



TALENTIA  
union

# İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇİNDEKİLER .....	I
1. Talentia48h.....	09
1.1. Yarışmanın Hikayesi .....	09
1.2. Yarışmanın Amacı .....	09
1.3. Yarışmanın Hedef Kitlesi .....	09
1.4. Görev.....	09
1.5. Yarışmanın İsterleri .....	09
1.5.1. Gereksinim Analizi.....	09
1.5.2. Database .....	09
1.5.3. UI / UX.....	09
1.5.4. RESTful.....	09
1.5.5. Mobil Uygulama.....	09
1.5.6. Tanıtım Websitesi .....	09
1.6. Değerlendirme Komisyonu (Jüri Üyeleri) .....	09
1.7. Değerlendirme Süreci ve Sonuçların Açıklanması .....	09
1.8. Faydalı Linkler .....	09
1.9. Playlist Önerisi ☺.....	09
2. TEKNİK ŞARTNAME .....	09
2.1. Gereksinim Analizi.....	09
2.2. Database .....	09
2.2.1. Yöntem .....	09
2.2.2. İzin Verilen Teknolojiler .....	09
2.3. UI / UX.....	09
2.3.1. Yöntem .....	09
2.4. RESTful.....	09
2.4.1. Yöntem .....	09
2.4.1. İzin Verilen Teknolojiler .....	09
2.5. Mobil Uygulama .....	09
2.5.1. Yöntem .....	09
2.5.2. İzin Verilen Teknolojiler .....	09
2.6. Tanıtım Websitesi .....	09
2.6.1. Yöntem .....	09
2.6.2. İzin Verilen Teknolojiler .....	09
3. YARIŞMA KURALLARI.....	09
3.1. Genel Kurallar .....	09
3.2. Takım Kuralları .....	09
3.3. Yarışma Kuralları .....	09
4. Ödüller .....	09
5. Talentia Community & Kariyer İmkanları .....	09
6. Teşekkür.....	09

## **1. Talentia48h**

### **1.1. Yarışmanın Hikayesi**

H.İ.D., uzayın derinliklerindeki sırları çözmek için görevlendirildiği uzay gemisinde yalnızca bir kitap buldu: "Programcının Evren Rehberi". Bu eski kitap, evren hakkında bilgi sahibi olmayı amaçlayan herkesin okuması gereken bir rehberdi.

Kitapta, evrenin sırrını açıklayan bir bölüm vardı ancak bir şartla: Evrenin sırrı, sormadan önce evrenin kendisine sorması gerekiyordu. H.İ.D., uzun yıllar boyunca evrenin sırrını çözmek için çaba harcadı ve en sonunda galaksinin en güçlü süper bilgisayarı olan Zorlon'a ulaştı.

Zorlon, milyonlarca yıldır evrenin sırrını çözmek için çalışıyordu ve H.İ.D.'nin sorusunu bekliyordu. H.İ.D., heyecanla sordu: "Zorlon, evrenin ve her şeyin sırrı nedir?"

Zorlon, sessizce düşündü ve milyonlarca yıl sonra cevabı verdi: "Talentia48h, yazılım dünyasının en hızlı hackathon'u! Katılın ve 48 saat içinde bir fikri gerçeğe dönüştürün."

H.İ.D., şaşkınlıkla bakarken, Zorlon'un verdiği cevabın anlamını kavradı. Evrenin sırrı, insanların yaratıcılığı ve çabalarıyla şekilleniyordu. Her şeyi anladığını düşünen H.İ.D., uzay gemisine geri döndü ve yeni bir maceraya atıldı.

### **1.2. Yarışmanın Amacı**

Yarışmanın temel amacı, lisans öğrencilerinin Greenfield bir proje geliştirmelerini sağlayarak gündelik hayatta kullandıkları programların nasıl yapıldığını düşünmelerini sağlamaktır.

### **1.3. Yarışmanın Hedef Kitlesi**

Yarışmaya yalnızca Talentia Community üyeleri ve Manisa Celal Bayar Üniversitesi lisans öğrencileri katılabilir.

## **1.4. Görev**

Freelancer olarak dışarıdan iş aldığınızı düşünün ve bir gün kapınızı çalan RedBull'un sizlerden E-Ticaret mobil uygulaması ve bir tanıtım websitesi istediğini hayal edin. İşte yarışmamızın temel görevi bu istekleri karşılamak.

RedBull'dan gelen proje talebi:

- Ürünlerini kategorize edilmiş olarak bir mobil uygulamada listelemek.
- RedBull sponsorluğunda ki atletleri yine kategorik olarak mobil uygulamada listelemek.

## **1.5. Yarışmanın İsterleri**

### **1.5.1 Gereksinim Analizi**

Projeyi geliştirmeye başlamadan önce bu projenin nasıl yapılacağına dair bir gereksinim analizi talep edilmektedir. Bu gereksinim analizinde mobil uygulamadaki ekranların içeriğinden kullanılacak tüm teknolojilere kadar yer verilmelidir.

### **1.5.2 Database**

RedBull'un taleplerine göre yalnızca ilişkisel bir veritabanı kullanabilirsiniz ve RedBull kullanacağınız bu veritabanının diagramını .pdf formatında sizlerden talep etmektedir.

### **1.5.3 UI / UX**

Aşırı titiz bir firma olan RedBull bir Freelancer olarak sizlerden geliştireceğiniz UI / UX için tüm ekranları içeren bir .pdf dosyası talep etmektedir. Bu PDF dosyasında mobil uygulamada yer alan her bir ekranın ekran görüntüsü ve bu ekrandan neler yapılabildiği yazmak zorundadır.

#### **1.5.4 RESTful**

Geliştirilecek olan bu sistem için RESTful bir API tasarlamalısınız ve tasarladığınız bu API'nin tüm endpointleri için RedBull'a bir doküman sunmalısınız.

#### **1.5.5 Mobil Uygulama**

RedBull yalnızca native olarak geliştirilen mobil uygulamaları kabul etmektedir ve bu doğrultuda da bir Freelancer olarak sizler native olarak bir mobil uygulama geliştirip gerekli formatta ki (.apk, .aab, .ipa) mobil uygulama dosyasını müşterinize teslim etmelisiniz.

#### **1.5.6 Tanıtım Websitesi**

Yine müşteriniz olan RedBull sizlerden bu mobil uygulamanın tanıtılacağı bir websitesi istemektedir. Geliştirdiğiniz websitesinin yalnızca dosyalarını kabul eden RedBull'a sıkıştırılmış olarak geliştirdiğiniz kodları göndermeniz gerekmektedir.

#### **1.6. Değerlendirme Komisyonu**

- Sr. Developer Halil İbrahim DİREKTÖR @ Woma, Lebara UK
- Dr. Öğr. Üyesi Yusuf ÖZÇEVİK
- Dr. Öğr. Üyesi Fatih YÜCALAR
- Doç. Dr. Osman ALTAY

#### **1.7. Değerlendirme Süreci ve Sonuçların Açıklanması**

Yarışma boyunca geliştirilip teslim edilen projeler yarışmanın biteceği gün olan 29 Nisan Pazartesi günü incelenecektir. İncelenen projeler sonrasında ortaya çıkan sonuçlar ise yine 29 Nisan Pazartesi Günü Saat 17:00'de Seramiksan Konferans Salonu'nda açıklanacaktır.

## 1.8. Faydalı Linkler

Database:

- <https://dbdiagram.io>

UI / UX:

- <https://figma.com>

RESTful:

- <https://swagger.io>
- <https://www.postman.com>
- <https://www.notion.so>

Mobil Uygulama:

- <https://developer.android.com/develop>
- <https://swift.org/documentation/>

## 1.9. Playlist Önerisi ☺

Bir yazılımcı önce kahveye ardından da kod yazarken arka planda çalacak olan güzel müziklere ihtiyaç duyar bu yüzden de sizler için güzel bir playlist hazırladık.

İşte ekibimizin favorileri: [Kutsal Playlist](#)

## **2. TEKNİK ŞARTNAME**

### **2.1. Gereksinim Analizi**

Yazılacak olan gereksinim analizi işlevsel ve işlevsel olmayan olarak iki alt başlıkta yazılmalıdır.

- İşlevsel gereksinimler sistem için tasarlanan tüm kullanıcı rollerinin yapabildiklerini içermelidir.
- İşlevsel olmayan gereksinimler kesinlikle authentication ve authorization yöntem ve metodolojisini içermelidir.
- İşlevsel olmayan gereksinimler kesinlikle temel anlamda gerekli olan endpointleri içermelidir. (örn: <https://121.1.0.0:3000/login>)

### **2.2. Database**

#### **2.2.1. Yöntem**

Sistem için tasarlayacağınız veritabanı aşağıdaki kriterlere uymak zorundadır:

- Yalnızca ilişkisel veritabanları kullanabilirsiniz.
- Veritabanı ORM temelli tasarlanmak zorundadır. (RESTful tarafı için)
- Tasarlanan tüm tablo ve ilişkiler dbdiagram benzeri bir tool ile görselleştirilmek zorundadır.

#### **2.2.2. İzin Verilen Teknolojiler**

Tasarlayacağınız veritabanını yalnızca aşağıdaki teknolojiler ile geliştirebilirsiniz:

- MySQL
- MSSQL
- PostgreSQL

## **2.3. UI / UX**

### **2.3.1. Yöntem**

Sistem için tasarlayacağınız UI / UX için aşağıdaki kriterleri sağlamak zorundasınız:

- Tasarlanan UI için tasarım dokümanı hazırlanmak ve bu dokümana tüm ekranların tasarımlarını eklemek zorundasınız.
- Tasarlanan tüm ekranlar için UX (Wireframe) çalışması yapmak ve oluşturduğunuz dokümana bunları eklemek zorundasınız.

## **2.4. RESTful**

### **2.4.1. Yöntem**

Sistem için tasarlayacağınız servis altyapısı aşağıdaki kriterleri karşılamak zorundadır:

- Seçtiğiniz servis teknolojisini hackathona kayıt sırasında belirtmek zorundasınız.
- Geliştirdiğiniz servisi canlıya almak için sizlere tahsis edilen sunucuyu kullanmak zorundasınız.
- Docker kullanımı takımlara ek puan getirecektir.
- Authentication, authorization takımlara ek puan getirmektedir.
- Sunucu tarafını ayağa kaldıramayan takımlar eksi puan alacaktır.

### **2.4.2. İzin Verilen Teknolojiler**

Sistem için geliştireceğiniz RESTful için yalnızca aşağıdaki teknolojileri kullanabilirsiniz:

- Java
- JavaScript
- C#



## **2.5. Mobil Uygulama**

### **2.5.1. Yöntem**

Sistem için geliştireceğiniz mobil uygulama aşağıdaki yöntemlerle yapmak zorundasınız:

- Geliştirilecek olan mobil uygulama yalnızca native olarak geliştirilebilir.
- Geliştirilecek olan mobil uygulama’da her crash, çökme durumunda takımlar eksi puan alacaktır.
- KMM teknolojisini kullanmak yasaktır.

### **2.5.2. İzin Verilen Teknolojiler**

Sistem için geliştireceğiniz mobil uygulama için yalnızca aşağıdaki teknolojileri kullanabilirsiniz:

- Swift
- Objective-C
- Java
- Kotlin

### **2.6.1. Yöntem**

Sistem için geliştireceğiniz websitesi aşağıdaki kriterleri karşılamak zorundadır:

- Websitesi responsive olmak zorundadır. Responsive kriterini karşılamayan takımlar eksi puan alacaktır.
- OpenGL kullanımı takımlara ekstra puan kazandırır.

### **2.6.2. İzin Verilen Teknolojiler**

Sistem için geliştireceğiniz tanıtım websitesinde dilediğiniz teknolojileri kullanabilirsiniz.

### 3. YARIŞMA KURALLARI

#### 3.1. Genel Kurallar

- Takımlar maksimum 4 minimum 2 yarışmacıdan oluşabilir.
- İsteyen takımlar yedek üye belirleyebilirler.
- Takım masalarında en az 1 yarışmacı bulunmak zorundadır. (Örneğin: 4 kişilik takım için 3 takım üyesi okuldan çıkış yapıp uyumaya gidebilir.)
- Premium (ön ödeme gerektiren) üyelik gerektiren hiçbir yapay zeka aracı kullanılamaz. Kullanımı halinde takım doğrudan diskalifiye edilir.
- Premium (ön ödeme gerektiren) üyelik gerektirmeyen tüm yapay zeka araçları kullanılabilir.
- Herhangi bir yapay zeka aracında Premium (ön ödeme gerektiren) üyeliği bulunan ve bu yapay zeka aracını kullanmak isteyen yarışmacılar aynı aracın yalnızca ücretsiz olan versiyonunu kullanmak zorundadır. Aksi bir durum takımın doğrudan diskalifiyesi anlamına gelmektedir. (Örn: ChatGPT Premium üyeliği olanlar GPT-4 yerine GPT3.5 kullanabilirler.)
- Yarışma 48 saat sürecektir.
- Geliştirilen ürünlerin teslimi için hiçbir ek süre tanınmayacaktır.

#### 3.2. Takım Kuralları

- Yarışma sırasında takımların canlı ilerleme durumları (hangi taskler bitirildi hangilerine başlandı vb.) takımlara açık olacaktır.
- Daha önceden yazılan ve kütüphane görevi olan kodlarınız kullanıma açıktır. Ancak daha önceden geliştirilen projeleri tekrar kullanamazsınız.
- Takımlar “Servis” mimarisini geliştirecekleri programlama dilini kayıt sırasında bildirmek zorundadır. (Yarışma başlangıcında takımlara tahsis edilecek olan sunucuların önceden kurulumu için gereklidir.)
- Kayıt formunda ki “Servis” teknolojisi ile geliştirilen üründe kullanılan “Servis” teknolojisi ile örtüşmez ise takım “Servis” kategorisinden 0 puan alacaktır.
- Takım isimleri hiçbir argo kelime ya da kısaltma içeremez.
- Takım isimleri siyasi mesaj içeremez.

### 3.3. Yarışma Kuralları

- Yarışma sırasında istediğiniz gibi hareket edebilir ve yarışma alanında dilediğiniz gibi dolaşabilirsiniz.
- Farklı takımlardaki yarışmacılar birbirleri ile yarışma hakkında konuşamazlar.
- Tüm yarışmacılar yetkililer ile yalnızca yarışma hakkında konuşabilirler.
- Yetkililer ile sohbet etmek isteyen yarışmacılar Sosyal Alan dışında sohbet edemezler.
- Yarışmacılar diledikleri zaman alandaki Çay & Kahve imkanlarından faydalanabilirler.
- Kayıt işlemi yalnızca takım kaptanları tarafından yapılabilir.
- Takım kaptanları yarışmaya 2 gün kalaya kadar takımında değişikliğe gidebilir.
- Takımlar herhangi bir teknik sorunda takımları için kurulan ve yetkilileri de barındıran whatsapp gruplarından faydalanabilirler.
- Takımlar el kitapçığında belirtilen teknolojiler dışında bir teknoloji kullanırsa gerekli bölümden puan alamayacaktır. (Örn: native mobil uygulama için cross platform teknolojileri kullanmak mobil uygulama bölümünden puan alamamak demektir.)
- Her bölüm 100 puan'dır.
- Takımlar toplam skorlarına göre sıralanırlar. Toplam skorları eşit olan takımlar ceza puanları azdan çok olacak şekilde sıralanırlar. Bir takımın ceza puanını 48 saatlik süreçte yaptıkları kural ihlalleri oluşturur.
- Takım üyelerinin okul sınırlarının dışına çıkması yasaktır. Yarışmacılar market ihtiyaçlarını ancak ve ancak Hackathon yetkilileri aracılığıyla giderebilirler.
- Yarışmacılar dilediği vakitlerde mola verip okul bahçesinde dinlenebilirler.
- Yarışma alanında kulaklıksız müzik dinlemek doğrudan ceza puanı sebebidir.
- Yarışmacılar yüksek sesle birbirleri veyahut farklı takım üyeleriyle tartışmaya giremezler. oğrudan takım diskalifiyesi ya da ceza puanı sebebidir.
- Yetkili ekibin verdiği karara itiraz yalnızca Halil İbrahim DİREKTÖR, Mert Enes TOMAK, Mert ALIM ve İlayda DİNÇBİLEK'e yapılabilir.

#### 4. ÖDÜLLER

Yarışmayı kazanan arkadaşlara aşağıdaki ödüller verilecektir. Ödüller sonuçların açıklandığı gün takım kaptanlarına teslim edilecektir.

Toplam Ödül Miktarı: 20.000 TL	
1.lık Ödülü	7000 TL
2.lık Ödülü	5000 TL
3.lük Ödülü	3000 TL
Savaşçı Ödülü	1000 TL
Kodların Efendisi Ödülü	1000 TL
Plaza Ödülü	1000 TL
Woma Özel Ödülü	1000 TL
Tasarım Özel Ödülü	1000 TL

#### 5. Talentia Community & Kariyer İmkanları

Yarışmayı kazanan takımdaki arkadaşların CV'leri Talentia Community CV havuzuna eklenecek ve gelecekteki iş imkanları için saklanacaktır. Ayrıca dileyen tüm yarışmacılar Talentia Community'e üye olarak Community içerisindeki eğitim ve diğer imkanlardan faydalanabilirler.

## 6. TEŞEKKÜR

Bizi yarışma boyunca destekleyen başta Sema PEHLİVANOĞLU'na, sponsorlarımıza, (RedBull, Knorr, Woma, Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Manisa Celal Bayar Üniversitesi Hasan Ferdi Turgutlu Teknoloji Fakültesi, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Genç Ofis) yarışma süresince bizlere mentörlük eden Dr. Öğr. Üyesi Yusuf ÖZÇEVİK, Dr. Öğr. Üyesi Fatih YÜCALAR, Doç. Dr. Osman ALTAY, Prof. Dr. Akın ÖZÇİFT'e ve değerli ekip üyelerimiz Halil İbrahim DİREKTÖR, Mert Enes TOMAK, İpek KOÇHİSARLI, Mert ALIM, İlayda DİNÇBİLEK, Almila DURAN, Kübra DOĞRU, Nisanur KARDUZ, Sıla BAŞER, Tunahan KORKMAZ, Fatmanur YARDIM, Ayşe TURAN, Busenur ÇELEBİ, Mert SEZGİNER, Şevval ATAHAHAN, Murat Can SEVİNÇ, Belfin DOĞAN, Tuğba AVCI, Gaye KAYMAK, Damla NALÇAKAN, Eylem TANIŞ, Betül ŞEN, Dilara Selin SALCI, Nursena ALBAYRAK, Aysu BIÇAKÇI, Ceren OKYAY, Gülsüm Selin MENGİ, Mustafa YILDIRIM, Zeynep GÜLTEN'e teşekkürlerimizi sunar tüm yarışmacılara başarılar dileriz ☺

**Halil İbrahim DİREKTÖR**