca görmesini sağlar. Ana ekranın temel bileşenleri şunlardır:

**Günlük Hedef Gösterimi:** Kullanıcının belirlediği günlük su tüketim hedefi ve şu ana kadar içilen su miktarı.

**Hızlı Erişim:** Kullanıcının su tüketim verilerini hızlı bir şekilde girebileceği ve geçmiş verilerini görebileceği butonlar.

**Hatırlatmalar:** Kullanıcının su içmesi gerektiğini hatırlatan bildirimler ve uyarılar.

### 4 Backend Mimari ve Geliştirme Süreci

Backend tarafı, kullanıcı verilerinin işlenmesi, saklanması ve API isteklerinin yönetilmesi için Node.js kullanılarak geliştirilmiştir. Backend mimarisinin temel bileşenleri şunlardır:

- Node.js: API isteklerini işlemek ve sunucu tarafında iş mantığını yönetmek için kullanılır.
- MongoDB: Kullanıcı verilerinin saklanması ve yönetilmesi için esnek ve ölçeklenebilir bir NoSQL veritabanı.

### 5 Proje Sonuçları ve Öneriler

Proje sonuçları, kullanıcı geri bildirimleri ve performans değerlendirmeleri temelinde değerlendirilmiştir. Kullanıcıların uygulamayı benimsemesi ve günlük su tüketim alışkanlıklarını iyileştirmeleri gözlemlenmiştir. Öneriler bölümünde ise uygulamanın kullanıcı arayüzü üzerinde yapılabilecek iyileştirmeler ve yeni özellikler üzerine öneriler bulunmaktadır.

#### Öneriler

- **Kullanıcı Arayüzü İyileştirmeleri:** Kullanıcı geri bildirimlerine dayanarak arayüzde bazı iyileştirmeler yapılabilir. Örneğin, daha kullanıcı dostu bir tasarım, daha iyi navigasyon ve daha etkileşimli grafikler eklenebilir.
- **Yeni Özellikler:** Kullanıcıların ihtiyaçlarına yönelik yeni özellikler eklenebilir. Örneğin, su içme hatırlatmalarının kişiselleştirilmesi, sosyal paylaşım özellikleri ve su tüketim yarışmaları gibi ek özellikler düşünülebilir.

- Performans Optimizasyonu: Uygulamanın performansını daha da artırmak için backend ve frontend tarafında optimizasyonlar yapılabilir.

## 6 Figma Uygulama Tasarımları



