**F.Ü BİLGİSAYAR MÜH.TASARIM PROJESİ**

**PROJE ÖNERİ BİLGİLERİ**

**PROJE ADI :Kütüphane Yönetim Sistemi**

**PROJE EKİBİ : Furkan Özdemir/185260007**

# BÖLÜM A – PROJE BİLGİLERİ

**Projenin Başlatılma Gerekçesi (Özet):Kütüphane sistemlerinin yetersiz olması ve işin içerisine okuyucununda dahil edilmesi gerektiğini düşünmem.Kütüphanede bulunan verilerin sadece yönetici tarafından bilinmemesi ve uzaktan online olarak kütüphanedeki verilere ulaşabilmek.**

**Projenin Yenilikçi Yönü (ÖZET) : .Okurların sistemde bulunan kitaplar hakkında bilgi edinmesi ve bunları interaktif olarak görüntüleyebilmesi.Olumsuz hava koşulları sebebiyle okurlar mobil uygulamadan kütüphanedeki mevcut kitapları görüntüleyebilecek ve bu kitapları kurye yardımıyla kütüphaneden talep edebilecek ve böylece ulaşım sorunu ortadan kalkacak.Aynı şekilde kitap iadesi içinde iade talebi oluşturulup ,kurye tarafından kitap kütüphaneye iade edilecek.**

**Uygulanacak Yöntemler (ÖZET) :**

**1-Okur , Yönetici ve kitaplar için veri tabanı oluşturulacak**

**2-Herkes için backend tarafında gerekli metodlar ve kodlar yazılacak**

**3-Oluşturduğımuz backend(java dili ile) kodlarını kullanıcı arayüzüne yani frontend(swing yada android) tarafına entegre etmek.**

**4-Yazılımı test etmek**

**5-Gerekli pazarı oluşturmak için bazı kütüphanelere ücretsiz entegre etmek**

**Ekonomik ve Ulusal Kazanımlar (ÖZET) : Bu sistemi daha da geliştirerek çeşitli ülkelere entegre etmek ve ortak global bir sistem oluşturmak.**

# BÖLÜM B – PROJENİN ENDÜSTRİYEL AR-GE İÇERİĞİ, TEKNOLOJİ DÜZEYİ VE YENİLİKÇİ YÖNÜ

## 

## 

## B.1-PROJE KISA TANITIMI

**B.1.1**

|  |
| --- |
| **Proje Adı : Kütüphane Yönetim Sistemi** |
| **Proje Tanıtımı :Klasik kütüphane sistemi dışında herkesin olduğu yerden ulaşabileceği ve istediği kitapları kütüphaneye gitmeden elde edebileceği bir sistem.Okur mobil uygulamadan kendi kaydını oluşturacak ve o an devlet kütüphanesindeki kitap veya başka bir kaynağı görüntüleyebilecek eğer kütüphaneye fiziksel olarak ulaşma şansı yoksa istediği kitabı rezerve edip kurye aracılığıyla kitabı evine yada başka bir yere getirtebilecek.** |

**B.1.2**

|  |
| --- |
| **Anahtar Kelimeler : Kütüphane sistemi,Kütüphane otomasyonu,kitap,KÜtüphane** |

## B.2-AMACI, UYGULANACAK YÖNTEMLER VE AR-GE AŞAMALARI

**B.2.1**

|  |
| --- |
| 1. **Projenin başlatılma gerekçelerini açıklayınız.**   Bir okur olarak herkesin kütüphaneye erişimini kolaylaştırmak istemem.Bunun için fiziksel olarak orda bulunmamıza gerek kalmamasını sağlamak.Bu fikir üniversiteyi okuduğum elazığda kütüphanedeki kaynaklara ihtiyaç olduğum zaman fakat ulaşamamam yüzünden aklıma geldi..Bu durum beni sinirlendirmişti ve buna çözüm bulmalıydım bu yüzden böyle bir sistem geliştirmeye karar verdim.Bunu uygulama fikri ise mühendislik tasarım dersi ile mümkün oldu ve bunu hayata geçirmeye karar verdim.   1. **Projenin amacını açıklayınız.**   Herkesin bir şekilde kütüphanede ki kaynaklara kolayca ve mesafe sorunu olmadan ulaşabilmesini sağlamak.Türkiyenin bazı kesimlerinde bırakın kütüphaneyi kitaba erişimin bile sıkıntılı olduğu bölgelerimiz var bu yüzden bu sistemi türkiyenin heryerine entegre ederek kitaba ulaşım sıkıntısını ortadan kaldırmak ve daha çok okur odaklı bir sistem kurmak.Ülkemideki kütüphanelerin daha etkin kullanılmasını sağlamak.   1. **Proje çıktılarını tanımlayıp, hedeflediğiniz başarı ölçütlerini belirtiniz.**   Projede hedeflediğim ölçütler ülkenin heryerinde kullanılıyor olması ve sistemden olumlu geri dönüşler almak öncelikli başarı ölçülerim.Sonraki başarı ölçütlerim ise bunun dünya çapında kullanılıyor olması.   1. **Proje Ar-Ge faaliyetlerinde uygulanacak yöntem, teknik ve kullanılacak araçları anlatınız.**   **1-Projenin ihtiyaçları belirlenecek**  **2-projenin teknik tasarımına başlanacak**  **3-uml diagramı çizilecek ve gerekli metot,sınıf ve değişkenleri belirtilecek**  **4-projenin backend kısmı yazılacak**  **5-backend kısmı java ile yazılacak**  **6-veri tabanı tasarlanacak**  **7-vei tabanı için mysql kullanılacak**  **8-frontend kısmı kodlanacak ve swing yada gerekirse kotlin dili kullanılacak**  **9-proje test edilecek**  **5-Projenizinin UML tasarım diagramını ve sistemin genel görünümünü çiziniz.** |

## C.3-UYGULAMA

