

# CSE363-1-Mobil Uygulama Geliştirme

Gönül Yıldırım

26 May 2021

## 1 Giriş

Bilgi, insan aklının alabileceği gerçek, olgu ve ilkelerin tümüne verilen addır. Bilgi yarışması; bir radyo, bir uygulama, televizyon programı veya yarışma türüdür. Belirli bir konu hakkındaki bilgileri test etmek için yapılan bir oyundur. Bu projede Bilgi Yarışması uygulaması yapılacaktır...

## 2 Proje Tanımı :

2 farklı giriş olacak (Kullanıcı girişi ve kayıt olarak Giriş), Kullanıcı Giriş yaptığı surece bilgi yarışması oyununu oynayabilecek... her doğru cevap karşılığında +10 puan kullanıcı puanına yansıtacaktır..

## 3 İhtiyaç Analizleri:

Üye giriş panelini kullanma;  
Üye girişi ile anasayfaya erişebilme;  
puan sisteminin görüntülerine erişebilme :  
kayıt olma paneline erişebilme :

## 4 Müşteri gereksinimi:

– Sistemin misyon hedefi nasıl olacaktır?  
Kullanıcının yarışma sayfasına hızlı ve güvenli bir şekilde ulaşmasını sağlamak  
– Sistemin verimliliği nasıl olmalıdır?  
Kullanıcının yarışma sayfasına kesintisiz ulaşmasını sağlamalıdır.

– Sistem kullanıcı tarafından ne kadar süre ile kullanılacaktır?  
Kullanım süresinde herhangi bir kısıtlama olmayacaktır.

– Kime hitap ediyor?  
Kadın – erkek herkese Yas sınırı yok

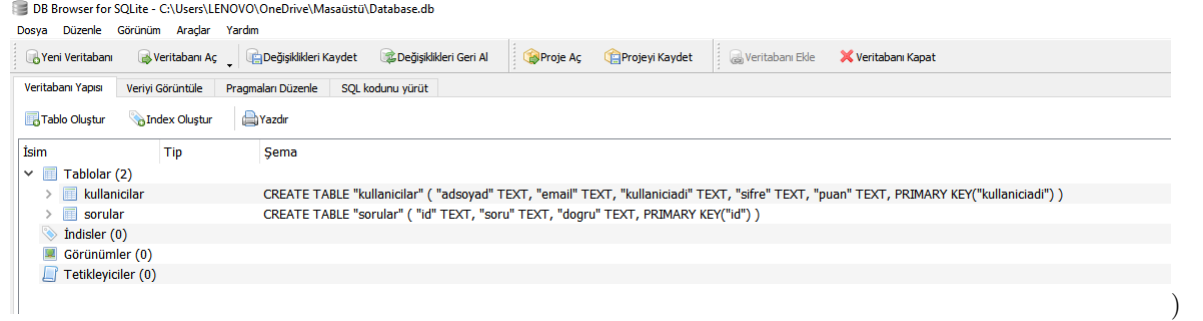
– Site nasıl bir içerik gerektiriyor?  
Metinler , Fotograf 4 button

– Site iletişimi nasıl olacak?  
Google storeden uygulamayı indirerek

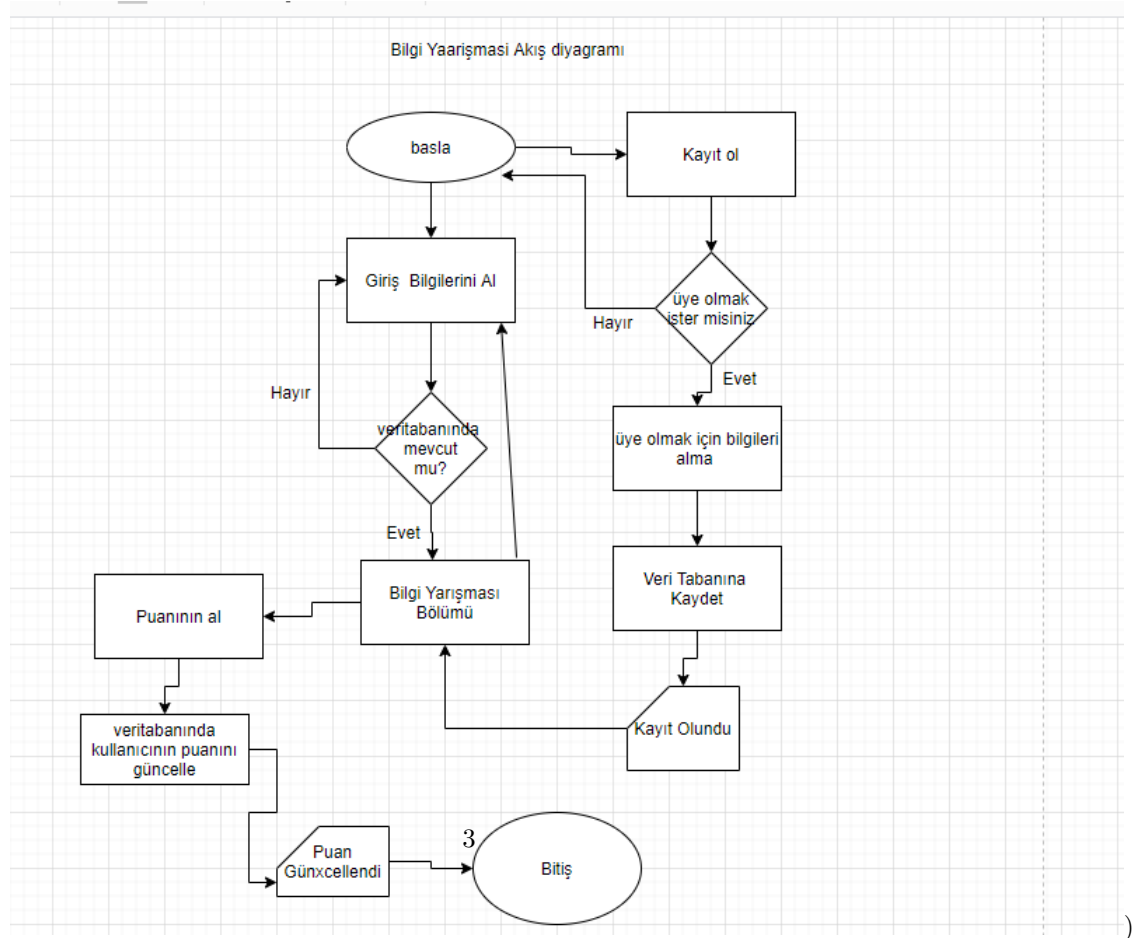
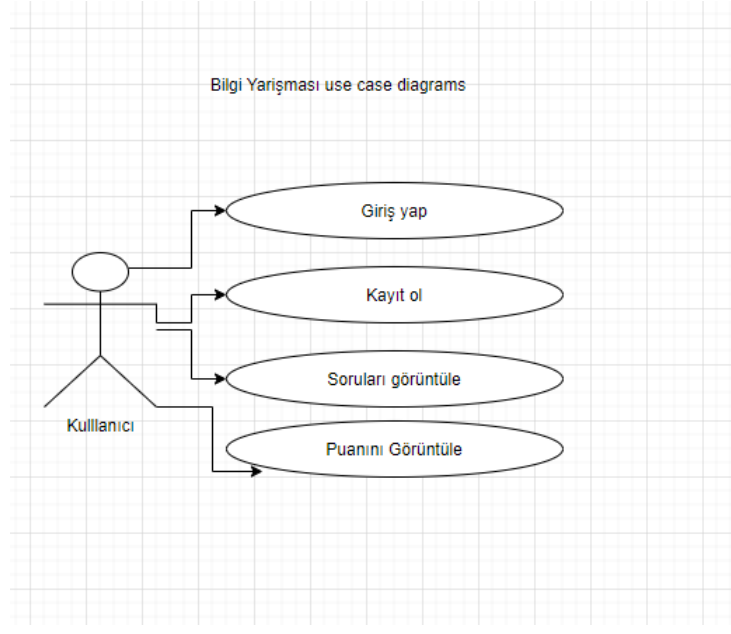
## 5 Tasarım gereksinimi:

veri tabanı olarak sqllite kullanılacak  
Android Studio kullanarak sistemi kodlayacağım  
bu durumda test et uygula test et uygula (v-shaped) mantığını kullanmak daha  
uygun sanırım bu yöntemi kullanacağım

## 6 Veri Tabanı Tabloları :



## 7 Akış ve use case diagramları:



## 8 Kullanıcı Arayüzleri(kısmen):

