

HabitQuest – Study Tracker

1. Projenin Amacı

Bu projenin amacı, kullanıcıların günlük çalışma ve ders görevlerini daha düzenli bir şekilde takip etmelerini sağlamak ve bu süreci oyunlaştırma (gamification) yaklaşımıyla daha motive edici hale getirmektir.

HabitQuest uygulaması sayesinde kullanıcılar görevlerini tamamladıkça deneyim puanı (XP), seviye (level) ve sanal para (coin) kazanır. Böylece çalışma süreci sıkıcı olmaktan çıkarak daha eğlenceli ve ödüllendirici bir yapıya dönüşür.

2. Projenin Genel Tanımı

HabitQuest, tamamen HTML, CSS ve JavaScript kullanılarak geliştirilmiş, tarayıcı tabanlı bir görev ve çalışma takip uygulamasıdır.

Kullanıcılar uygulama üzerinden yeni görevler ekleyebilir, görevlerini kategori ve zorluk seviyesine göre sınıflandırabilir, görevleri tamamladıkça XP ve coin kazanabilir, günlük çalışma sürekliliğini yani streak bilgisini takip edebilir ve belirli bir seviyeye ulaştıktan sonra mağazayı açarak sanal ürünler satın alabilir.

Uygulama herhangi bir dış kütüphane veya framework kullanılmadan, saf JavaScript ile geliştirilmiştir.

3. Kullanılan Teknolojiler

Projede HTML5 sayfa yapısının oluşturulması için kullanılmıştır. CSS3 ile modern, sade ve mobil uyumlu bir tasarım elde edilmiştir.

JavaScript (Vanilla JS) görev yönetimi, seviye ve XP sistemi, coin ve mağaza mantığı ile streak ve istatistik hesaplamaları için kullanılmıştır.

Kullanıcıya ait verilerin kalıcı olarak saklanabilmesi için LocalStorage yapısından faydalanılmıştır.

Projede herhangi bir harici JavaScript kütüphanesi veya CSS framework'ü kullanılmamıştır.

4. Uygulama Özellikleri

4.1 Görev Yönetimi

Kullanıcılar görev başlığı, kategori (ders, proje, sınav) ve zorluk seviyesi (kolay, orta, zor) seçerek yeni görevler ekleyebilir.

Eklenen görevler aktif veya tamamlanmış (bitti) olarak işaretlenebilir ve istenildiğinde silinebilir.

4.2 XP ve Seviye Sistemi

Her görev tamamlandığında, seçilen zorluk seviyesine göre belirli miktarda XP kazanılır.

Kullanıcı belirli bir XP seviyesine ulaştığında seviye atlar ve seviye atladığında ek coin ödülü kazanır.

Bu sistem kullanıcının ilerlemesini somut bir şekilde görmesini sağlar.

4.3 Coin ve Mağaza Sistemi

Görev tamamlandıkça kazanılan coin'ler uygulama içindeki mağazada kullanılabilir.

Mağaza, kullanıcı Level 4 seviyesine ulaştığında aktif hale gelir.

Mağazada kullanıcıyı motive etmeyi amaçlayan sanal ürünler bulunmaktadır. Örneğin kulaklık, mini oyun ve akıllı saat gibi görsel ödüller yer almaktadır.

4.4 Streak ve İstatistikler

Uygulama, kullanıcının kaç gün üst üste görev tamamladığını streak sistemi ile takip eder.

Ayrıca son 7 gün içerisindeki görev performansı grafiksel olarak gösterilir.

Bu özellik, kullanıcının düzenli çalışma alışkanlığı kazanmasını hedefler.

5. Veri Saklama Yapısı

Kullanıcıya ait görevler, seviye, XP ve coin bilgileri, satın alınan ürünler ve streak verileri LocalStorage kullanılarak tarayıcı üzerinde saklanmaktadır.

Bu sayede sayfa kapatılsa veya tarayıcı yenilense bile kullanıcı verileri kaybolmaz.

6. Projenin Avantajları

HabitQuest projesi basit ve kullanıcı dostu bir arayüze sahiptir.

Oyunlaştırma yaklaşımı sayesinde kullanıcı motivasyonu artırılmaktadır.

Uygulama hem mobil hem de masaüstü cihazlarla uyumludur.

Harici kütüphane kullanılmadan temiz ve anlaşılır JavaScript mantığı ile geliştirilmiştir.

Proje, İleri Programlama dersi için uygun bir yapı ve zorluk seviyesine sahiptir.

7. Sonuç

HabitQuest projesi, kullanıcıların çalışma alışkanlıklarını geliştirmeyi hedefleyen modern, eğlenceli ve fonksiyonel bir web uygulamasıdır.

Proje, İleri Programlama dersinde öğrenilen JavaScript mantığı, DOM yönetimi, veri saklama ve algoritmik düşünme becerilerini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır.