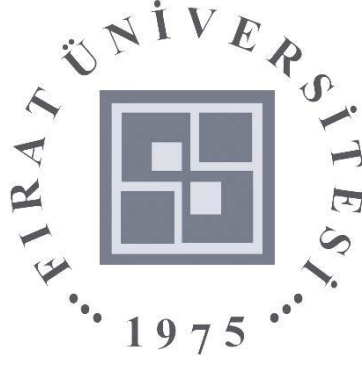


T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ
YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ



Flutter ile Yemek Tarifi Uygulaması

180541009-Hebun Sünbül

Haziran-2022

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ
1.1 Projenin amacı
1.2 Projenin kapsamı
2.PROJE PLANI	
2.1 Giriş
2.2Projenin Plan Kapsamı
2.3 Proje Zaman-İş Planı
2.4 Proje Ekip Yapısı
2.5 Önerilen Sistemin Teknik Tanımları
3.PROJE DİZAYNI HAKKINDA BİLGİLENDİRMELER
3.1 Use-Case diyagramı
3.2 Zaman-iş Planı
4.EKİP BİLDİRİM FORMU
5.SMART ANALİZİ
5.1 Oyunun smart analizi	
6.SWOT ANALİZİ
6.1 Oyunun swot analizi
7.PROJE EKİP YAPISI
8.KULLANILAN TEKNOLOJİ
9.PROJE STANDARTLARI YÖNTEM VE METODOLOJİLER
10.KODLAR
1.1 PROJENİN AMACI	

Günümüzde besin ihtiyaçlarımızı dışardan fast-food ve sağlıksız ortamlarda hazırlanan yiyeceklerden sağlamamızın sağlığa ne kadar zararlı olduğu bilimsel bir gerçeklik. Hal böyle olunca evde yemek yapmak bir ihtiyaç haline geliyor. Evde yemek yapmak için öncelikle deneyim kazanmamız gerekiyor. Yemek yapmayı bilmeyen insanlar ise kullanışlı ve güzel tasarlanmış olan bu uygulama ile istedikleri yemeklerin tariflerine bakabilecek hangi malzemeler gerekiyor, yapım aşaması nasıl hepsini adım adım takip edebilecek.

1.2 Projenin Kapsamı

Projemizde sadece bir rol bulunmaktadır bu da kullanıcı rolüdür. Flutter frameworkünde tasarlanıp visual studio code editörü kullanılmıştır. Proje kodlanırken dart programlama dili kullanılmıştır.

2. PROJE PLANI

2.1 Giriş

Bu bölümde projenin gereksinimleri, arayüzü ve işlevselliği gibi konular hakkında bilgiler verilecektir. Projenin nasıl gerçekleşmesi hedeflendi? , hangi gereksinimlere uygun ilerlenmesi hedeflendi? Gibi sorulara cevap verilecektir.

2.2 Projenin Plan Kapsamı

Çağımızın önemli sorunlarından birisi yanlış beslenme alışkanlığına sahip olmaktır. Özellikle şehir hayatında yaşamını sürdüren çalışan, üniversite, lise ve ortaöğretim öğrencileri çoğunlukla hazır yemekler tüketmektedirler. Bu bilgiler ışığında, mobil cihazların özellikle akıllı telefonların yaygın olarak kullanılması fikrinden faydalanılarak sıklıkla zaman problemi yaşanması sonucu yönelilen yanlış beslenme alışkanlıklarından kurtulmak ve kullanıcıya pratik bir çözüm yolu sunmak amacı ile yemek tarifi mobil uygulaması geliştirme kararı verdim

Geliştireceğim mobil tabanlı uygulama ile evde yemek yapmak isteyen kullanıcılar yemeklerin nasıl yapıldığını içeriğine hangi malzemelerin gireceğini güzel ve kullanışlı tasarlanmış bir mobil uygulama ile adım adım takip edebilecek.

2.3 Proje Zaman-İş Planı

İş-zaman	1.Haft a	2.Haft a	3.Haft a	4.Haft a	5.Haft a	6.Haft a	7.Haft a	8.Haft a	9.Haft a	10.Haft a
Planlama										
Analiz										
Çözümleme										
Tasarım										
Gerçekleştir me										
Test										
Bakım										
Sunum										

2.4 Proje Ekip Yapısı

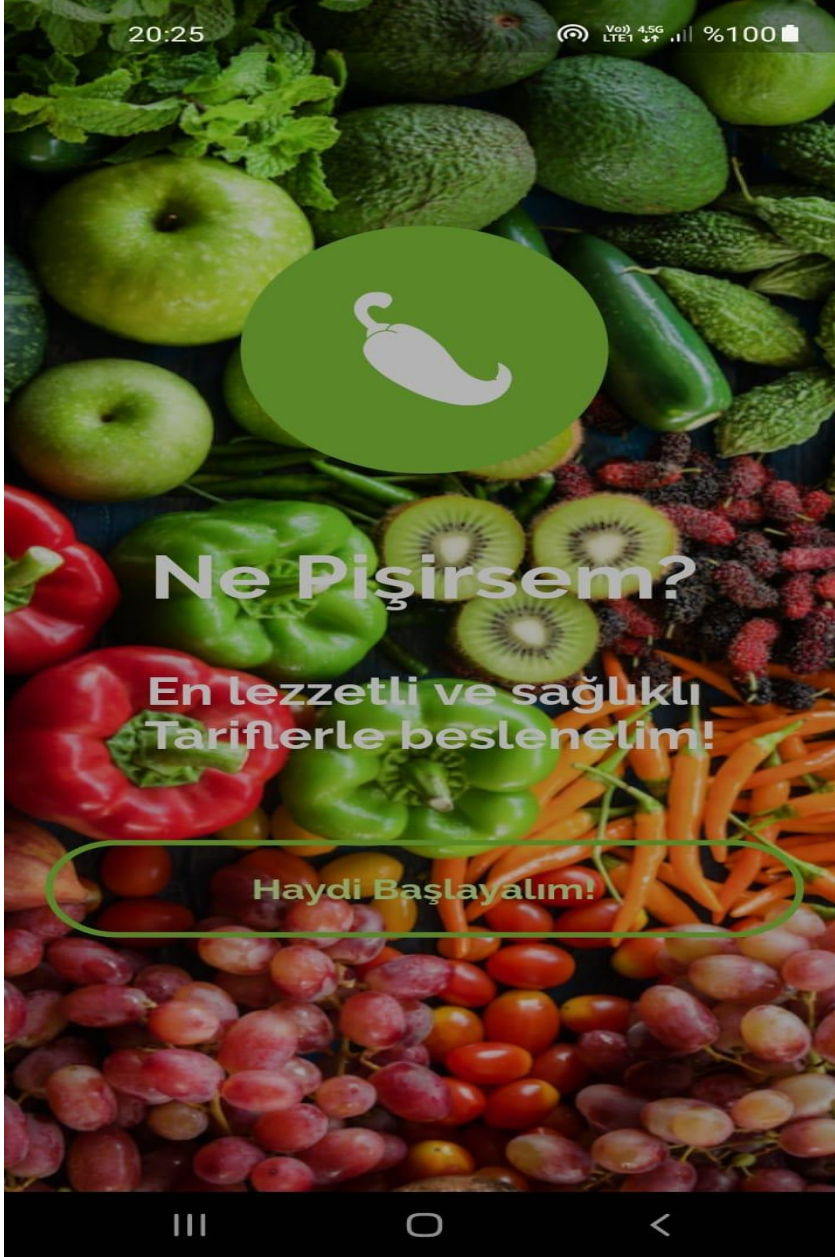
Projeyi tek başıma aldığım için kod, ara yüz, araştırma geliştirme gibi işlerin hepsi bana aittir.

2.5 Önerilen Sistemin Teknik Tanımları

Proje Yerel uygulama türünden yapılacak. Nedeni doğrudan cihazın işletim sisteminde (Android ve IOS gibi) çalışabilir olmasıdır. Google Android Platformu üzerinden yaptığımız için kullandığımız açık kaynak kodlu bir yazılım geliştirme kiti olan flutter kullanırız.

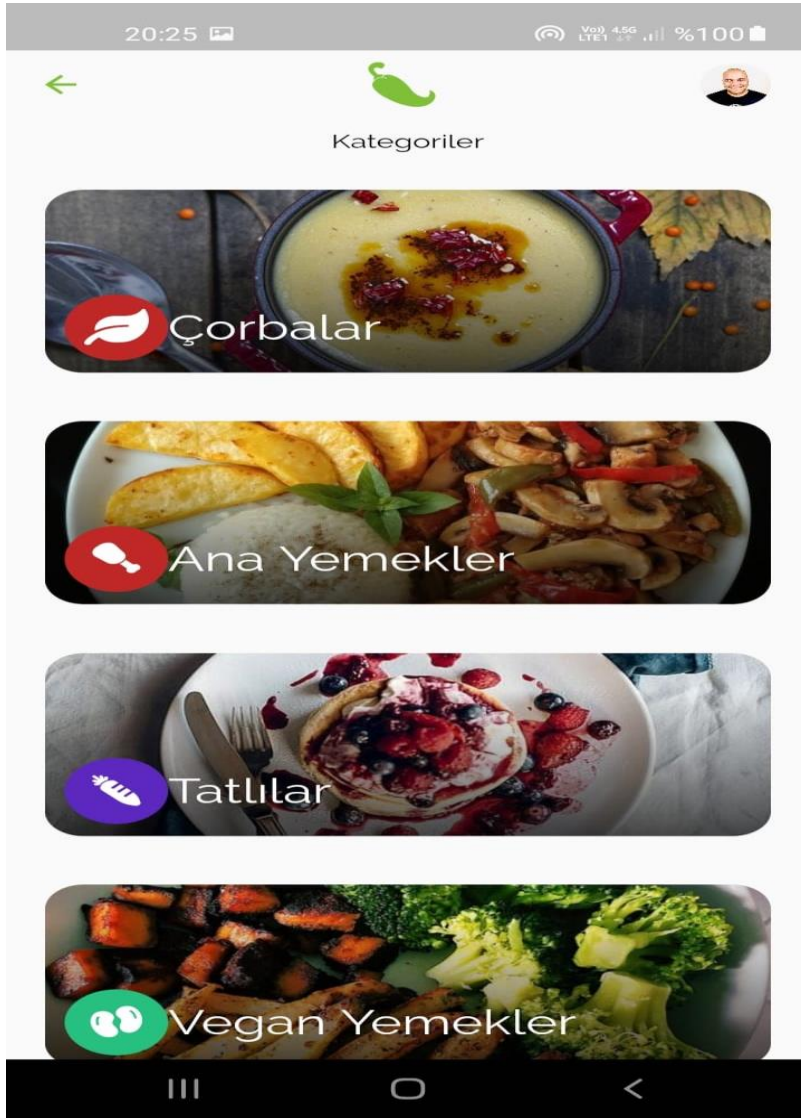
Flutter Android platformlarına uygulama geliştirmek için Dart programlama dilini kullanırız. Dart hızlı geçişlerin olduğu animasyon yaratma konusunda kolaylık sağladığı için tercih edilir. Programda olan değişimleri anlık ve hızlı bir şekilde yansıtır. Geliştiricilerin uygulamaları hızlıca geliştirebilmesini sağlayan kapsamlı bir framework barındırır. Flutter geliştiricilere, kendi Frameworkünde istedikleri modülleri kullanabilmesini sağladığı gibi, diğer frameworklerden de faydalanma avantajı sağlar.

3.PROJE DİZAYNI HAKKINDA BİLGİLENDİRMELER



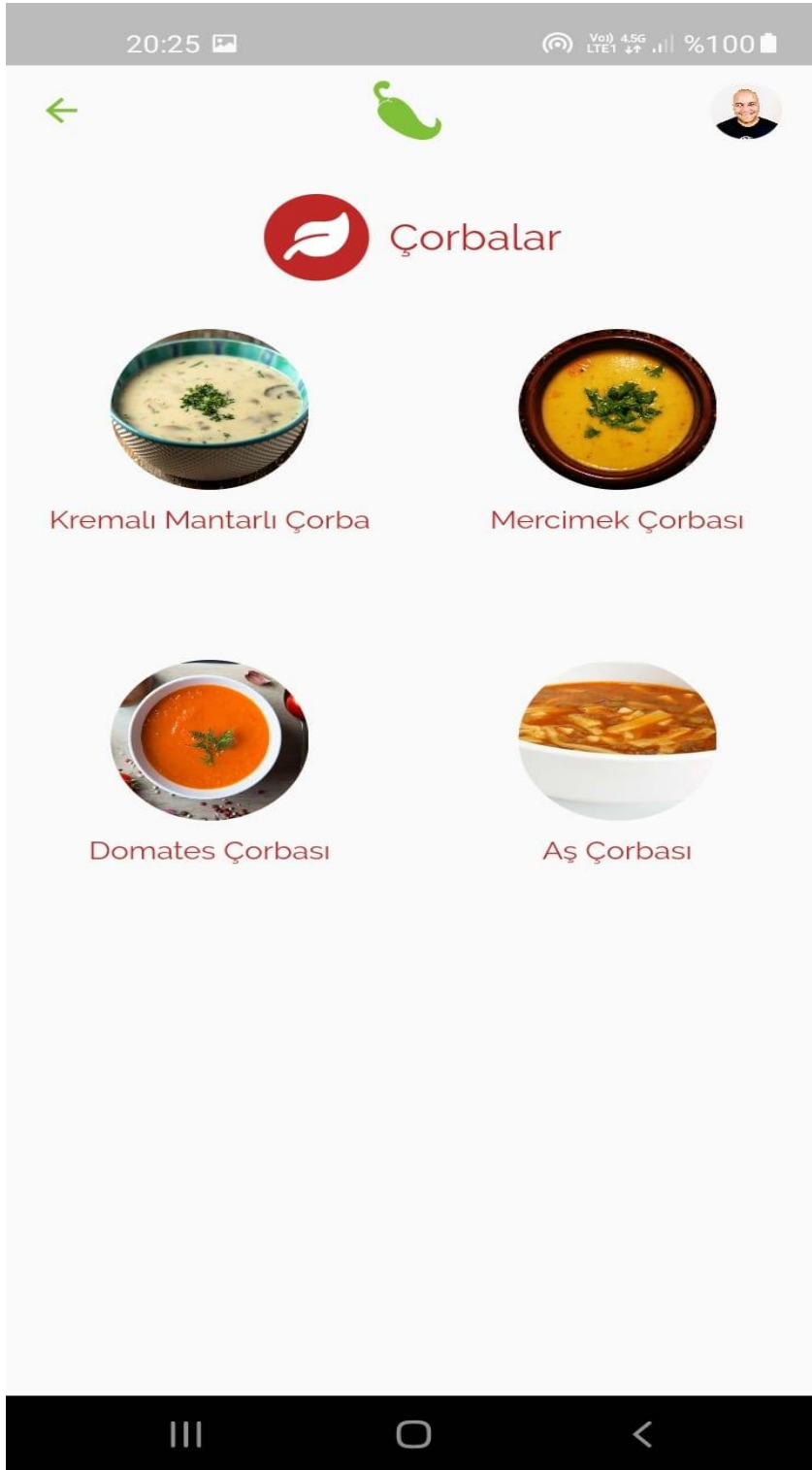
Şekil1.0

Projede tasarladığım bu arayüz başlangıç sayfası olacak. Burada kullanıcılara ggüzel bi arayüzle karşılıyoruz. Şekil1.0



Şekil1.1

Projenin şekil1.1’de gözüken kısmı ise kategorilerin bulunduğu bölümdür. Buradan kullanıcılar kolaylıkla hangi yemeği yapacaklarına göre kategorileri seçip devam edebilirler.



Şekil1.2

Bu kısımda Şekil1.2^de verilen yerde kullanıcıların seçtiği kategoriye göre çıkan yemek seçenekleri karşlarına çıkacaktır.



Şekil1.3

Bu kısımda ise kullanıcılar yapmak istediği yemeğin tarifine bakabilecek. Extra ilham vermesi için aşçı resimleri de bulunuyor.

3.1 Use-Case diyagramı



3.2 ZAMAN –İŞ ÇİZELGESİ

4 İş-zaman	1.Haft a	2.Haft a	3.Haft a	4.Haft a	5.Haft a	6.Haft a	7.Haft a	8.Haft a	9.Haft a	10.Haft a
Planlama										
Analiz										
Çözümleme										
Tasarım										
Gerçekleştir me										
Test										
Bakım										
Sunum										

4.EKİP BİLDİRİM FORMU

Projenin tasarımı kodlaması tamamen bana aittir. Herhangi bir ekip çalışması mevcut değildir.

5. SMART ANALİZİ



6.SWOT ANALİZİ



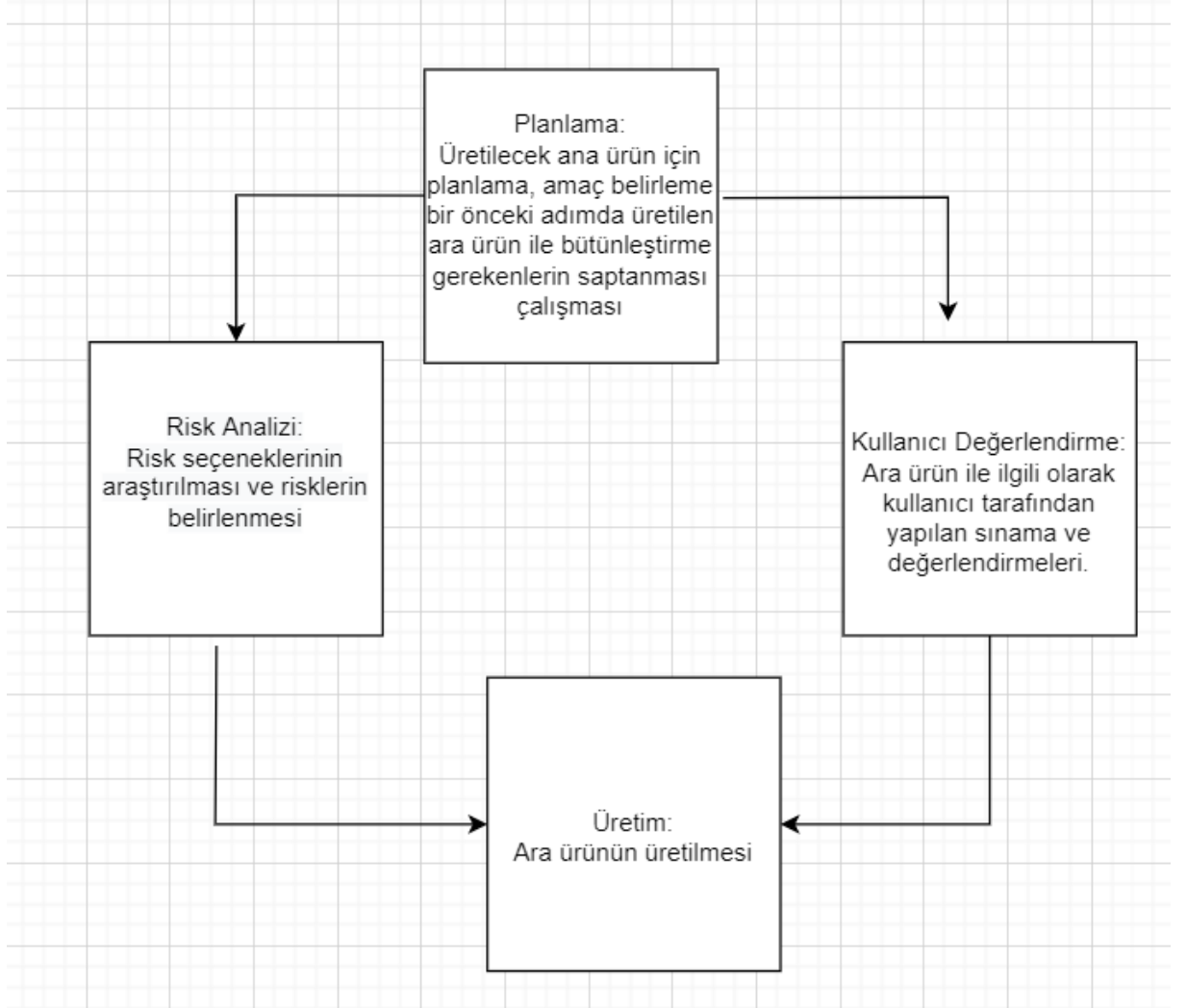
7.PROJE EKİP YAPISI

Proje Yöneticisi	<ul style="list-style-type: none">•Projenin yönetilmesi•Proje Ekip yapısının oluşturulması•İş planlamasının yapılması
Sistem Çözümleyici	<ul style="list-style-type: none">•Dökümantasyon ve Raporlamanın hazırlanması
Araştırma Ekibi	<ul style="list-style-type: none">•Proje için gerekli kaynakların temin edilmesi•Örnek sistemlerin incelenmesi
Programcı	<ul style="list-style-type: none">•Tasarım ve kodlama

8.KULLANILAN TEKNOLOJİ

- Flutter
- Dart
- Visual Studio Code

9.Proje Standartları, Yöntem ve Metodolojiler



10.KODLAR

```
import 'package:flutter/cupertino.dart';
import 'package:yemektarifi/helpers/appcolors.dart';
import 'package:yemektarifi/helpers/iconhelper.dart';
import 'package:yemektarifi/models/category.dart';
import 'package:yemektarifi/models/categorypart.dart';
import 'package:yemektarifi/models/subcategory.dart';

class Utils {
  static List<Category> getMockedCategories() {
    return [
      Category(
        color: AppColors.MEATS,
        name: "Çorbalar",
        imgName: "soup",
        icon: IconFontHelper.LOGO,
        subCategories: [
          SubCategory(
            color: AppColors.MEATS,
            name: "Kremalı Mantarlı Çorba",
            imgName: "cat1_1",
            icon: IconFontHelper.LOGO,
            parts: [
              ///////////////Malzeme fotoları
              CategoryPart(
                name: "",
                imgName: "cat1_1_p5",
                isSelected: false,
                konu:
                  "Sıvıyağ ve tereyağını bir tencereye koyup soğanı kavurun. Daha sonra mantarları :
            ], // SubCategory
          ],
        ],
      ),
    ];
  }
}
```

Bu kısımda gerekli paketleri yükledim ve sayfanın iç yüzünü flutter kullanarak kodladım

```
class IconFontHelper {
  static const String LOGO = 'a';
  static const String MAIN_LOGO = 'b';
  static const String MEATS = 'c';
  static const String PASTRIES = 'd';
  static const String SEEDS = 'e';
  static const String SPICES = 'f';
  static const String VEGS = 'g';
  static const String FRUITS = 'h';
}
```

Bu kısımda kullanacağım iconları projeye yükledim

```

class DetailsPageState extends State<DetailsPage> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      body: Container(
        alignment: Alignment.center,
        child: Column(children: [
          ClipRRect(
            borderRadius:
              BorderRadius.only(bottomLeft: Radius.circular(50)),
            child: Stack(children: [
              Container(
                height: 300,
                decoration: BoxDecoration(
                  image: DecorationImage(
                    image: AssetImage('assets/imgs/' +
                      widget.subCategory.imgName +
                      '_desc.png'), // AssetImage
                    fit: BoxFit.cover)), // DecorationImage // BoxDecoration
            ], // Stack
          ), // ClipRRect
        ]), // Column
      ), // Scaffold
    ); // build
  }
}

```

Burada proje için kullanılan resimlerin klasörlerden otomatik çekilmesi için gerekli kodları yazdım.

Bakım Planı:

Sistemde bulunan hataların ve tam istenildiği gibi çalışmayan kısımların iletişim halinde kalarak geliştiriciye bildirilmesi sonucu çözülmesi hedeflenmektedir.