

PARDUS MASAÜSTÜ Z-KİTAP EDİTÖRÜ İHTİYAÇ ANALİZ VE TASARIM RAPORU

Kurtuluş Yıldız

March 16, 2015

Özet

Platform bağımsız uygulamaların geleceği HTML5 yazılım teknolojisidir. Dünya- nın en büyük yazılım ve donanım firmaları bu alanda web teknolojilerine yatırım yapmakta, ürünlerinin temel bileşenlerini web teknolojileri üzerine kurmaktadır. Uluslararası Dijital Yayıncılar Birliği (**IDPF**) bu gelişmeleri değerlendirerek **EPUB** formatına destek vermekte ve dijital yayınların geliştirilmesi, dağıtılması ve okunmasında standartlar geliştirmektedirler. EPUB, etkileşimli dijital yayınların semantik zengin web içeriği ile temsili, paketlenmesi ve kodlanması standarttır. Amazon Kindle, Kobo, Apple iBooks, Google Books ve birçok diğer elektronik kitap mağazası ve yazılımı EPUB formatını desteklemektedir. İşte bu perspektifte geliştirilmesi planlanan **Pardus Masaüstü Z-Kitap Editörü** EPUB3 formatında üretim yapılmasını amaçlamaktadır.

Akademik yazarlar ve eğitimcilerin temel ihtiyaçlarını karşılayan, kullanışlı ve sürdürülebilir ilk pardus masaüstü epub editörünün üretilmesi proje kapsamında hedeflenmektedir. Yapılan saha analiz çalışmaları, kitap yayıncıları ile yapılan görüşmeler ve geliştirici firmanın yaklaşık bir yıl süreli TÜBİTAK ULAKBİM ile geliştirmiş olduğu HTML5 Tabanlı Z-Kitap Editör yazılımından elde ettiği tecrübe bu projenin üretilmesinde temel teşkil etmektedir. Buna ilaveten eğitim teknolojileri alanında ülkemizde ve dünyada yayınlanan akademik çalışmalar incelenmiştir. Taranan makalelerde elde edilen sonuçlar analiz edilerek sorunlar ve ihtiyaçlar belirlenmeye çalışılmıştır. Dünyada elektronik yayın üretiminde kullanılan başarılı masaüstü yazılımları kullanışlılık, performans ve sürdürülebilirlik yönleriyle incelenmiştir. Bu yazılımların ortaya koyduğu doğru yaklaşımlar ve ürün özellikleri, geliştirilecek olan Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör yazılımına yansıtılacaktır.

Proje, TÜBİTAK ULAKBİM ile birlikte kurum-içi yazılım geliştirme şeklinde gerçekleştirilecektir. Projenin üretim aşamaları yönetici ve kurum çalışanları ile paylaşarak, firmanın sahip olduğu bilgi ve deneyim kuruma aktarılacaktır.

Contents

1 Genel Bakış	3
1.1 Amaç	3
1.2 Kapsam	4
2 Genel Sistem Mimarisi	9
2.1 Yazılım Frontend Mimarisi	10
2.2 Yazılım Backend Mimarisi	12
3 Veri Tasarım Modeli	13
4 Kullanıcı Arayüz Tasarımları	15
4.1 Kullanıcı Arayüz Genel Bakış	15
4.2 Kullanıcı Arayüz Navigasyon Hiyerarşisi	18
4.3 Kullanıcı İşlev Kategorileri	18
4.3.1 Yönetim Paneli	19
4.3.2 Editör Ekranı	19
5 Kullanıcı Senaryoları	20
5.1 Genel Tanım	20
5.2 Yazılım Kurulumu ve Kullanımı	20
5.2.1 Yazılımın Kurulması	20
5.2.2 Yazılımın Kullanılması	21
5.3 Yönetim Paneli	22
5.3.1 Profil Düzenleme	22
5.3.2 Yardım	25
5.3.3 Tasarım Şablonu Hazırlama	25
5.3.4 Kategoriler	29
5.3.5 Kitapların Düzenlenmesi	32
5.4 Editör Ekranı	37
5.4.1 Nesne Çubuğu	37
5.4.2 Tasarımcı	65

5.4.3	Düzenleme Ekranı	67
5.4.4	Sayfalar	69
5.4.5	Menü Barı	71
6	İş Planı	73
7	Bilgi ve Deneyim Aktarım Planı	75
8	Standartlar	76
8.1	EPUB3 Standartı	76
8.2	HTML5	77
9	Güvenlik Önlemleri	78
10	Referanslar	79
11	Sözlük	80
12	Revizyon Geçmişi	81

Chapter 1

Genel Bakış

1.1 Amaç

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editörü yazılım projesinin amacı Pardus işletim sistemi üzerinde internet ihtiyacı duymadan EPUB formatında zengin elektronik kitap üretilmesini sağlayacak editör yazılımının üretilmesidir. Bu belgenin hazırlanma amacı ise yazılım mimarisinin, görsel tasarımların, kullanıcı senaryolarının ve iş planının proje paydaşları ile paylaşılmasıdır. Projenin geliştirilmesi sürecinde TÜBİTAK ULAKBİM yöneticileri ile yapılacak görüşmeler sonucunda gerek duyulduğunda revize edilecektir.

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör yazılımı, web uygulamalarının internet ve sunucu altyapısına bağımlı sorunlarından arındırılacak, web uygulamalarının kullanılabilirlik yönüyle avantajları ve masaüstü uygulamalarının hızlı ve zengin özellikli performansı bir araya getirilerek hibrit bir çözüm ortaya çıkarılacaktır. Proje sonunda ortaya çıkacak ürününün gelecekte kolaylıkla revize edilebilmesi ve yeni yazılım teknolojileri ile uyumlu olabilmelerini sağlamak amacıyla editörün yazılım çekirdeği geleceğin yazılım teknolojisi olan HTML5 olarak korunacaktır. Bu sayede Pardus Masaüstü Z-Kitap Editörü'nün gelecekteki teknolojiler ile uyumluluğu garanti altına alınacaktır.

Başarılı bir masaüstü yazılımının geliştirilebilmesi amacıyla daha önce tamamlanan Z-Kitap Editör projesi test sürecinde, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi laboratuvarlarında elde edilen kullanıcı raporları analiz edilecektir. Hiç bir zaman eskimeyecek **İnsan-Bilgisayar Etkileşim prensipleri** bu projenin geliştirilmesinde göz önünde bulundurulacak, zarif, verimli, sezgisel (kolay) ve keyifle kullanılan bir uygulama proje sonunda üretilcektir. Projenin geliştirilmesinde ayrıca Kullanıcı Merkezli Tasarım Prensipleri (User Centered Design Principles) ve Etkileşimli Tasarım Prensipleri (Interaction Design Principles) kullanılacaktır.

Interaction Design Principles;

- 1- Learnability (Uygulama, ilk kullanıcısı için kullanım kolaylığı sunmalıdır)
- 2- Efficiency (Kullanıcıyı uygulama içerisinde hedefine ulaştıracak adım sayısı asgari tutulacaktır)
- 3- Memorability (Uygulama arayüzleri, kullanıcının her defasında benzer işlemleri kolaylıkla yapmasına olanak sağlamalıdır)
- 4- Error Recovery (Kullanıcı hataları uygulama içerisinde engellenmelidir)
- 5- Simplicity (En çok kullanılan işlemler uygulama içerisinde basitleştirilmeli ve gereksiz işlevler çıkarılmalıdır)
- 6- Mapping (Kullanıcı uygulama içerisinde gezinirken şaşkınlık yaşamamalı, işlemler arasında kabolmamalıdır)
- 7- Visibility (Önemli işlemler en çok vurgulanmalı, daha az önemli olanların görünürlüğü azaltılmalıdır)
- 8- Feedback (İşlemlerin sürdüğü bölümlerde kullanıcı bilgilendirilmelidir)
- 9- Consistency (Benzer uygulama bölümleri uygulama boyunca aynı sonucu vermelidir)
- 10- Satisfaction (Kullanıcının uygulamayı kullanırken memnuniyet duyması sağlanmalıdır)

1.2 Kapsam

Teknolojinin hızla değişimi içerisinde büyüyen yeni nesiller, bilgiye bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi cihazlardan erişiyorlar. Bu cihazlar onların yeni dünyaya dokundukları araçlar. Bu araçların içerisinde onların yeni öğrenme alışkanlıklarına uygun eğitim içeriklerine ihtiyaç duyuyorlar.

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editörü yazılımı bu kapsamda eğitimcilerin EPUB formatında Z-Kitap üretmelerini sağlayan bir yazılım olacaktır. Geliştirilecek editör, günümüzde hızla gelişmekte olan öğretim teknolojileri alanında etkileşimli ve içeriği multimedya, zengin uygulamalar ve nesneler ile zenginleştirilmiş dijital kitapların üretilmesini sağlayacaktır.

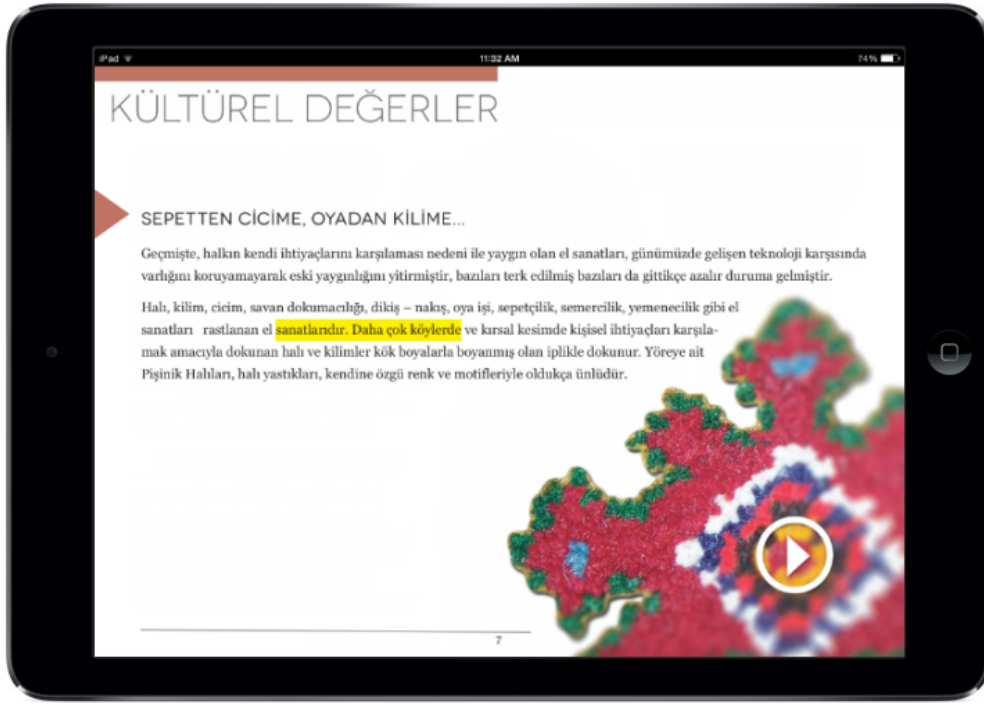


Figure 1.1: Adıyaman Etkileşimli Z-Kitap çalışmasından bir sayfa.

Geliştirilecek editörün önemli özellikleri aşağıda kısaca tanımlanmıştır;

Pardus Geliştirilecek yazılım PARDUS işletim sisteminde çalışacak bir uygulama olacaktır. Kullanıcılar editörü bir kurulum paketi olarak edinecekler ve kurulum rehberi aracılığıyla kendi bilgisayarlarına kolaylıkla kurabileceklerdir.

Çevirimdışı Z-Kitap editörü masaüstü bir yazılım olacaktır ve internet ihtiyacı duymadan çevirimdışı (offline) çalışacaktır. Kullanıcılar kendi bilgisayarlarında yüksek performansta çalışabilecek, çalışma dosyalarını kendi bilgisayarlarında saklayabileceklerdir.

EPUB3 Uluslararası Yayıncılar Birliği'nin geliştirmekte olduğu EPUB formatı dünyada etkileşimli, zengin elektronik yayın üretmenin yeni standardı olarak kabul görmektedir. Geliştirilecek Z-Kitap editörü EPUB3 formatının bütün tanımlamalarını (specifications) destekleyecektir ve üretilen Z-Kitaplar EPUB formatında olacaktır.

LEPUB Kullanıcılar tasarlamakta oldukları kitapları istedikleri zaman çalışma dosyası olarak editörden çıkarabilecek, tekrar kullanımları için saklayabilecek veya Pardus Masaüstü Z-Kitap Editörü'nü kullanan diğer kişiler ile paylaşabileceklerdir. Çalışma dosyaları ".lepub" uzantılı paketler olacaktır.

Geçmiş Geliştirilecek editör, kullanıcıların kitap üzerinde çalışmalarının geçmiş (log) bilgilerini tutacaktır. Kitap üzerinde yapılan düzenleme işlemlerinin ne zaman, kim tarafından, hangi nesne üzerinde gerçekleştiği geriye dönük olarak bilinebilecektir.

Metadata Editör, tasarlanan kitapların metadata bilgilerini otomatik olarak oluşturacaktır. Editör üzerinde yapılan düzenleme işlemi ile birlikte anlık olarak metadata dosyası güncellenecektir.

Kolay Kullanım Yazılım alanının da hiçbir teknik bilgisi olmayan kişiler dahi geliştirilecek editör aracılığıyla zengin, etkileşimli z-kitapları sürükleyip bırak ile kolaylıkla hazırlayabileceklerdir. Editör farklı seviyede yazılım bilgisi olan kişilerin daha gelişmiş kitaplar hazırlamalarını da sağlayacak altyapıya sahip olacaktır.

WYSWYG WYSIWYG, İngilizce'de "What You See Is What You Get" teriminin başharflerinden oluşan bir bilgisayar terimidir. Türkçesi Ne Görüyorsan Onu Alırsın . Yani ekranda görülene çok benzer bir çıktı alabileceğiniz ortamları tanımlar. Bir Ne Görüyorsan Onu Alırsın aracını diğer uygulamalardan ayıran en önemli özellik, yeni girilen veya değiştirilen bir bilgisayar nesnesinin sonlandırılmış hâlinin (önizlemesinin) gerçek veya gerçeğe yakın zamanlı olarak gösterebilmesidir. (Wikipedia) Geliştirilecek editör WYSWYG özelliğine sahip olacaktır.

Fixed-Layout Editörde hazırlanan kitapların gelişmiş görsel tasarımlara sahip olduğu durumlarda dahi bozulmadan EPUB standartı içerisinde saklanabilmesini sağlayacaktır.

OPF ve TOC OPF (Open Packaging Format) EPUB standartını oluşturan üç modüler tanımlamadan biridir. Elektronik yayın veritabanlarının ve sistemlerinin birbiri arasında yayın içeriği hakkında bilgi alış-verişini sağlayan OPS (Open Publication Standart) standartının bütün bileşenleri OPF paketi içerisinde toplanmıştır. EPUB standartı içerisinde tasarlanan kitapların içindekiler bilgisi ise detaylı olarak TOC (Table Of Content) dosyasında tutulmaktadır. Geliştirilecek editör yazılımı OPF ve TOC dosyasını otomatik olarak üretmektedir.

Fontlar Pardus Masaüstü Editör, kullanıcılarına web üzerinden yaygın olarak kullanılan açık kaynak, ücretsiz web fontlarını sunmaktadır. Kullanıcı ayrıca .otf veya .ttf formatında sistem fontlarını editöre ekleyerek kullanabilecektir.

JS ve HTML Web platformunun zengin içeriklerini z-kitapların içerisine getirmek Pardus Editör ile mümkündür. Editör içerisinde yer alacak "HTML" nesnesi ile Javascript ve HTML uygulamaları kitapların içerisine yerleştirilebilecektir. Bu nesnenin kullanımı için orta seviyede web yazılımları bilgisi gerekmektedir. Ayrıca "HTML" nesnesi içerisine yazılacak kodların EPUB standartı ile uyumluluğu da kontrol edilmektedir.

EPUB Yükleme Kullanıcılar var olan EPUB formatındaki z-kitaplarını editöre yükleyerek üzerinde çalışılmaya devam edebilirler. Editör kitabın kaynak bilgilerini (TOC, Cover Image, vb) otomatik olarak okur ve yeni bir çalışma dosyası (LEPUB) oluşturur. EPUB standartının çok geniş olması dolayısıyla editöre yüklenecek EPUB paketinin içerisindeki nesnelerin (resim, metin, uygulama, vb) düzenlenmesi mümkün olmayacaktır.

Sayfalar Editör ile üretilen Z-Kitapların en önemli bileşeni olan sayfaların eklenmesi, kopyalanması veya silinmesi geliştirilecek sayfa yönetim aracı ile çok kolaydır.

Kategoriler Kullanıcı sahip olduğu z-kitaplarını editör içerisinde dinamik olarak yönetebileceği kitap kategorileri ile sınıflandırabilir ve istendiğinde süzerek hızlıca tekrar erişebilir. Çalışma alanı içerisinde artan z-kitap çalışma dosyalarının yönetilebilirliği bu yöntemle artırılacaktır.

Portrait ve Landscape EPUB formatı kullanıcılara iki farklı sayfa düzeninde tasarım oluşturmaya izin verir. Pardus Editör yazılımı z-kitabın oluşturulma safhasında kullanıcının üreteceği z-kitabın sayfa boyutlarını belirlemesine izin verir. Üretilen z-kitap Fixed-Layout (Sabit Tasarım) biçiminde hazırlanacaktır.

Otomatik Kaydetme Pardus Masaüstü Z-Kitap Editörü yazılımı kullanıcının çalışma sırasında bütün hareketlerini anlık olarak otomatik kaydetmektedir. Bu yöntem ile veri kayıpları en aza inmektedir. Kullanıcı istediği anda sayfadaki işlemleri üzerinde ileri veya geri giderek çalışmasının farklı versiyonlarına erişebilir.

Yukarıda vurgulanan temel özelliklere sahip editör projesinin detaylı kullanıcı senaryoları, arayüz tasarımları ve projenin geliştirilme planları bu belgenin devamında detaylı olarak anlatılmıştır.

Chapter 2

Genel Sistem Mimarisi

Bu bölümde Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Yazılımının genel sistem mimarisi içerisinde kullandığı teknolojiler görselleştirilmiştir. Yazılım birimlerinin birbirleri ile olan ilişkiler genel bir ölçekte sunulmuştur.

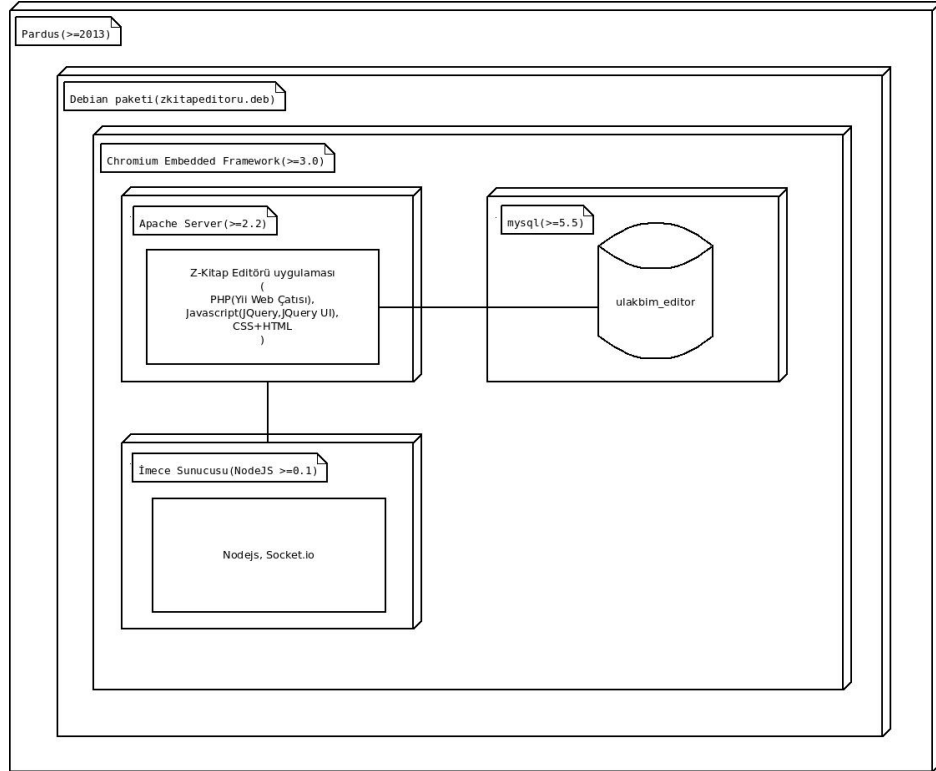


Figure 2.1: Genel Sistem Mimarisi

2.1 Yazılım Frontend Mimarisi

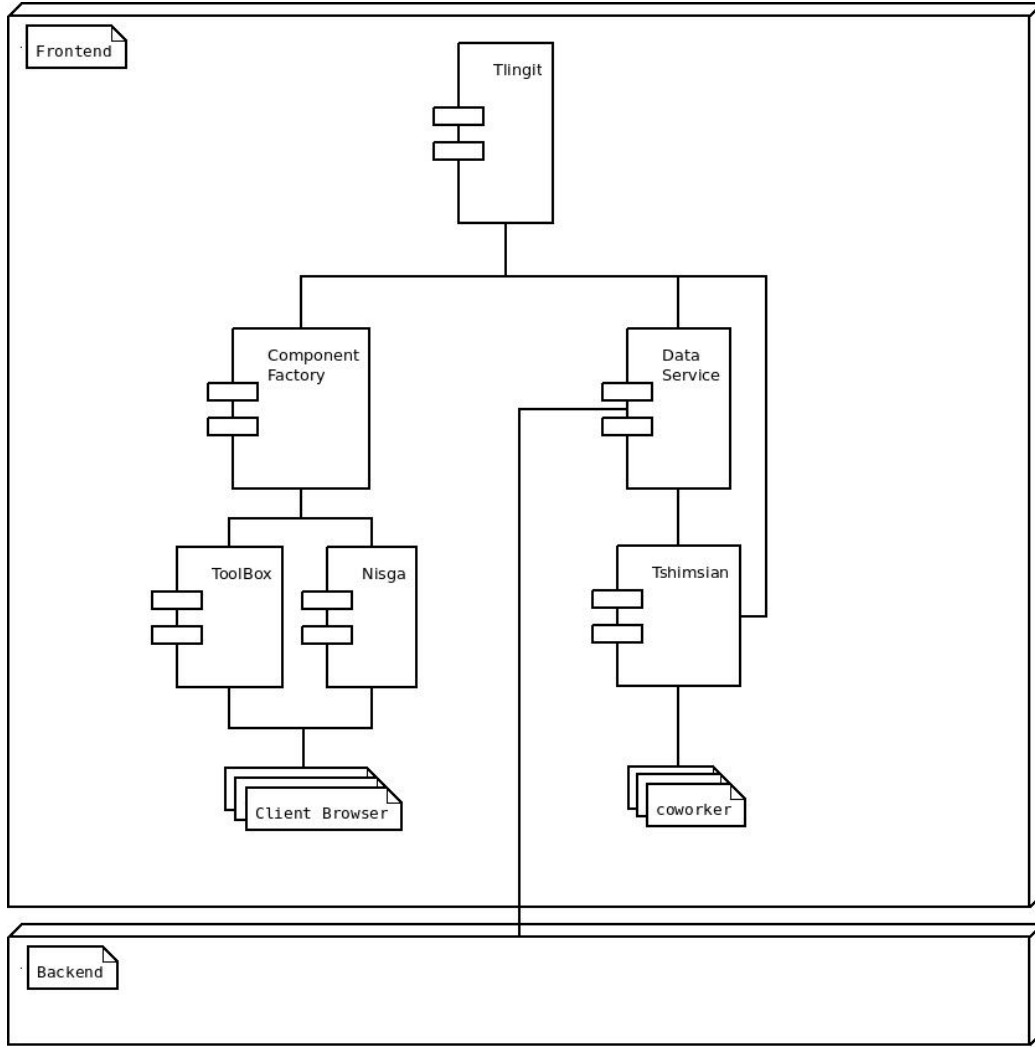


Figure 2.2: Frontend Sistem Mimarisi

Tlingit Modülü: Editörde kullanılan çatı yazılımındaki tüm olayların koordinasyonundan sorumlu “Merkezi Komuta” görevini üstlenmektedir. Tüm diğer modüller sadece Tlingit ile iletişime geçebilir. Component Factory: Bileşen nesnelerinin oluşturulmasını, biçimlendirilmesini ve konumlandırılmasını sağlar. Sonrasında Tlingit Modülüne iletimi sağlar.

Toolbox Modülü: Editör içerisindeki editoryal etkinliklerin bileşen nesnelerine iletiminden, tekli ve çoklu nesne seçiminden, gruplamadan,

Kes-Kopyala-Yapıştır işlemlerinden sorumlu modüldür. Bileşenlerin özellikleri bu modül sayesinde değiştirilir. Özelliği değişen bileşenler ise bu durumu diğer ilgili tüm yerlere bildirmek üzere Tlingite iletirler. Ayrıca Toolbox modülü nesnelerin göreceli konumlanmasını sağlamak gibi farklı fonksiyonelliklere de sahiptir.

Nisga Modülü: Component Factory’nin ürettiği bileşen nesnelerini “Co-worker” lara ve merkezi sunuculara iletmek üzere gönderir. Aynı şekilde farklı kaynaklardan gelen bileşen objelerinin HTML ile görselleştirilmesinden sorumludur.

DataService Modülü: Data Service Modulu, Tlingit’ten gelen bileşen nesnelerinin merkezi sunucuya JSON’a çevrilerek iletiminden, Tlingit’in yaptığı isteklerin JSON olarak alınıp Component Object olarak Tlingite iletiminden ve bu işlemlerin kullanıcıya görselleştirilerek geri bildirim verilmesinden sorumludur.

Tsimshian Modülü: Kullanıcıyı editor içerisindeki kitap ve sayfa numaraları ile imece sunucusuna kayıt yaptırmakla, Tlingitten gelen bileşen nesnelerinin ve kullanıcı işlemlerinin Co-worker’lara iletiminden ve Co-worker’lardan imece sunucusu üzerinden gelen verilerin gerekli diğer yerlere bildirilmek üzere Tlingite iletiminden sorumlu modüldür.

2.2 Yazılım Backend Mimarisi

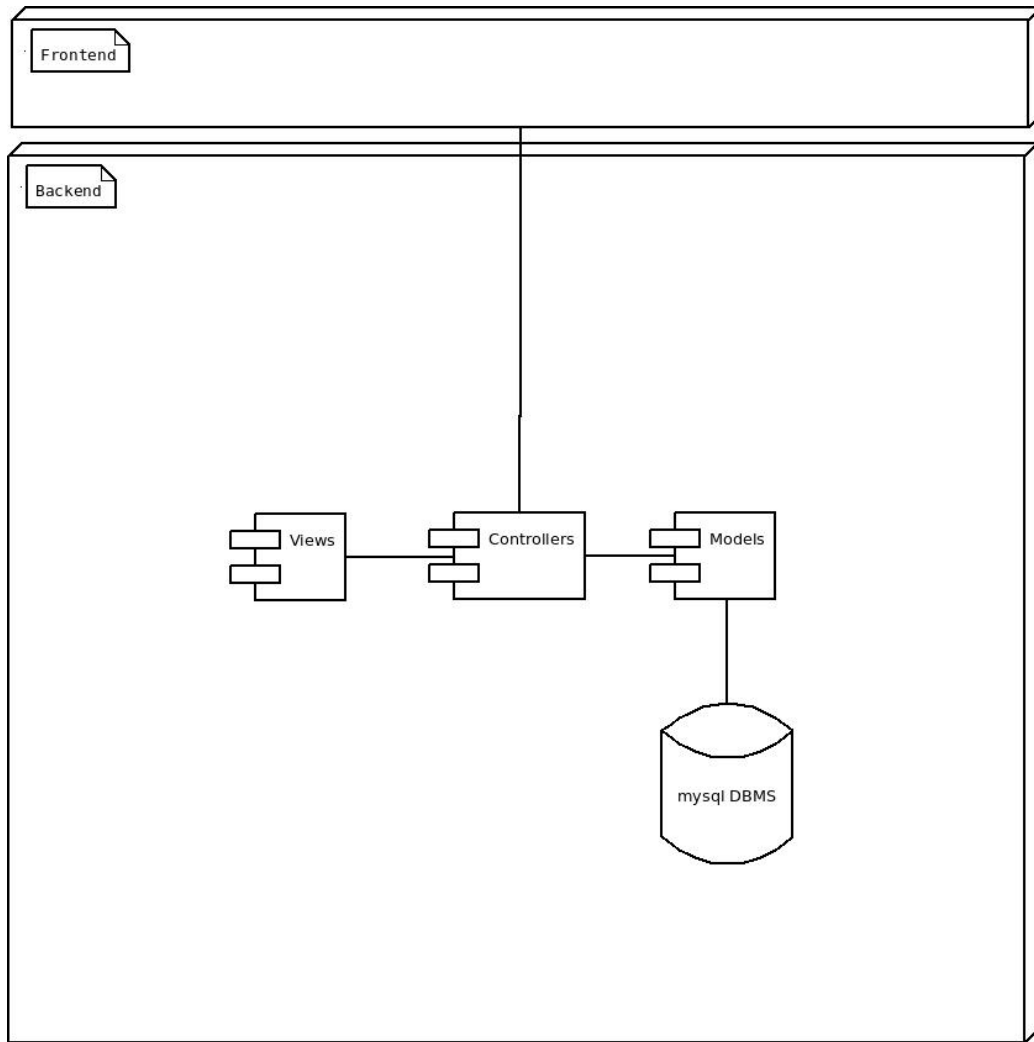


Figure 2.3: Backend Sistem Mimarisi

Chapter 3

Veri Tasarım Modeli

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör yazılımının veritabanı tasarımı, bu proje kapsamında planlanan ürün özelliklerini taşıyabilecek bir esneklikte ve işlevsellikte tasarlanmıştır. Veritabanı tasarımı aşağıdaki gibidir;

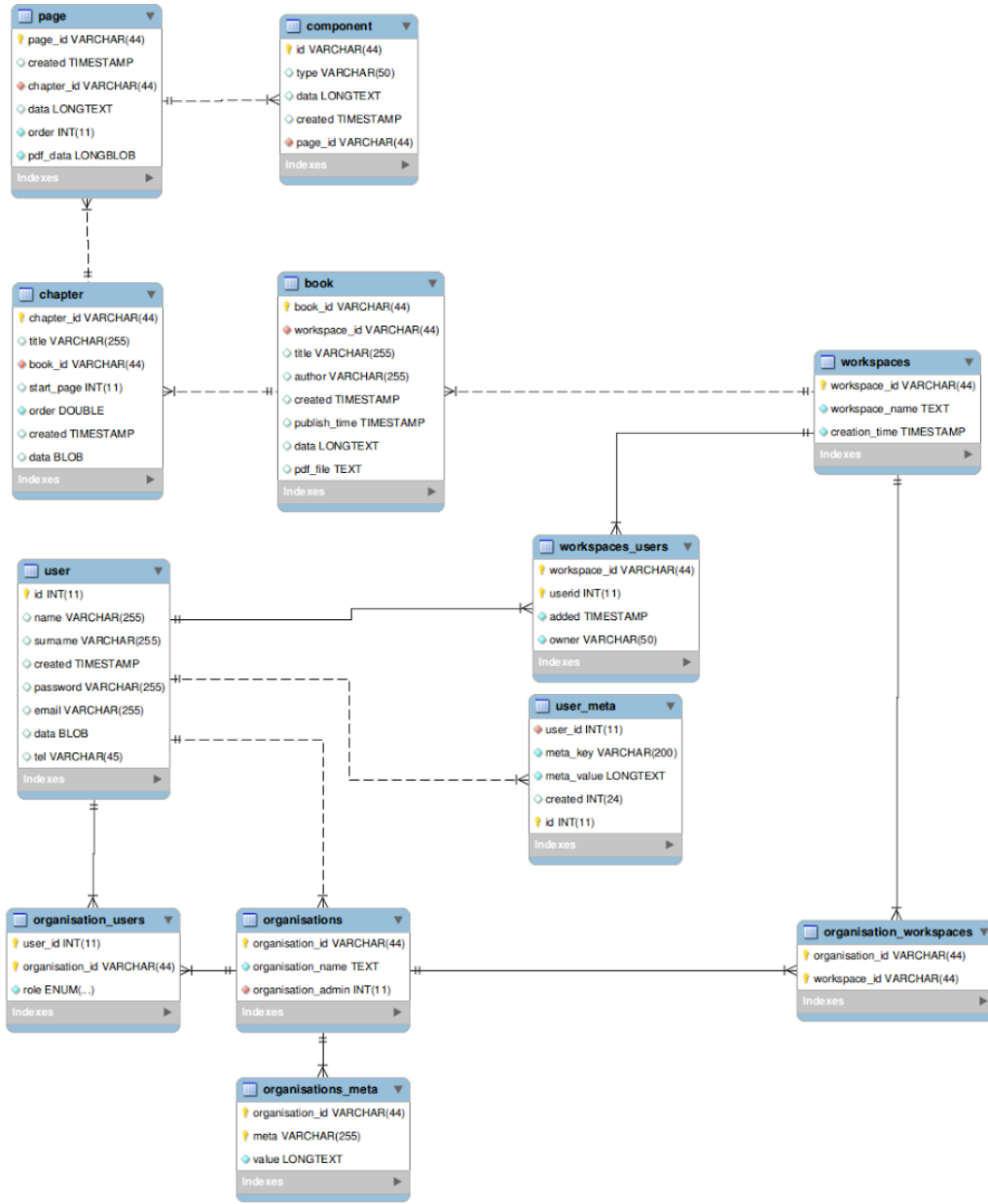


Figure 3.1: Veri Tasarım Modeli

Chapter 4

Kullanıcı Arayüz Tasarımları

4.1 Kullanıcı Arayüz Genel Bakış

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör yazılımı dijital medya üreticilerinin, kitap yazarların, yayıncıların, eğitimcilerin ve bireysel üreticilerin internet tarayıcıları aracılığıyla çevirimdışı çalışarak etkileşimli, içeriği zengin multimedya ile zenginleştirilmiş kitap, dergi, makale, vb materyal üretmelerini sağlar. Yazarlar hiçbir teknik bilgiye ihtiyaç duymadan dijital yayınlarını Z-Kitap Editör üzerinden tamamlarlar ve bütün dijital platformlardan yayımlayabilirler. Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör, zengin tasarım araçları, içerik tasarım şablonları, kullanıma hazır etkileşimli uygulamalar ve multimedya ekleme özelliği ile günümüz dijital platformlarına uygun medya üretimini sağlar.

Yazarın dijital yayın üretmesi için ihtiyaç duyacağı bütün özellikler tek bir ekranda sunulmuştur. Bütün üniteler, bölümler ve sayfalar “Sayfa Listesi” içerisinde yer almaktadır. Kalan bütün pencereler yazarın sayfa içindeki üretim ve tasarım işlemleri sırasında ekrana getirilir.

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör yazılımı aşağıdaki işletim sistemi versiyonlarında sorunsuz çalışmaktadır;

İşletim Sistemi Versiyonları

1. Pardus 2013 KDE
2. Pardus 2013 GNOME
3. Pardus 2014 KDE
4. Ubuntu (12.04 ve üst versiyonları)
5. Debian (7.0 ve üst versiyonları)

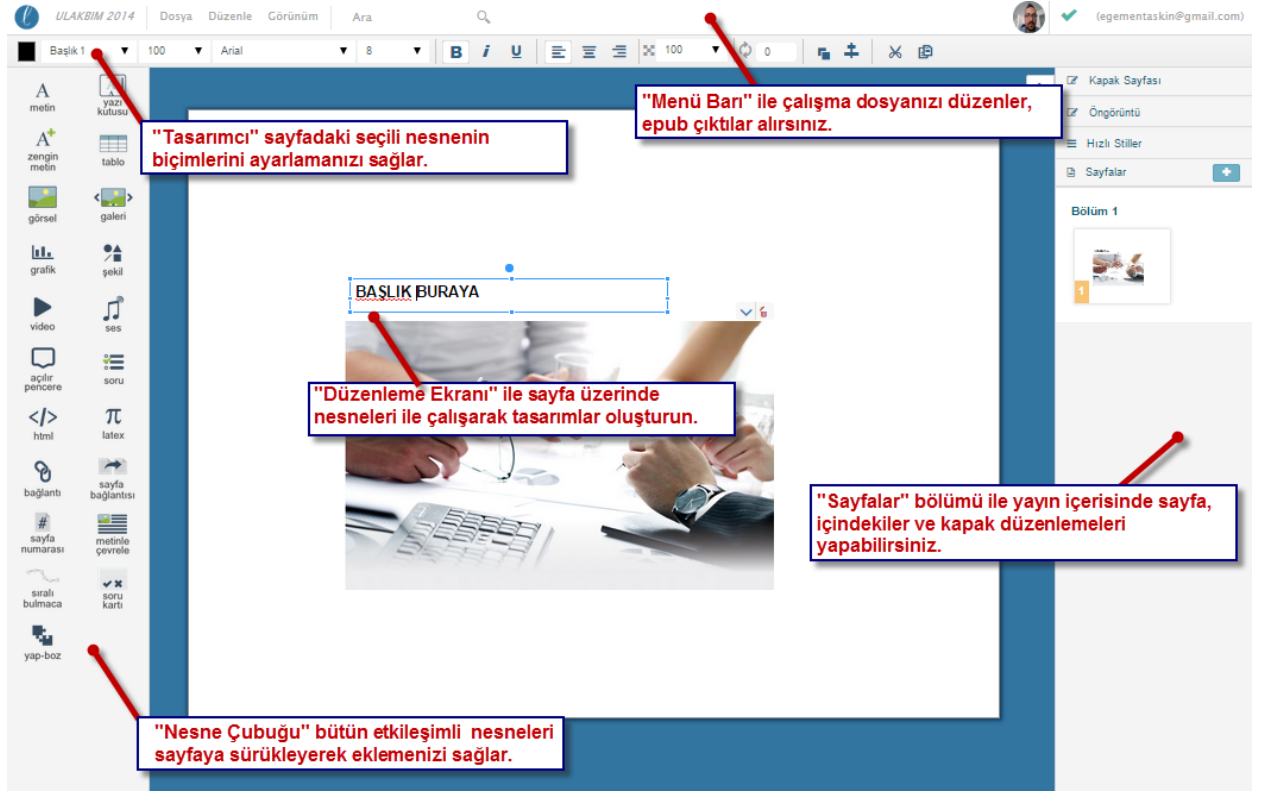


Figure 4.1: Pardus Z-Kitap Editör Yazılımı Editör Ekranı

Z-Kitap Editör yazılımının sorunsuz çalışması için gereken en düşük yazılım ve donanım özellikleri aşağıdaki tabloda sunulmuştur;

Yazılım ve Donanım Özellikleri

Donanım Gereksinimleri:

1. Bellek:1GB
2. İşlemci:2GHz
3. Sabit Disk:16GB

<i>Yazılım Gereksinimleri:</i>
1. apache2(>=2.2.0)
2. libapache2-mod-php5(>=5.4.0)
3. php5-common(>=5.4.0)
4. php5-curl(>=5.4.0)
5. php5-gd(>=5.4.0)
6. php5-json(>=1.3.0) php-services-json(>=1.0.0)
7. php5-mysql(>=5.4.0)
8. php5-mcrypt(>=5.4.0)
9. php5-tidy(>=5.5.0)
10. mysql-server(>=5.5.0)
11. mysql-client(>=5.5.0)
12. imagemagick(>=7.7.10)
13. poppler-utils(>=0.18.0)
14. libpodofo-utils(>=0.9.0)
15. pdftk(>=1.44)
16. zip(>=3.0)
17. unzip(>=6.0)
18. wkhtmltopdf(>=0.9.9)
19. xvfb(>=2:1.12)
20. ghostscript(>=9.0)
21. python(>=2.7)
22. gdebi(>=0.8)
23. python-wxgtk2.8(>=2.8.0)

4.2 Kullanıcı Arayüz Navigasyon Hiyerarşisi

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Yazılımı içerisindeki son kullanıcı “Kullanıcı” olarak tanımlanmaktadır. Kullanıcı üzerinde Pardus işletim sistemi kurulu bir bilgisayar ile Z-Kitap Editör yazılımını kullanabilecektir. Uygulama 2 ana ekrandan oluşmaktadır; Yönetim Paneli ve Editör Ekranı. Yönetici Paneli ekranı yazarın bütün kitaplarını tek bir ekranda yönetebildiği ekrandır. Editör Ekranı, Z-Kitap Editör yazılımının en önemli bölümüdür ve kitap üretim işlemlerinin tamamı bu bölümde gerçekleşmektedir.

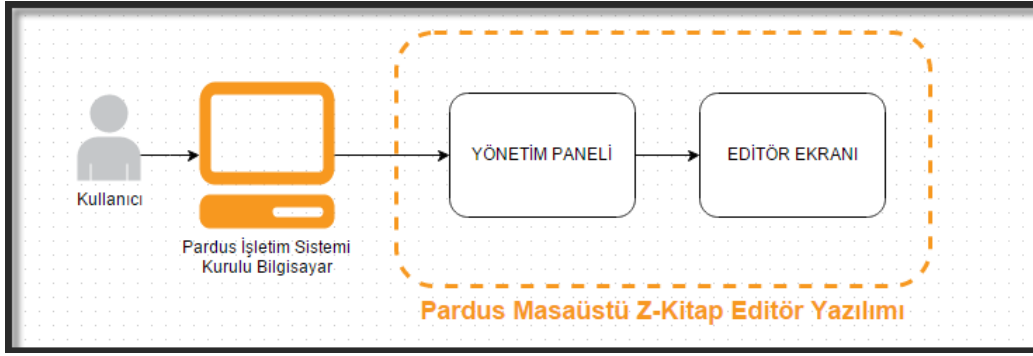


Figure 4.2: Pardus Z-Kitap Editör Kullanıcı Arayüz Navigasyon Hiyerarşisi

4.3 Kullanıcı İşlev Kategorileri

Bu bölüm altında editör yazılımının sahip olduğu ekranlar detaylı olarak anlatılmaktadır. Z-Kitap Editör yazılımı temel olarak 2 ana ekrandan oluşmaktadır; Yönetim Paneli ve Editör Ekranı. Yönetim paneli içerisinde kullanıcı z-kitap çalışmaları oluşturabilir, bu çalışmalarının .lepub ve e.pub çıktıları alabilir, z-kitap çalışmalarını hızlandırmak için tasarım şabonları oluşturabilir, z-kitap çalışmalarını kategorilere ayırabilir ve profilini düzenleyebilir. Z-Kitap editör yazılımının en önemli ekranı Editör Ekranı’dır. Bütün z-kitap üretim çalışmaları bu ekranda gerçekleşmektedir. Bu ekran üzerinde kullanıcı sürükle-bırak ile kolaylıkla etkileşimli sayfalar oluşturabilir.

4.3.1 Yönetim Paneli

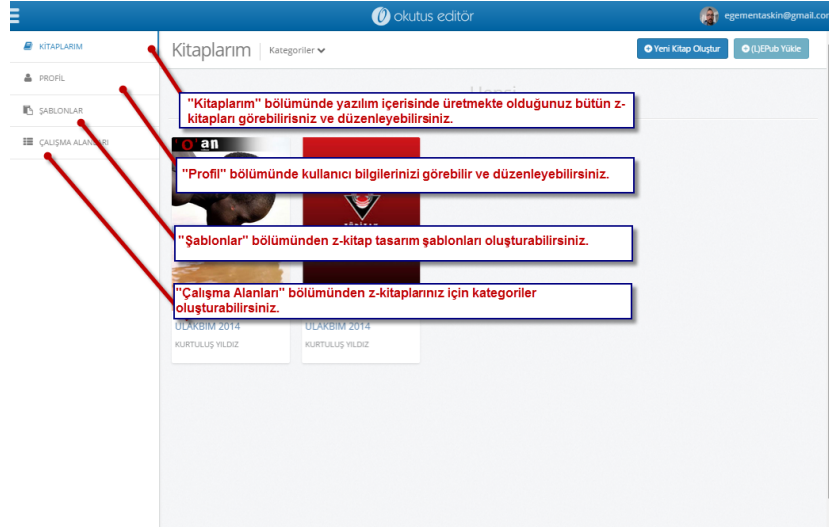


Figure 4.3: Pardus Z-Kitap Editör Yönetim Paneli

4.3.2 Editör Ekranı

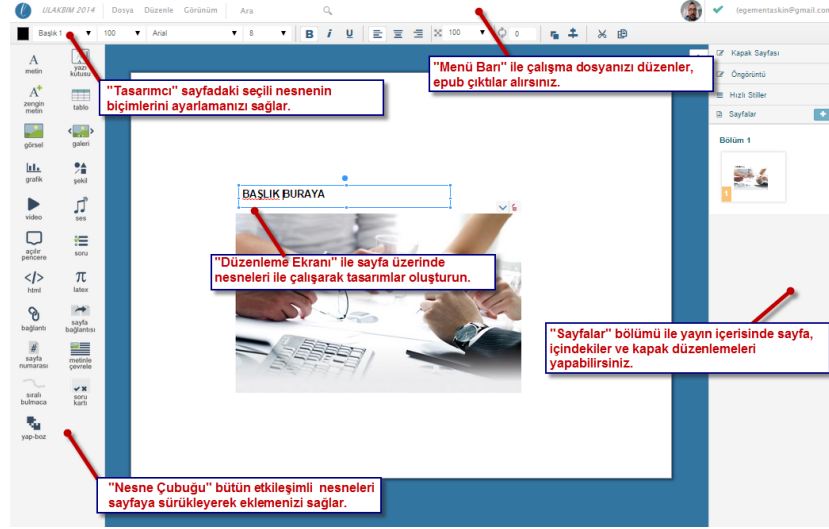


Figure 4.4: Pardus Z-Kitap Editör Yazılımı Editör Ekranı

Chapter 5

Kullanıcı Senaryoları

5.1 Genel Tanım

Kullanıcı Senaryosu (Use Case) yazılım projelerinin işlevsel gereksinimlerini kapsayan, sistemi kullanan aktörlerin sistemle etkileşimini tanımlayan ve görselleştiren bir tekniktir. Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Yazılımı'nın kullanıcı senaryolarında son kullanıcının yazılım üzerindeki işlemleri teknik terimlerden arındırılmış bir dil ile nasıl başaracağı anlatılmıştır. Bu belgenin devamında sunulan senaryolar iş seviyesinde tanımlanmıştır ve kullanım şemaları ile görselleştirilmiştir.

5.2 Yazılım Kurulumu ve Kullanımı

5.2.1 Yazılımın Kurulması

PARDUS 2014 KDE

Debian paketlerini kurmak için bir paket kurucusuna ihtiyaç var. Bu ihtiyaç da **sudo apt-get sudo gdebi** ile karşılanır. **sudo gdebi zkitapeditoru-1.0.deb** komutu ile de kurulum başlatılır. Kurulum için sadece mysql root kullanıcısı için şifre belirlemeniz istenecektir. Kurulum tamamlandıktan sonra yazılıma masaüstünden yada KDE menüsünden Uygulamalar>Ofis>Zkitap Editörü şeklinde erişebilir.

Not: Pardus 2014-KDE paket kurucusunun(gdebi-kde) konfigürasyonları eksik yapıldığı tespit edilmiştir(debconf paket yöneticisi ile koordine çalışmamakta olup debconf ile belirlenen promptlar bir arayüz olarak gelmemektedir).

Pardus 2014 repolarında python-wxgtk2.8 paketi bulunmadığından dolayı bu paketin Debian'ın orijinal repolarından çekilmesini sağlamamız gerekmektedir.

tedir. Bunu için, /etc/apt/sources.list dosyasına aşağıdaki satırları eklemeniz yeterli olacaktır.

```
deb http://http.debian.net/debian wheezy main
```

```
deb-src http://http.debian.net/debian wheezy main
```

Repolar sıklıkla güncellendiğinden dolayı yeni paketlerin listesi **sudo apt-get update** komutu ile alınabilir.

PARDUS 2013 GNOME-KDE

Repolar sıklıkla güncellendiğinden dolayı yeni paketlerin listesi **sudo apt-get update** komutu ile alınabilir. Debian paketlerini kurmak için bir paket kurucusuna ihtiyaç var. Bu ihtiyaç da “**sudo apt-get install gdebi**” ile karşılanır. Pardus 2013 repolarında wkhtmltopdf yazılımına ait paket eski versiyon olmasından dolayı repolarda bulunana kadar manuel olarak yüklenecektir. Öncelikle <http://wkhtmltopdf.org/downloads.html> sitesinden Linux(Debian Wheezy) sürümü indirilir.

Paketi kurmak için 2 yol izlenebilir;

1. Konsol aracılığıyla
- **sudo gdebi zkitapeditoru-1.0.deb** komutu ile kurulum başlatılır.
2. Yazılım Merkezi yazılımıyla
- **software-center zkitapeditoru-1.0.deb** komutu veya yazılım merkezi ile birlikte aç seçeneği ile kurulum başlatılır.

Kurulum için sadece mysql root kullanıcısı için şifre belirlemeniz istenecektir. Kurulum tamamlandıktan sonra yazılıma masaüstünden yada KDE menüsünden Uygulamalar>Ofis>Zkitap Editörü şeklinde erişebilir.

5.2.2 Yazılımın Kullanılması

5.3 Yönetim Paneli

Editör yazılımının yönetim araçlarının tamamı bu bölüm altında toplanmıştır. Kullanıcının eni bir kitap oluşturması, silmesi veya çalışma dosyası eklemesi gibi editöryel olmayan işlemlerin tamamını kapsamaktadır.

5.3.1 Profil Düzenleme

Yazar bu bölümde profil bilgilerini görebilmekte ve güncelleyebilmektedir. Kitapların düzenlenmesi sırasında yapılan bütün işlemlerin geçmiş bilgileri profil bilgilerinde belirtilen bilgiler aracılığıyla saklanmaktadır.

Profil Düzenleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Profil Düzenleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

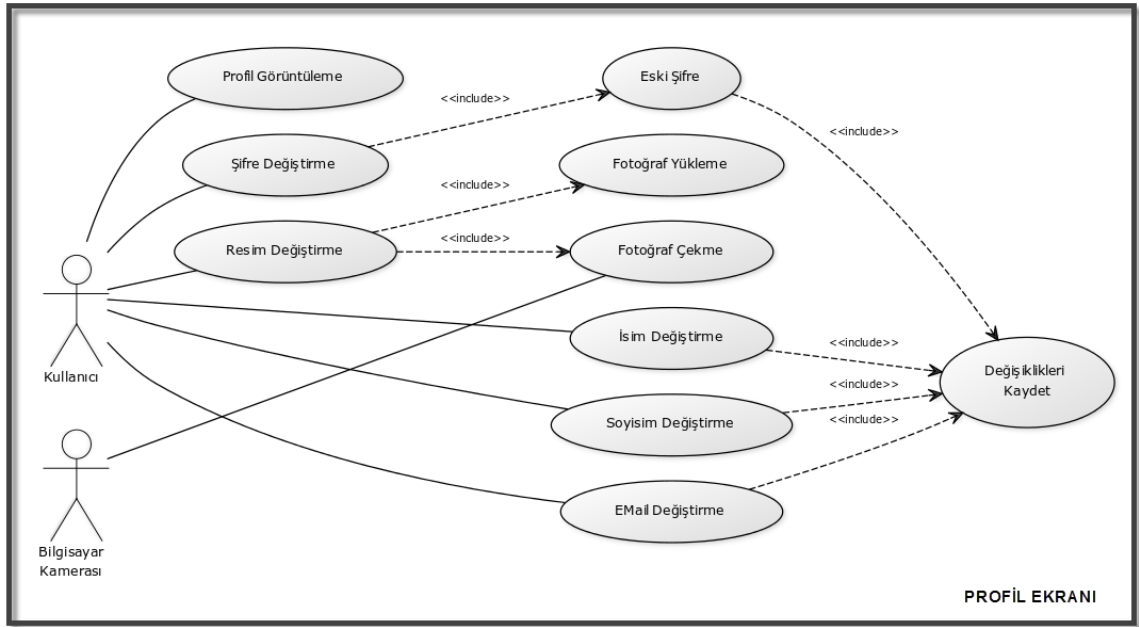


Figure 5.1: Profil Düzenleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Profil Düzenleme - Aktörler

Profil Düzenleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır

Kullanım Senaryosu Sözlük: Profil Görüntüleme ve Düzenleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Profil Görüntüleme	Kullanıcı
Resim Değiştirme	Kullanıcı, Bilgisayar Kamerası
İsim, Soyisim, EMail Değiştirme	Kullanıcı
Şifre Değiştirme	Kullanıcı

Profil Düzenleme - Senaryolar

Kullanım Senaryosu: Profil Görüntüleme ve Düzenleme
<i>Profil Görüntüleme:</i>
1. Ekranın en üst solunda bulunan ana menüye tıklan.
2. Açılan listede yer alan "Profil" tıklayın.
3. Açılan profil sayfasında kullanıcı bilgilerinizi görebilirsiniz.
3. Sayfadan ayrılmak için Ana Menü'yü kullanabilirsiniz.
<i>Resim Değiştirme:</i>
1. Resminizi değiştirmek için farenizin imleci ile resim ikonunun üzere gelin ve farenizin sol tuşu ile tıklayın.
2. Açılan pencerede bilgisayarınızın kamerası ile fotoğraf çekebilir veya var olan fotoğrafınızı yükleyebilirsiniz.

3. "Fotoğraf Çek" butonuna bastığınızda editör bilgisayarınızın kamerasına erişim için izin isteyecektir. Kamera fotoğrafınızı onayladığınızda çektiğiniz fotoğraf yüklenmeye hazır hale gelir.
4. Profil fotoğrafınızı bilgisayarınızdaki imajlar arasından da seçebilirsiniz.
5. "Profil Resmi" sayfasındaki "Dosya Seç" veya "Choose File" butonuna tıklayın.
6. Açılan dosya yöneticisi penceresinden bilgisayarınızdaki dosyanızı (JPEG, PNG,vb uzantılı imaj dosyaları) bularak seçin ve "Aç" veya "Open" butonuna tıklayın.
7. Seçilen resim "Profil Sayfası" ekranında görünecektir. Profil Sayfası ekranındaki "Kaydet" butonuna basın. Profil resminiz güncellenecektir.
8. Seçilen resmi iptal etmek için "İptal" butonuna basın. Resmi tekrar güncellemek için yukarıdaki süreci tekrarlayın.

Kullanım Senaryosu: Profil Görüntüleme ve Düzenleme

<i>İsim, Soyisim, EMail Değiştirme:</i>
1. Değiştirmek istediğiniz bilginin (İsim, Soyisim, vb) üzerine farenizin imleci ile geliniz ve var olan bilginin (Örn. KURTULUS) üzerine tıklayın.
2. İmleç seçili bölümde aktif hale gelecektir. Klavye ile istediğiniz değişikliği yapabilirsiniz.
3. Güncellenmeniz tamamlandığında profil ekranı'nın sağ üst bölümündeki "Değişiklikleri Kaydet" butonuna basın.
4. İşleminiz başarıyla tamamlandığında "Profilim" yazısının yan tarafında "Bilgiler Güncellendi" mesajı görünecektir.
5. Bilgileri tekrar güncellemek için yukarıdaki adımları tekrar izleyebilirsiniz.
<i>Şifre Değiştirmek:</i>
1. Profil Sayfası ekranında "Şifreni Değiştir" metin alanına tıklayın.
2. Profil Ekranı'nın alt bölümünde Şifre Değişiklik için bir diyalog kutusu açılacaktır.
3. diyalog kutusuna eski şifrenizi girerek ve yeni şifrenizi belirleyerek değişiklik yapabilirsiniz.
4. Eski şifrenizi yanlış girerseniz Profilim yazısının yanında "Eski Şifrenizi Yanlış Girdiniz" mesajı verilecektir.
5. Doğru eski şifre bilgisi ile yeni şifrenizi belirleyin, kaydetmek için sayfanın üstündeki "Değişiklikleri Kaydet" butonuna basın.

5.3.2 Yardım

Z-Kitap Editör yazılımı yönetim paneli ve editör ekranında yazarın geliştirme ortamını tanıması için gelişmiş bir yardım rehberliği sunar. Bu rehberi başlatmak için yapılması gereken editörün en üst sağ köşesinde kullanıcının mail adresinin görüldüğü bölgeye farenin imleci ile gelmek ve açılan menüden "Yardım" seçeneğini tıklamaktır. Bu seçenek tıklandıktan sonra ekranda yeşil renk ile vurgulanmış mesaj kutuları görünür. Bu mesaj kutuları belirli bir süre aralığı ile yönetim ekranını ve editör ekranını anlatır. Yazar isterse bu mesaj kutuları içerisindeki "İleri" ve "Geri" butonlarını tıklayarak ilerleyebilir. Rehber modunu kapatmak için mesaj kutusunun en üst sağ köşesindeki "x" ikonuna basılması yeterlidir.

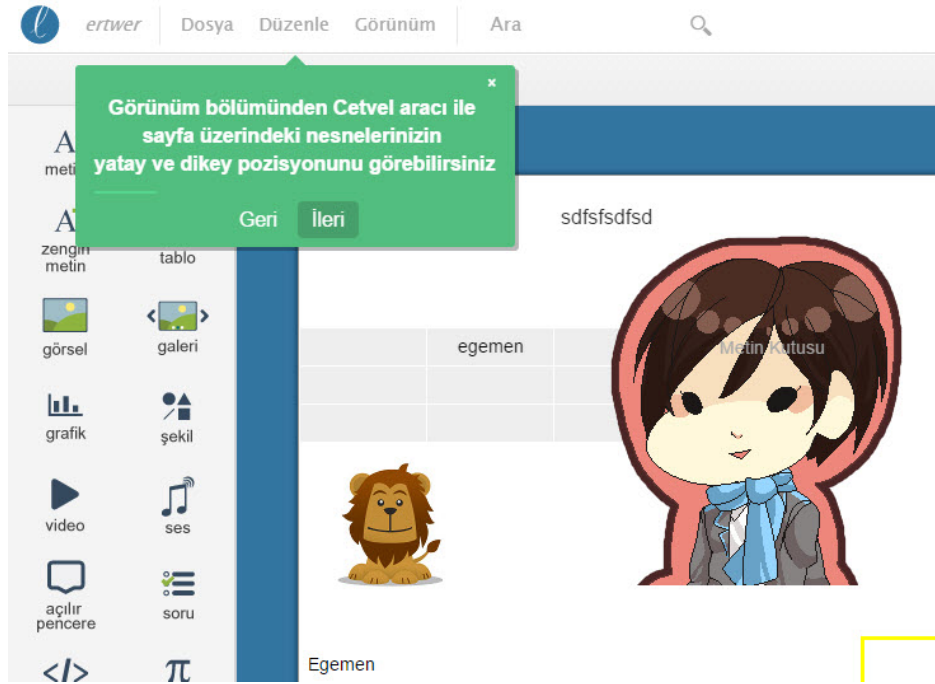


Figure 5.2: Editör Ekranı Yardım Mesaj Kutusu.

5.3.3 Tasarım Şablonu Hazırlama

Tasarım Şablonları kullanıcının hızla yeni kitaplar üretmesini sağlayan hazır zkitap taslaklarıdır. Bu şablonların bir kısmı Editör ile hazır gelmektedir (Portfolyo, Modern, Eğitim veya Klasik). Kullanıcı yeni kitap oluşturma bölümünde (??) hazır şablonlardan birini seçerek zkitap hazırlamaya başlayabilir. Şablon içerisinde tasarım ve kullanılabilirlik açısından önceden yer-

leřtirilmiř taslak nesnelerin ieriđini gncelleyerek hızlıca gncellemeler yapar ve zkitabını tasarlar. Bu řablonların eřitlenmesi, yazarın zamanla kendi řablonlarını oluřturabilmesi iin "Tasarım řablonu Tasarla" blm geliřtirilmiřtir.

Tasarım řablonu Dzenleme - Kullanıcı Senaryo izeneđi

Tasarım řablonu Dzenleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo izeneđi ařađıdaki grselde belirtilmiřtir;

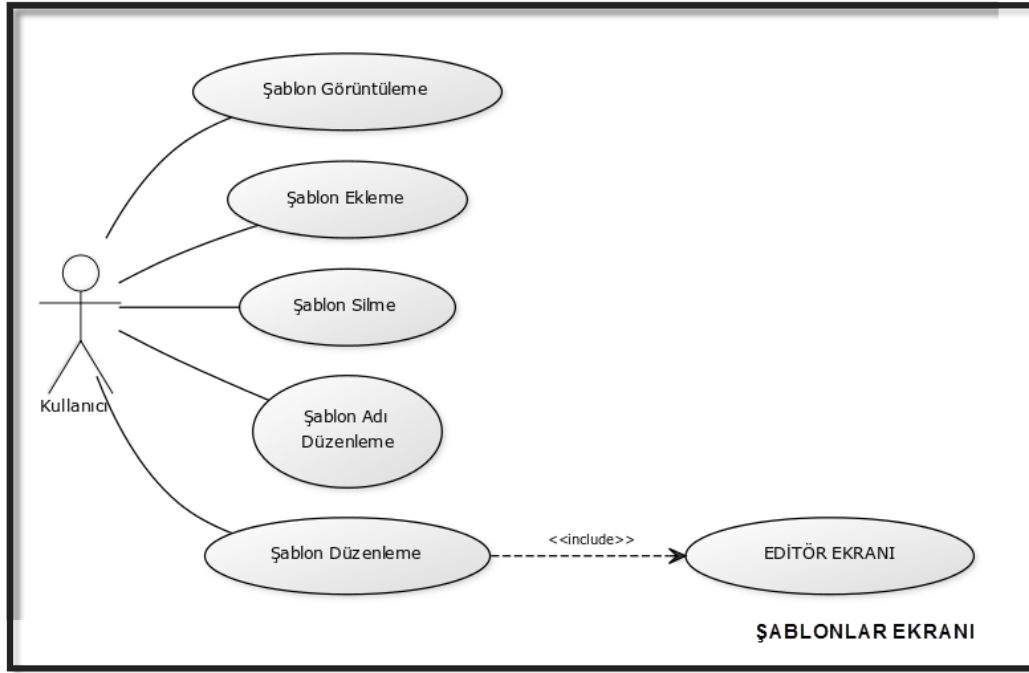


Figure 5.3: Tasarım řablonu Dzenleme Kullanım Senaryosu izeneđi.

Tasarım řablonu Hazırlama - Aktrler

Tasarım řablonu Hazırlama sayfasında iřlem yapan aktrler ařađıdaki tabloda tanımlanmıřtır

Tasarım řablonu Hazırlama - Senaryolar

Kullanım Senaryosu Sözlük: Tasarım Şablonu Hazırlama ve Düzenleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Şablon Görüntüleme	Kullanıcı
Şablon Ekleme	Kullanıcı
Şablon Silme	Kullanıcı
Şablon Adı Düzenleme	Kullanıcı
Şablon Düzenleme	Kullanıcı

Kullanım Senaryosu: Tasarım Şablonu Hazırlama

<i>Şablon Görüntüleme:</i>
1. Ekranın en üst solunda bulunan ana menüye tıklan.
2. Açılan listede yer alan "Şablonlar" seçeneğine tıklayın.
3. Açılan sayfada şablonlarınızı önizleme fotoğrafları ile görebilirsiniz. Fotoğrafın altında Şablonun ismi, onun altında şablonun yazarı, hazırlayanın isim ve soyismi gösterilmektedir.
4. Sayfadan ayrılmak için Ana Menü'yü kullanabilirsiniz.
<i>Şablon Ekleme:</i>
1. Editör ana menüden "Şablonlar" seçeneğine tıklayın
2. Şablonlar sayfasının sağ üst köşesindeki "Şablon Ekle" butonuna tıklayın.

3. Açılan ilerleme kutusunun ilk bölümü olan "ŞABLON BİLGİLERİ" bölümüne şablonunuzun isim ve yazar bilgisini girin. "Devam" butonuna basın ve sonraki adıma geçin.
4. "SAYFA BOYUTLARI" bölümünde şablonunuzun hangi sayfa boyutuna göre tasarlanacağını seçin. Kitap ekleme esnasında şablon seçerken bu boyut bilgilerine uygun şablonlar gösterilecektir.
5. "OLUŞTUR" bölümünde işlemi tamamlamak için "Oluştur" butonuna tıklayın.
6. Şablon oluşturma işlemi ile ilgili geri bildirim Editör yazılımının sağ alt bölümünde verilmektedir.
7. Şablon oluşturma başarı ile tamamlandığında "Şablonlar" sayfasına ilgili şablon eklenecektir.
Şablon Silme:
1. Şablonlar sayfasında silmek istediğiniz şablonun üzerine farenin imleci ile gelin.
2. Şablon önizleme sayfası üzerinde beliren çöp kutusu ikonuna basın.
3. Ekрана gelen mesaj kutusunda "Evet" seçeneğini tıklayın.
Şablon Adı Düzenleme:
1. Şablon sayfasında ismini düzenlemek istediğiniz şablon önizleme imajının üzerine gelin.
2. Şablon önizleme imajı üzerinde görünen "Düzenle" ikonuna basın.
3. Ekрана gelen diyalog kutusunda "Eser Adı" bölümüne şablonun yeni ismini girin.
4. "Güncelleme" butonuna tıklayarak işlemi sonlandırın.
Şablon Düzenleme:
1. Şablonlar sayfasında ilk defa oluşturduğunuz veya daha önceden oluşturulmuş şablonda işlem yapmak için mavi renk ile vurgulanan şablon isminin üzerine tıklayın.
2. İlgili şablon Editör Ekranı'nda açılacaktır. Bu ekrandaki işlemler ?? bölümünde detaylı olarak anlatılmıştır.

5.3.4 Kategoriler

Kategoriler z-kitaplarımızın farklı kategoriler ile listelenmesini sağlar. Oluşturduğunuz z-kitapları istediğiniz çalışma alanına atabilir, böylelikle artan kitap çalışmalarınızı kolaylıkla gruplayabilirsiniz.

Kategoriler - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Kategoriler ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

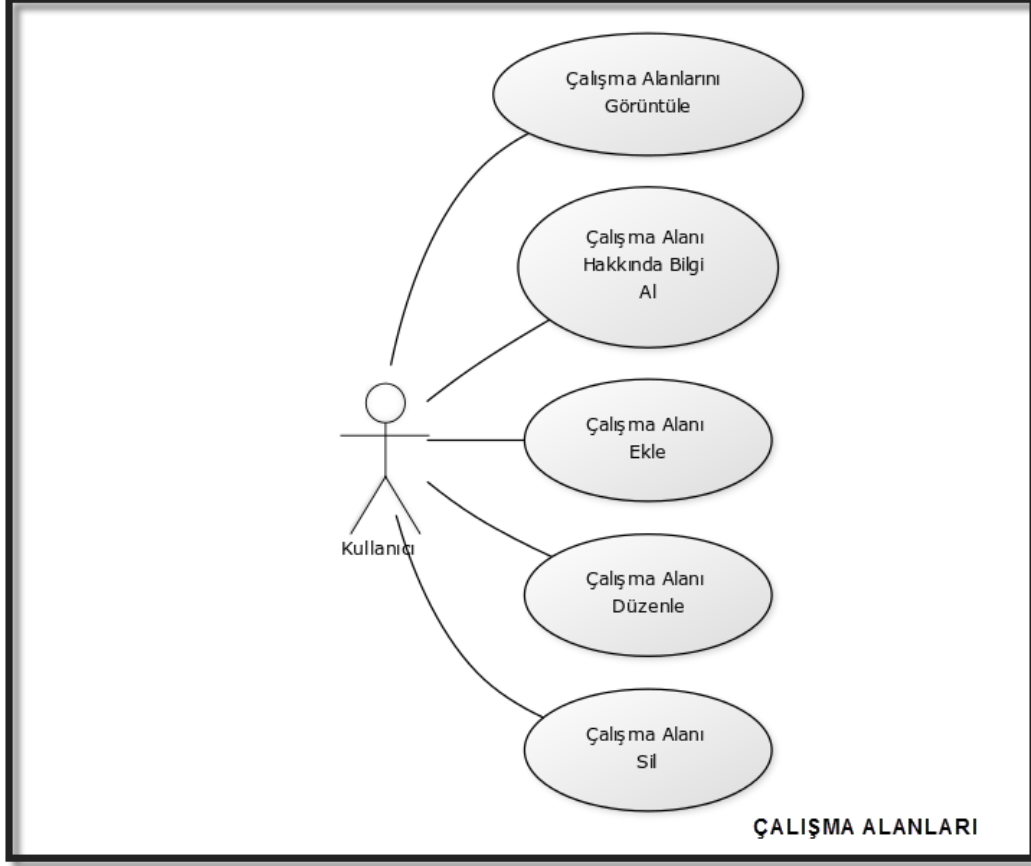


Figure 5.4: Kategoriler Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Kategoriler - Aktörler

Kategoriler sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Kategoriler Üzerinde Değişiklik Yapmak	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Kategoriler Görüntüleme	Kullanıcı
Kategoriler Hakkında Bilgi Alma	Kullanıcı
Kategori Ekle	Kullanıcı
Kategori Düzenle	Kullanıcı
Kategori Sil	Kullanıcı

Kategoriler - Senaryolar

Kullanım Senaryosu: Kategoriler

<i>Kategoriler Görüntüle:</i>
1. Ekranın en üst solunda bulunan ana menüye tıklan.
2. Açılan menüden "Kategoriler" seçeneğine tıklayın.
3. Kategoriler açılan sayfada listelenmiştir.
<i>Kategoriler Hakkında Bilgi Al:</i>
1. Kategoriler sayfasının en üstünde koyu renk ile vurgulanan açılır kutuya tıklayın.
2. Açılan mesaj kutusunda Kategoriler ile ilgili bilgi sunulmaktadır.
<i>Kategori Ekle:</i>
1. Kategoriler sayfasının en üst sağ köşesindeki "Kategoriler Ekle" butonuna basın.
2. Açılan diyalog kutusundaki "Kategori Adı*" metninin altındaki metin kutusuna belirlediğiniz Kategori adını yazın.
3. Diyalog kutusunun en altında yer alan "Ekle" butonuna basın.
4. Yeni Kategori Kategorilere eklenecektir.
<i>Kategori Düzenle:</i>
1. Çalışma sayfasında düzenlemek istediğiniz Kategori kutusunun en sağında yer alan "Kategori Düzenle" ikonuna tıklayın .
2. Açılan diyalog kutusunda var olan Kategori ismi gösterilecektir.

3. Var olan alan isim üzerine farenin imleci ile tıklayıp, Kategori ismini güncelleyebilirsiniz.

4. İşlem tamamlandığında diyalog kutusunun en altında yer alan "Ekle" butonuna tıklayın.

Kategori Silme:

1. Silmek istediğiniz Kategori üzerinde yer alan "Kategori Sil" ikonuna tıklayın.

2. Silme işlemini tamamlamak için açılan diyalog kutusundaki "Evet" butonuna basın.

3. Silme işlemini iptaletmek için açılan diyalog kutusundaki "Hayır" butonuna basın.

Kategoriler - Kitap Süzme İşlemi

Kategoriler bölümünde oluşturulan kategoriler ile süzme işlemi Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör yazılımının ana ekranında yapılmaktadır. Kullanıcı istediği kategoriye seçerek o kategori içerisinde bulunana z-kitaplarının listelenmesini sağlar. Bu bölüm aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

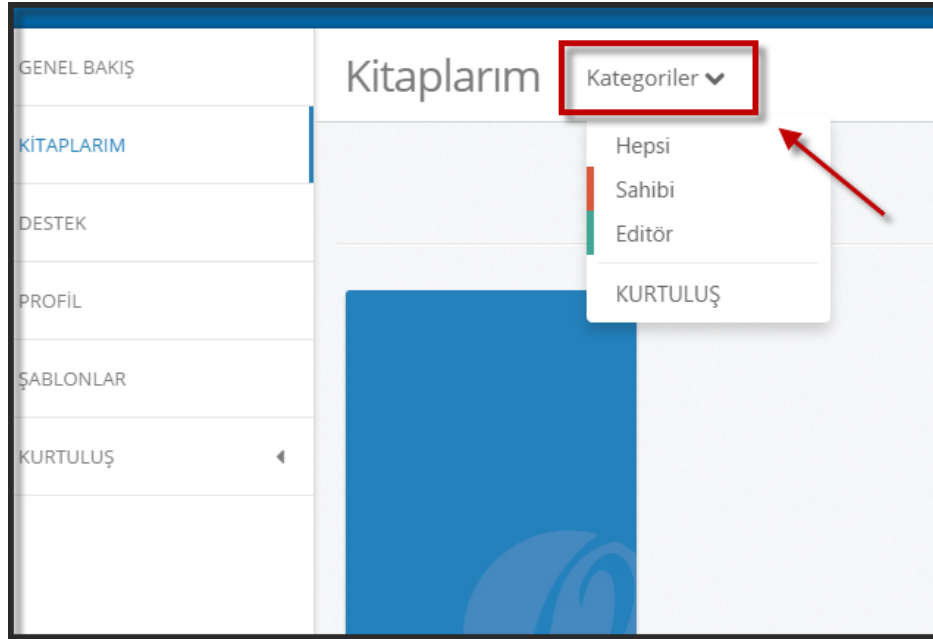


Figure 5.5: Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Ana Ekranı

5.3.5 Kitapların Düzenlenmesi

Yazar bu bölümde yeni kitaplar oluşturabilir, var olanları düzenleyebilir veya çalışmalarını editör yazılımından kendi bilgisayarına indirebilir. Kitap düzenleme ekranında yazar çalışma dosyalarını LEPUB uzantılı dosyalar olarak bilgisayarına indirebilir ve başka bilgisayarlardaki Pardus Z-Kitap Editör yazılımında açarak üzerinde çalışmaya devam edebilir. Pardus Z-Kitap Editörü ile daha önce üretilmiş EPUB paketlerini editörde açmak ve üzerinde düzenleme yaparak EPUB paketini güncellemek mümkündür.

Pardus Z-Kitap Editör yazılımı içerisindeki bütün z-kitap çalışmaları yine bu bölümde listelenmektedir. Listemele kitapların önizleme fotoğrafları kullanılarak yapılır. Bu önizleme fotoğrafları Editör Ekranı (5.4) içerisinde yapılmaktadır.

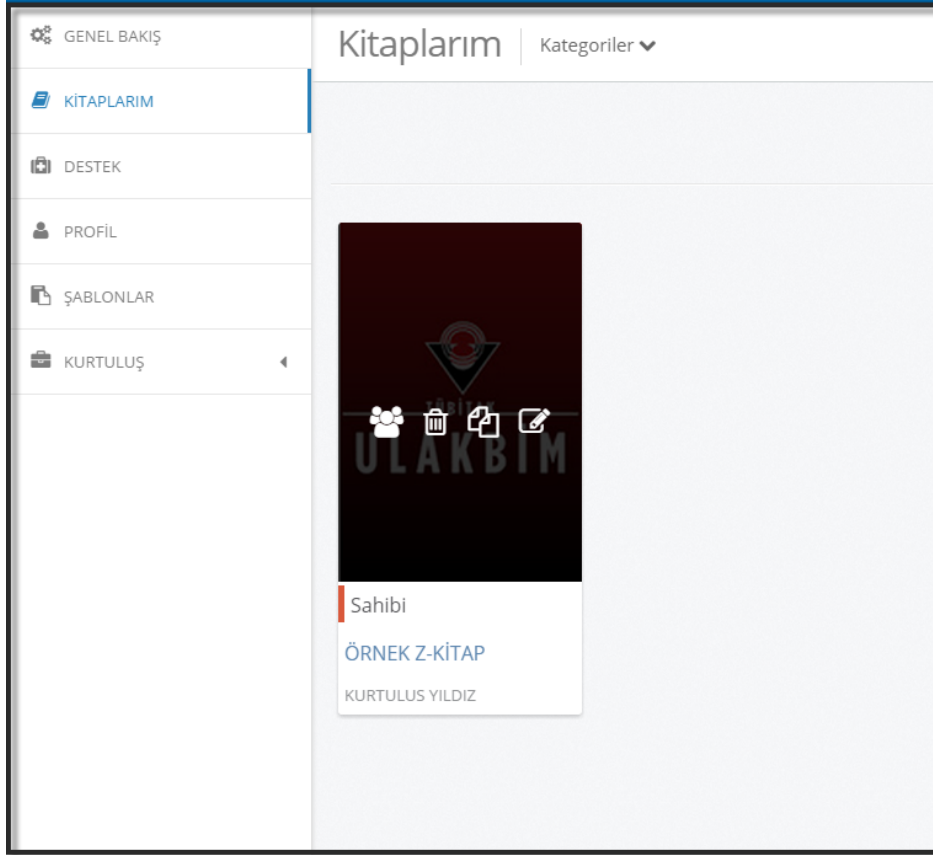


Figure 5.6: Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Ana Ekranı

Kitapların Düzenlenmesi - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

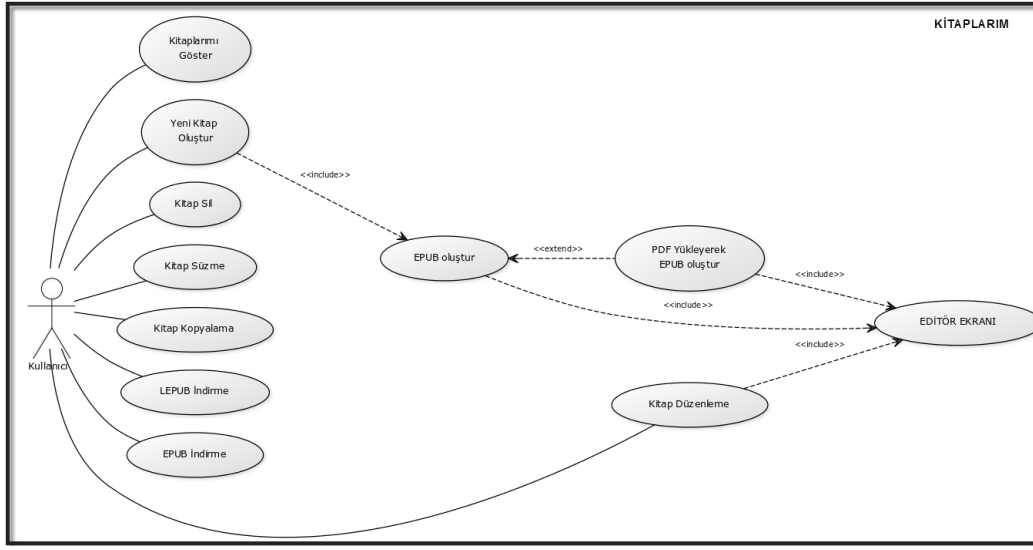


Figure 5.7: Kitapların Düzenlenmesi Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Kitapların Düzenlenmesi - Aktörler

Kitaplarım sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Kitapların Düzenlenmesi.....	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Kitaplarımı Göster	Kullanıcı
Yeni Kitap Oluştur	Kullanıcı
Kitap Sil	Kullanıcı
Kitap Süzme	Kullanıcı
Kitap Kopyalama	Kullanıcı
LEPUB İndirme	Kullanıcı
EPUB İndirme	Kullanıcı

Kitapların Düzenlenmesi - Senaryolar

Kullanım Senaryosu: Kitapların Düzenlenmesi

Kitaplarımı Göster:

1. Editör ana menüsünden "KİTAPLARIM" seçeneğini tıklayın.
2. Ekranda editör yazılımında tasarlanan kitapların önizleme ikonları, kitap bilgileri ile birlikte listelenecektir.

Yeni Kitap Oluştur:

1. "Kitaplarım" ekranında sayfanın sağ üst köşesinde yer alan "Yeni Kitap Oluştur" butonuna tıklayın.
 2. Eser Oluşturma penceresi açılacaktır. Bu ekranda 3 aşamada kitap oluşturulma işlemi için yönlendirileceksiniz.
 3. "Eser Türü" sayfasında eğer baştan tasarlayarak bir EPUB kitabı oluşturmak istiyorsanız, farenizin imleci ile ekrandaki EPUB ikonuna tıklayın.
 4. "Eser Bilgileri" sayfasında eserinizin (z-kitap) hangi çalışma grubuna ekleneceğini seçin.
 5. Eserinizin Ad ve Yazar bilgisini ilgili metin kutusuna ekleyin ve "Devam" butonuna tıklayın.
 6. "Çözünürlük" sayfasında oluşturmak istediğiniz zkitabın sayfa boyutunu seçenekler arasından belirleyin, devam butonuna tıklayın.
 7. "Şablonlar" sayfasında sistemde hazır sunulan ve editörün kullanıcısı tarafından hazırlanmış şablonlar listelenmiştir. Bu şablonlardan birini seçerek kitap üretimine başlamak için ilgili ikonun üzerine tıklayın.
 8. Z-Kitap oluşturma işlemini tamamlamak için sayfanın altındaki "Oluştur" butonuna tıklayın.
 9. Sayfanın en altında kitabın oluşturulması ile ilgili geri bildirimler bir mesaj kutusu içerisinde verilmektedir. Kitap sorunsuz oluşturulduğunda Editör ekranı açılacaktır.
 10. Eğer elinizde val olan bir PDF dosyasının üzerinden bir EPUB kitabı oluşturmak istiyorsanız, farenizin imleci ile ekrandaki PDF ikonuna tıklayın.
 11. "Eser Bilgileri" bölümünde z-kitabın hangi çalışma grubunda olacağını seçin, eser adı ve yazar bilgisini ilgili metin kutusuna yazın ve "Devam" butonuna basın.
-

12. "PDF Yükle" bölümünde ekrandaki "Dosya Seç/Choose File" butonuna tıklayın ve açılan kutudan bilgisayarınızdan eklemek istediğiniz PDF dosyasını seçin, "Aç/Open" butonuna tıklayın.
13. PDF Yükle sayfasının en altındaki "Oluştur" butonuna tıklayın.
14. Editör ilgili z-kitabı oluştururken ekranın en alt sağ köşesinde bilgi kutusu görünecektir. İşlem başarıyla tamamlandığında Editör ekranı (5.4) açılacaktır.
<i>Kitap Sil:</i>
1. Kitaplarım sayfasında silmek istediğiniz kitabın önizleme resmi üzerine farenizin imlecini getirin.
2. Kitap önizleme resmi üzerinde beliren ikonlardan "Sil" ikonuna tıklayın.
3. Açılan diyalog kutusundaki "Evet" seçeneğine tıklayın.
4. Silme işleminden vazgeçmek için "Hayır" butonuna tıklayın.
<i>Kitap Süzme:</i>
1. Kitaplarım sayfasının en üstünde yer alan "Kategoriler" isimli açılır kutuya tıklayın.
2. Açılan liste içerisinde yazarın daha önce eklediği çalışma alanları listelenecektir. (??)
3. Çalışma alanlarından birini seçerek o çalışma alanındaki kitapları süzebilirsiniz.
4. Bütün kitapları görebilmek için aynı listeden "Hepsi" seçeneğini tıklayın.
<i>Kitapları Kopyalama:</i>
1. Kitaplarım sayfasından kopyalamak istediğiniz kitabın önizleme resmi üzerine farenizin imlecini getirin.
2. Beliren ikonlar arasından "Çoğalt" isimli ikona tıklayın.
3. Ekranda açılan diyalog kutusu içerisinde kopyalana kitabın hangi çalışma alanında olacağını belirleyin.
4. "Eser Adı" altındaki metin kutusu içerisine kopyalayacağınız kitabın ismini girin. Herhangi bir isim belirleyebilirsiniz.
5. İşleminiz tamamlandığında "Kopyala" butonuna basın.
6. Herhangi bir çalışma grubu seçilmeden ve eser ismi girilmeden yapılan kopyalama işlemi tamamlanmayacaktır.

<i>LEPUB Yükleme:</i>
1. Kitaplarım sayfasının sağ üst bölümündeki "(L)EPUB Yükle" butonuna basın.
2. Gelen ekranda yüklenen LEPUB proje dosyasının hangi çalışma alanı altında olacağını seçin.
3. Bilgisayarınızda bulunan .lepub uzantılı dosyayı editör ekranı dışından sürükleyerek editör uygulamasındaki çizgili dörtgen alan içerisine bırakınız.
4. Yükleme işlemi tamamlandığında z-kitap editör düzenleme ekranında otomatik açılacaktır.
5. Editör ekranından ayrılp yönetim paneline döndüğünüzde, kitaplarım bölümünde eklenen z-kitap projesini görebilirsiniz.
<i>EPUB Yükleme:</i>
1. Kitaplarım sayfasının sağ üst bölümündeki "(L)EPUB Yükle" butonuna basın.
2. Gelen ekranda yüklenen EPUB proje dosyasının hangi çalışma alanı altında olacağını seçin.
3. Bilgisayarınızda bulunan .epub uzantılı dosyayı editör ekranı dışından sürükleyerek editör uygulamasındaki çizgili dörtgen alan içerisine bırakınız.
4. Yükleme işlemi tamamlandığında z-kitap editör düzenleme ekranında otomatik açılacaktır.
5. Editör ekranından ayrılp yönetim paneline döndüğünüzde, kitaplarım bölümünde eklenen z-kitap projesini görebilirsiniz.
<i>EPUB İndir:</i>
1. Kitaplarım bölümünde bulunan ve EPUB paketini indirmek istediğiniz z-kitap çalışmanızın önizleme resmi üzerine fareinizin imlecini getirin.
2. Beliren ikonlar arasından "İndir" butonuna basın.
3. İndirme işlemi başladığında tarayıcınızın en altında indirilen dosyayı görebilirsiniz.
4. İndirme işlemi tamamlandığında tarayıcınızın indirilen dosyalar klasöründen ilgili z-kitap epub dosyasını bulabilirsiniz.

5.4 Editör Ekranı

Editör yazılımı içerisindeki kitap düzenleme araçlarının tamamı bu bölüm altında toplanmıştır. Kullanıcının üzerinde çalışmakta oldukları kitaplarda bütün tasarımsal ve işlevsel düzenlemeler, editöryal çalışmaları kapsamaktadır. Herhangi bir z-kitabı editöryal ekranda açmak için, Editör yazılımı yönetim panelindeki "Kitaplarım" (??) bölümünde listelenen herhangi bir kitabın ismine tıklayınız. Seçilen kitap editör ekranında açılacaktır.

5.4.1 Nesne Çubuğu

Nesne Çubuğu, editör ekranının en solunda bulunan z-kitap içerisinde kullanılacak nesnelerin tamamının içerisinde yer aldığı bölümdür. Bu bölümdeki bütün nesneler sürükle ve bırak metodu ile sayfaya eklenebilmektedir.

Metin Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Metin ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

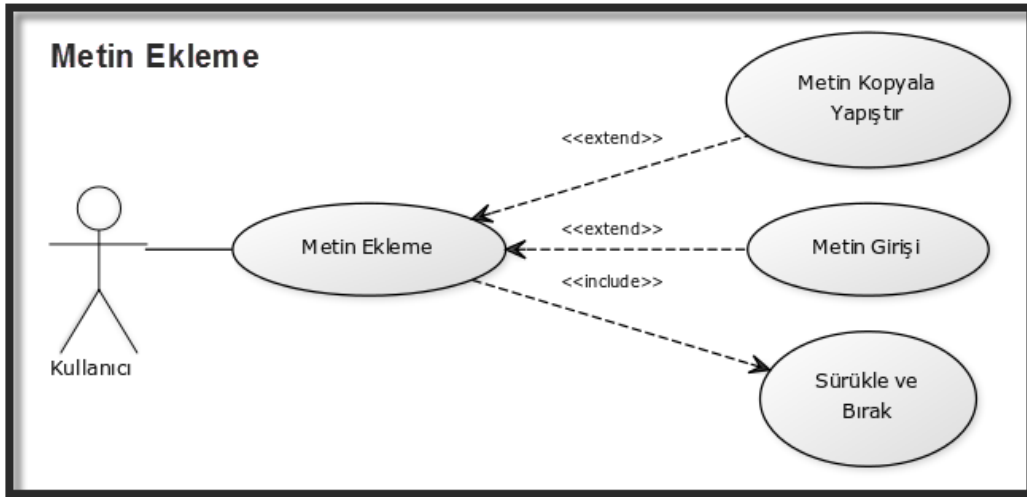


Figure 5.8: Profil Metin Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Metin Ekleme - Aktörler

Metin Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Metin Nesnesi Ekleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Metin Ekleme	Kullanıcı
Metin Kopyala Yapıştır	Kullanıcı
Metin Girişi	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı

Metin Ekleme - Senaryo

Metin nesnesi ekleme ile ilgili senaryo tablosu aşağıda tanımlanmıştır;

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Metin Ekleme
<i>Metin Ekle:</i>
1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Metin" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Ekranda sizin metin girişiniz için bir metin nesnesi oluşturulacaktır. Bu metin nesnesi içerisine tıklayarak metin girişi yapabilirsiniz.
3. Metin nesnesi içerisine istediğiniz sayıda karakter girişi yapabilirsiniz.
4. Metin nesnesi içerisine eklenen metinlerin miktarına göre metin nesnesi otomatik olarak boyutlarını genişletecektir. Metin nesnesi kaydırma (scroll) özelliği kazanmaz.

Yazı Kutusu Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Yazı Kutusu Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

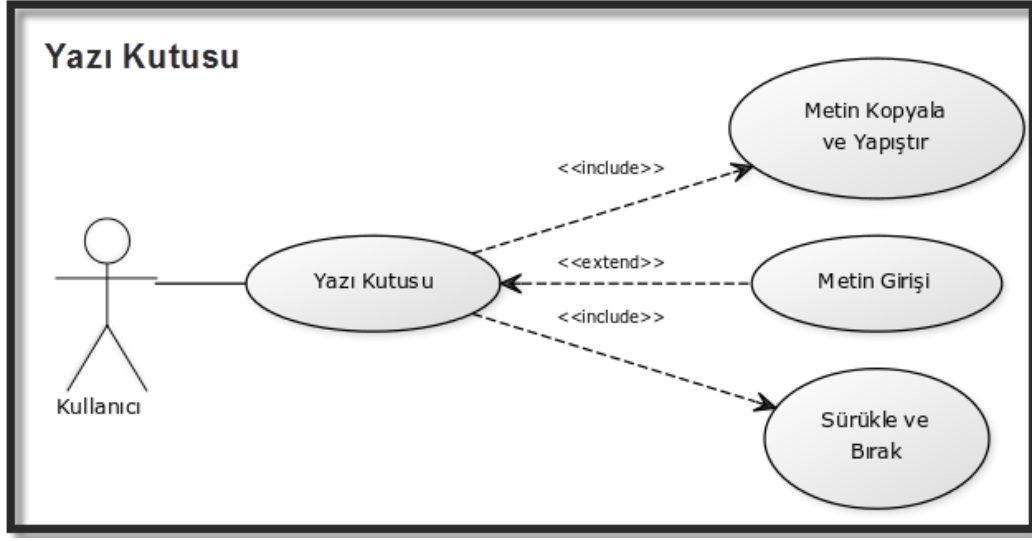


Figure 5.9: Yazı Kutusu Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Yazı Kutusu Ekleme - Aktörler

Yazı Kutusu Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Metin Kutusu Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Yazı Kutusu Ekleme	Kullanıcı
Metin Kopyala Yapıştır	Kullanıcı
Metin Girişi	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı

Yazı Kutusu Ekleme - Senaryo

Zengin Metin Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Zengin Metin Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Yazı Kutusu Ekleme

Yazı Kutusu Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Yazı Kutusu" isimli nesneyi farenizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Ekranda sizin metin girişiniz için bir yazı kutusu nesnesi oluşturulacaktır. Bu yazı kutusu nesnesi içerisine tıklayarak metin girişi yapabilirsiniz.
3. Yazı Kutusu nesnesi içerisine istediğiniz sayıda karakter girişi yapabilirsiniz.
4. Yazı Kutusu nesnesi içerisine eklenen metinlerin miktarı arttıkça, yazı kutusu nesnesinin boyutları değişmez. Yazı Kutusu nesnesinin "kaydırma" (Scroll) özelliği vardır.

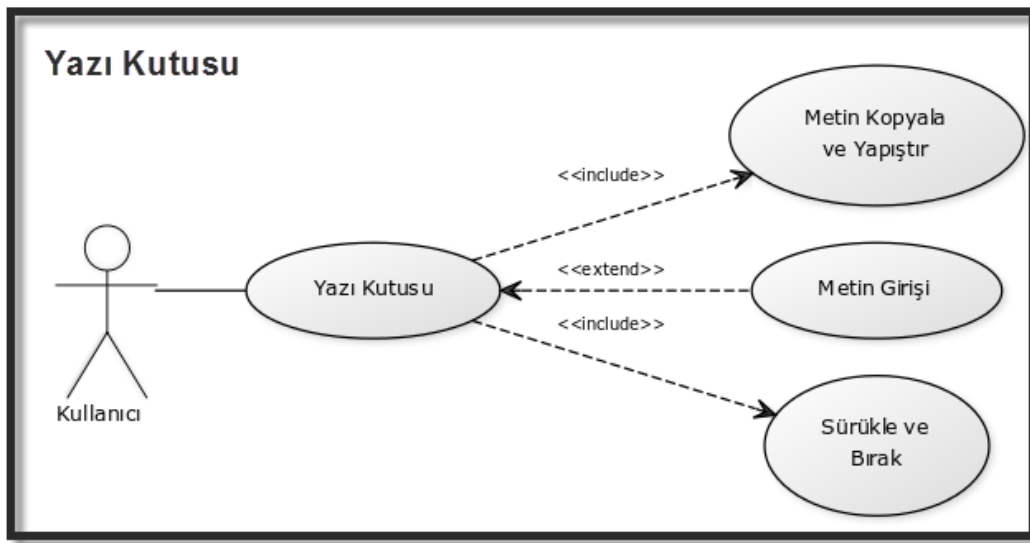


Figure 5.10: Zengin Metin Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Zengin Metin Ekleme - Aktörler

Zengin Metin Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Zengin Metin Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Zengin Metin Ekleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Zengin Metin Ekleme	Kullanıcı
Metin Kopyala Yapıştır	Kullanıcı
Metin Girişi	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Zengin Metin Ekleme

<i>Zengin Metin Ekle:</i>
1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Zengin Metin" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Ekranda sizin metin girişiniz için bir zengin metin nesnesi oluşturulacaktır. Bu zengin metin nesnesi içerisine tıklayarak metin girişi yapabilirsiniz.
3. Zengin Metin nesnesi içerisine istediğiniz sayıda karakter girişi yapabilirsiniz.
4. Zengin Metin nesnesi içerisine eklenen metinlerin miktarı arttıkça, zengin metin nesnesinin boyutları değişmez. Zengin Metin nesnesinin "kaydırma" (Scroll) özelliği yoktur.
5. Zengin Metin nesnesi içerisine istediğiniz web sitiline sahip metin, resim, stil gruplarını kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Zengin Metin nesnesi bu metinler ile birlikte stilleri de kopyalayacaktır.
6. Zengin Metin kutusunun örnek kullanımı için herhangi bir konuda Wikipedia sayfasından metin grubunu kopyalayıp, zengin metin nesnesi içerisine yapıştırın. Kopyaladığımız metinlerin stillerinin de kopyalandığını göreceksiniz.
7. Zengin Metin içerisinde multimedyaaların (resim, video, vb) kaynakları kopyalanan adresten çekildiğinden dolayı okuyucu cihazlarda internet bağlantısı olmadığında bu medyalar gösterilmeyecektir.

Tablo Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Tablo Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

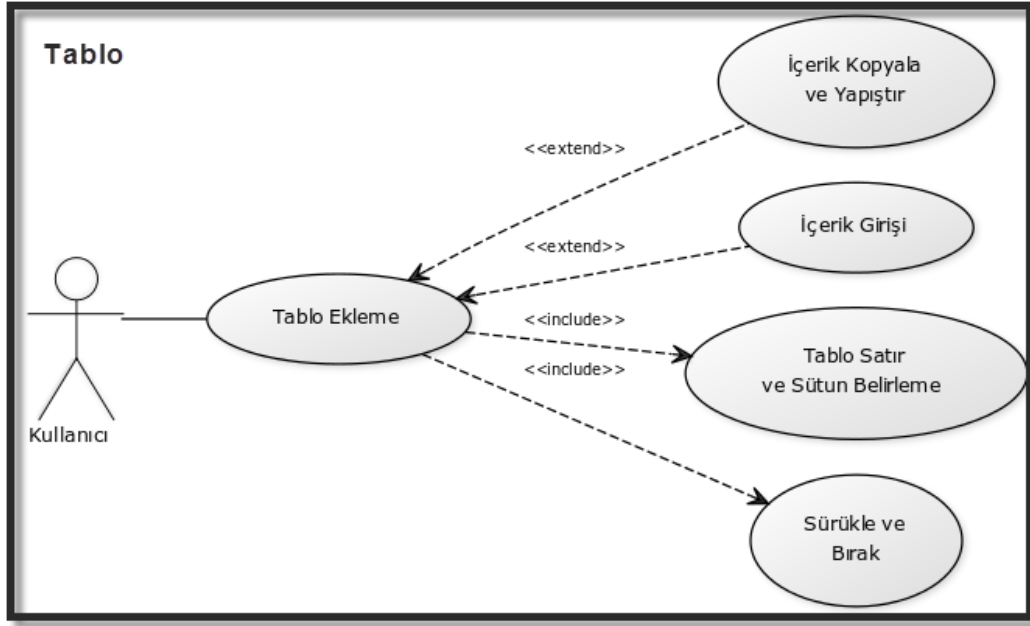


Figure 5.11: Tablo Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Tablo Ekleme - Aktörler

Tablo Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Tablo Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
İçerik Kopyala ve Yapıştır	Kullanıcı
İçerik Girişi	Kullanıcı
Metin Girişi	Kullanıcı
Tablo Satır ve Sütun Belirleme	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Tablo Ekleme

Tablo Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Tablo" isimli nesneyi fareminiz sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Ekranda otomatik olarak bir diyalog kutusu açılacaktır. Bu ekran içerisinde fareminiz ile tablonuzun satır ve sütun sayısını fareminizin imlecini kareler üzerinde gezdirerek belirleyin.
3. İstediğiniz satır ve sütun sayısını belirlediğinizde fareminiz sol tuşuna basın.
4. Sayfada istediğiniz tablo oluşturulacaktır.
5. Tablo içerisinde istediğiniz hücreye çift tıklayarak o hücre içerisine veri girişi yapabilirsiniz.
6. Tabloların içerisine sadece metin girişi yapılabilir.
7. Tablo içerisindeki hücrelerin stil değişiklikleri için "Tasarımcı" (??)barını kullanabilirsiniz.

Tablo Ekleme - Senaryo

Görsel Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Görsel Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

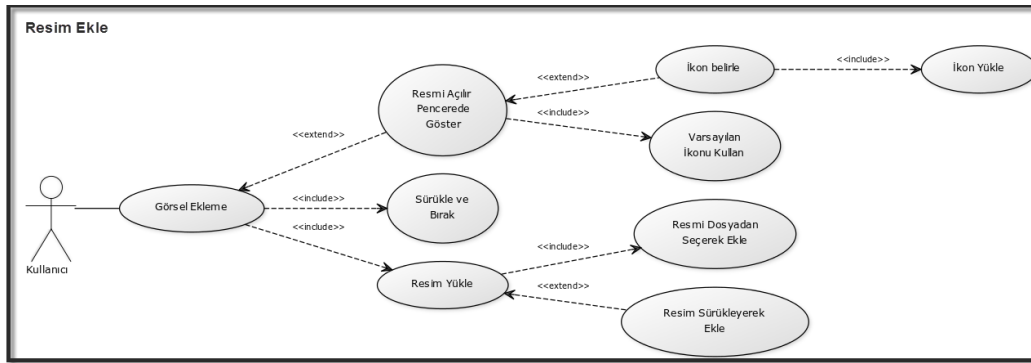


Figure 5.12: Görsel Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Görsel Ekleme - Aktörler

Görsel Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Görsel Ekleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Resim Yükle	Kullanıcı
Resim Sürükleyerek Bırak	Kullanıcı
Nesneyi Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
İkon Yükle	Kullanıcı
Resmi Dosyadan Seçerek Yükle	Kullanıcı
Resmi Sürükleyerek Yükle	Kullanıcı

Görsel Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Görsel Ekleme

<i>Görsel Ekle:</i>
1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Görsel" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Açılan diyalog kutusu içerisinde görselinizin sayfa içerisinde nasıl görüneceğini belirlemek için diyalog kutusunun en üstündeki sekmeleri kullanın.
3. Görselin sayfada direk görünmesi için diyalog kutusunun en üstündeki "Sayfada" sekmesine tıklayın. bu seçeneğe uygun olarak diyalog kutusu değişecektir.
4. Bu sekmenin altındaki boşluğa bilgisayarınızdan eklemek istediğiniz resmi seçip sürükleyerek bırakın. Bu işleme alternatif olarak diyalog kutusunun ortasında yer alan "Resim Yükle" sekmesine tıklayarak, gelen ekrandaki "Dosya Seç" butonuna basarak bilgisayarınızın dosya yöneticisini kullanarak görsel ekleyebilirsiniz.
5. Eklediğiniz resmin yüklenmesi tamamlandığında ekranın altında görseli küçük boyutta görebilirsiniz.
6. Görselin sayfaya eklenmesi işlemini tamamlamak için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basın.

7. Görseliniz sayfaya eklenecektir.
8. Görsellerinizi sayfada bir ikona tıklayarak açılan bir özellikte de ekleyebilirsiniz. Bunun için diyalog kutusunun en üstündeki "Açılır Pencere" seçeneğini tıklayın. Bu seçeneğe uygun olarak diyalog kutusu güncellenecektir.
9. "Açılı Pencere" sekmesinin hemen altında yer alan ilk 2 ikon sizin için yazılımın sunduğu varsayılan ikonlardır. Bu ikonlar dışında kendiniz bir ikon yükleme için, bu ikonların en sağındaki ikona tıklayın.
10. Açılan dosya yöneticisi penceresinden istediğiniz iconu seçin (PNG veya JPEG formatında) ve pencerenin en altında sağdaki butona basarak iconu yükleyin.
11. Yüklenen ikon diğer ikonların altında diyalog kutusunda görünecektir.
12. Diyalog kutusunun en altındaki "Resim Yükle" veya "Resim Sürükle" sek-melerini kullanarak seçtiğiniz ikona tıklanınca gösterilecek görseli bilgisayarınızdan seçin ve yükleyin.
13. Görsel ve ikon seçim/yükleme işlemleriniz tamamlandığında diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basarak işlemi sonlandırın.

Galeri Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeniği

Galeri Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeniği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

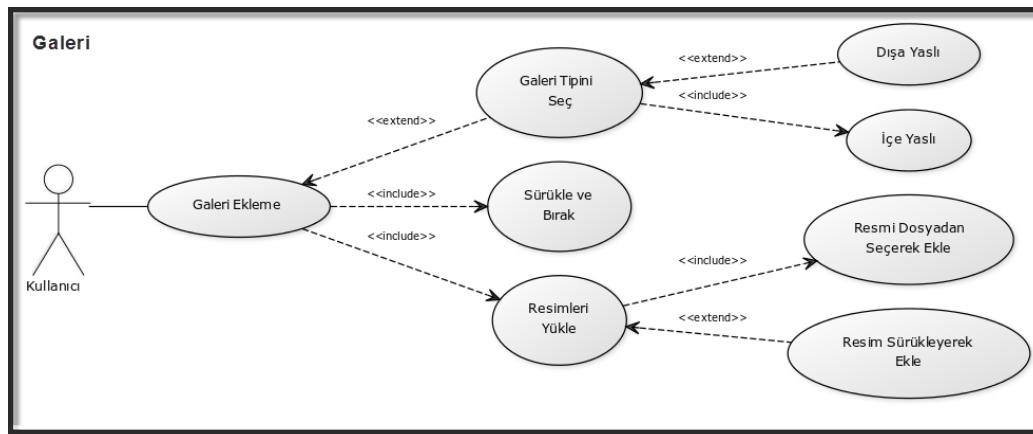


Figure 5.13: Galer Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeniği.

Galeri Ekleme - Aktörler

Galeri Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Galer Ekleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Resim Yükle	Kullanıcı
Nesneyi Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
Galeri Tipini Seç	Kullanıcı
Resimleri Dosyadan Seçerek Yükle	Kullanıcı
Resimleri Sürükleyerek Yükle	Kullanıcı

Galeri Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Galer Ekleme

<i>Galeri Ekle:</i>
1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Galeri" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Açılan diyalog kutusu içerisinde ekranın en üstündeki "Resim Sürükle" ve "Resim Yükle" sekmelerinden birini seçerek, galerinizin içinde yar alacak resimleri diyalog kutusuna ekleme yönteminizi seçin.
3. Galer için eklenen her bir resim, diyalog kutusu içerisinde gösterilecektir. 8 adete kadar resim girebilirsiniz.
4. Diyalog kutusunun altındaki "Galeri Tipi" resimlerinizin galeri içerisindeki görünme biçimini belirler. Resimlerinizin sizin sayfada belirlediğiniz galeri boyutu içerisinde gösterilmesi için "Dışa Yash" seçeneğini, resimlerinizin sayfada galerinin boyutuna sığdırılarak gösterilmesi için "İçe Yash" seçeneğini seçin.
5. Galeriyi sayfaya ekleme işlemini tamamlamak için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basın.

Grafik Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Grafik Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

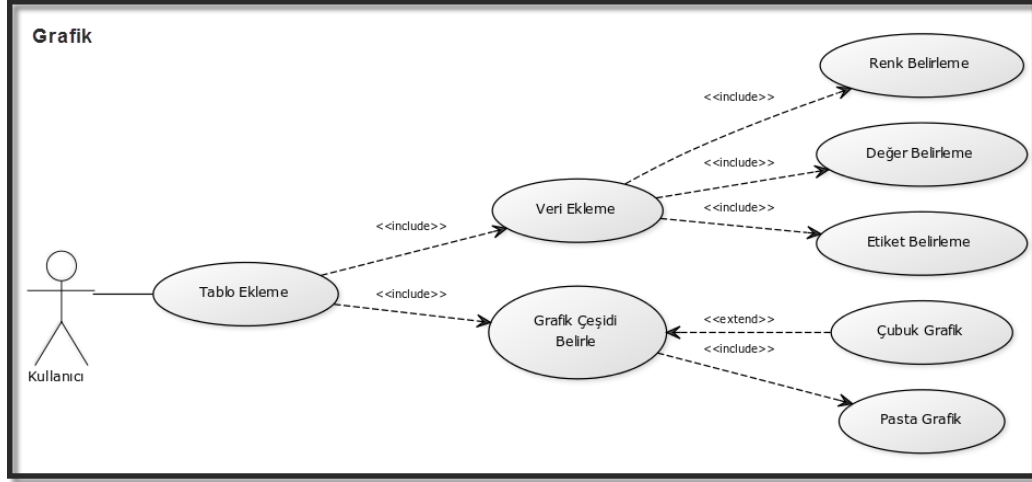


Figure 5.14: Grafik Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Grafik Ekleme - Aktörler

Grafik Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Grafik Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Tablo Ekle	Kullanıcı
Veri Ekle	Kullanıcı
Grafik Çeşidi Belirle	Kullanıcı
Renk, Değer, Etiket Belirle	Kullanıcı

Grafik Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Grafik Ekleme

Grafik Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Grafik" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
 2. Açılan diyalog kutusunun en üstünde yer alan "Grafik Çeşidi" açılır kutusundan grafiğinizin "Pasta" veya "Çubuk" grafik olmasını belirleyin. Seçiminize uygun olarak diyalog kutusu güncellenecektir.
 3. Pasta Grafiğini seçtiğinizde grafiğin özellikleri diyalog kutusunda görünecektir.
 4. Pasta Grafiğin içerisindeki veri adedini diyalog kutusunun en üstünde yer alan açılır kutudan belirleyin. Varsıyaln veri adedi 2'dir. Bu seçeneği 1-9 aralığında değiştirebilirsiniz.
 5. Pasta grafiğinizi eklemek için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basın.
 6. Sayfanıza Çubuk Grafik eklemek için diyalog kutusunun en üstündeki "Grafik Çeşidi" açılır kutusundan "Çubuk Grafik" seçeneğini seçin. Diyalog kutusu çubuk grafik için güncellenecektir.
 7. Çubuk grafikte yer alacak veri adedini, verilen etiket isimleri ve değerlerini ilgili alanlardan değiştirin.
 8. Grafiğin arka planını değiştirmek için "Arkaplan Rengi" isimli renk kutusuna tıklayın ve açılan pencereden istediğiniz rengi seçin.
 9. Grafiğinizin çubuk renklerini değiştirmek için "Çizgi Rengi" isimli renk kutusuna tıklayın ve açılan pencereden istediğiniz rengi seçin.
 10. Çubuk grafiğinizi eklemek için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basın.
-

Şekil Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Şekil Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

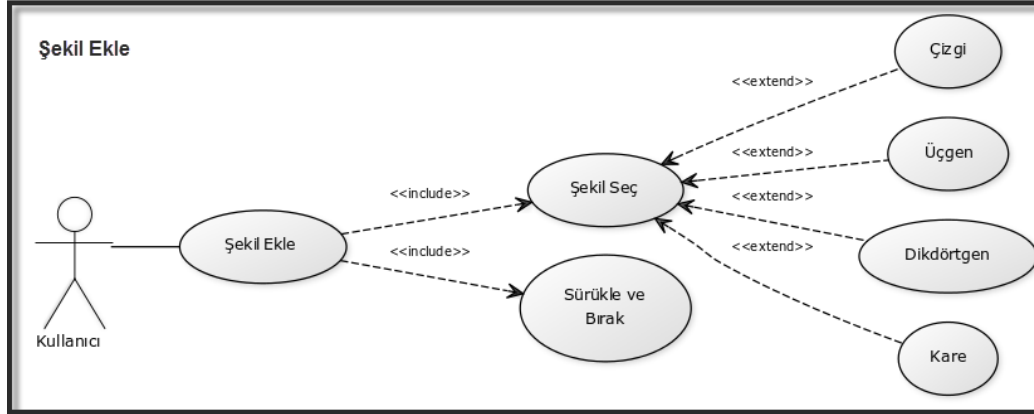


Figure 5.15: Şekil Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Şekil Ekleme - Aktörler

Şekil Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Şekil Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Şekil Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
Şekil Seç	Kullanıcı

Şekil Ekleme - Senaryo

Video Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Video Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Şekil Ekleme

Şekil Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Şekil" isimli nesneyi fare'nizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Açılan diyalog kutusundan eklemek istediğiniz şeklin üzerine farenin imlecini getirin ve tıklayın. Seçtiğiniz şekil sayfaya eklenecektir.
3. Seçtiğiniz şekil sayfaya eklenecektir.

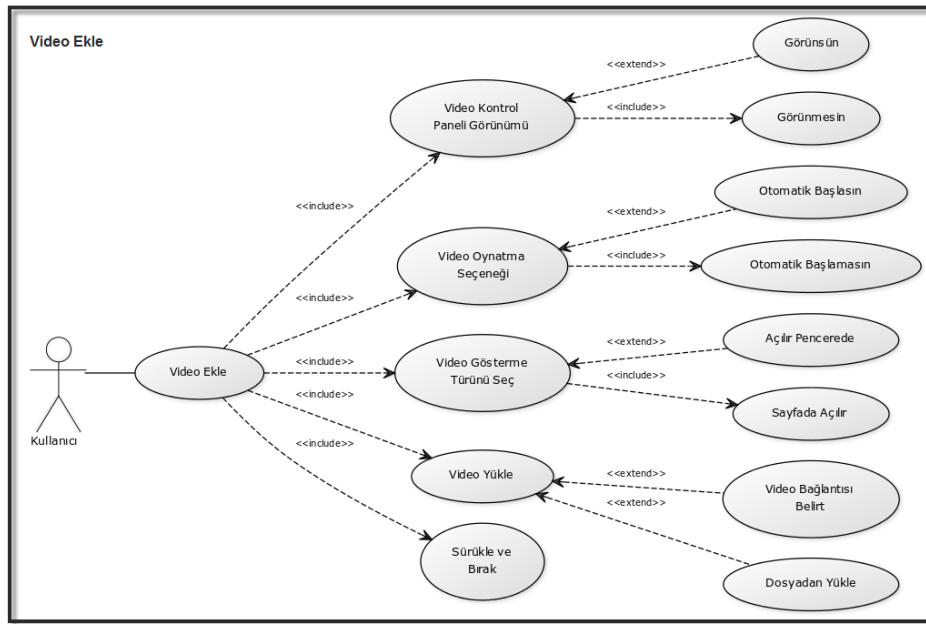


Figure 5.16: Video Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Video Ekleme - Aktörler

Video Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Video Ekleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Video Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
Video Gösterme Türünü Seç	Kullanıcı
Video Oynatma Seçeneğini Belirle	Kullanıcı
Video Kontrol Paneli Görünümünü Belirle	Kullanıcı
Video Yükle	Kullanıcı

Video Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Video Ekleme

<i>Video Ekle:</i>
1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Video" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Açılan diyalog kutusundan videonun görünüm, oynatma özelliklerini belirleyebilir, vidyonuzu yükleyerek işlemi tamamlayabilirsiniz.
<i>Video Gösterme Türünü Seç:</i>
1. Eklediğiniz vidyonun sayfada sizin düzenleme ekranında belirlediğiniz boyutta görünmesini istiyorsanız diyalog kutusunun en üstündeki "Sayfada" seçeneğini seçin.
2. Diyalog kutusu seçeneğinize uygun olarak güncellenecektir.
3. Videonun sayfada bir ikona basılınca (pop-up) açılmasını istiyorsanız, "Açılır Pencere" seçeneğini tıklayın.
4. Diyalog kutusunda iki adet varsayılan ikon gösterilecektir. Bunlardan birini seçebilirsiniz. Kendiniz ikon eklemek isterseniz es solda bulunan ikona tıklayın.
5. Açılan dosya yöneticisi penceresinden istediğiniz JPEG veya PNG ikonu seçin. Seçtiğiniz ikon diyalog kutusunda gösterilecektir.

<i>Video Yükle:</i>
1. Sayfaya eklemek istediğiniz videoyu 3 şekilde yükleyebilirsiniz.
2. Diyolog kutusundaki "Video Sürükle" sekmesine tıklayın. Bu sekmenin hemen altındaki boşluğu yüklemek istediğiniz videoyu bilgisayarınızdan sürükleyin ve bırakın.
3. Videonun yüklenmesi süresi medyanın boyutuna bağlıdır. Vidyonun yüklenme seviyesini editör ekranının en üstündeki ilerleme barından takip edebilirsiniz. Video yüklenene kadar işlem yapmamanız tavsiye edilir.
4. Video yükleme işlemi tamamlandıktan sonra ekranın en altındaki "Ekle" butonuna basın. Video Poster sayfasına yönlendirileceksiniz.
5. Ekleyeceğiniz videonun sayfa içerisinde oynatılmadan önce görüneceği imajını belirlemek için Video Poster ekranındaki video Play butonuna basın.
6. Video oynatılmaya başlandığında istediğiniz bir yerinde videonun altındaki "Capture" butonuna basın. Seçtiğiniz imaj diyalog kutusunda görünecektir. Başka bir görüntü yakalamak için video oynatma butonlarını kullanarak farklı imajlar seçebilirsiniz.
7. İşlemi sonlandırmak ve videoyu sayfaya eklemek için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basın.
8. Video sayfaya eklenecektir.
9. Video yükleme işlemini dosyadan ilgili videoyu seçerek de yapabilirsiniz. Bunun için Video Ekle diyalog kutusundaki "Video Yükle" sekmesini tıklayın.
10. Diyalog kutusundaki seçiminize uygun olarak "Dosya Seç/Choose File" butonu görünecektir.
11. Bu butona tıklayın ve dosya yöneticisinden video dosyasını seçip ekleyin. Video ekleme işlemini tamamlamak için yukarıdaki adımları takip edin.
12. Sayfanıza internetde bulunan bir videoyu link aracılığıyla ekleyebilirsiniz. Bunun için diyalog kutusundaki "Video Bağlantı" seçeneğini seçin.
13. Sekmenin hemen altında bir metin kutusu görünecektir. Bu metin kutusu içerisinde örnek bir video linki bulunmaktadır. Benzer şekilde siz de videonuza direk referans veren linki bu metin kutusuna yapıştırın. Burada dikkat etmeniz gereken nokta linkinizin direk video'nun bulunduğu adresi göstermesidir. Youtube video'su ve benzeri video linkleri direk videoya referans vermediği için yükleme başarısız olacaktır.
14. Video linki ile video yükleme işlemini tamamlamak için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basın.
15. Video sayfaya eklenecektir.
<i>Video Oynatma Seçeneğini Belirle:</i>
1. Videolarınızın reader yazılımlarında ilgili sayfa açıldığında otomatik olarak çalışmasını istiyorsanız Video diyalog kutusunun en altında bulunan "Otomatik Başla" seçeneğini "Evet" olarak değiştirin.
2. Bu seçenek "Hayır" olarak işaretlendiğinde video ilgili sayfada okur "Play" butonuna basmadan oynamayacaktır.
<i>Video Kontrol Paneli Görünümünü Belirle:</i>
1. Video eklediğiniz sayfada vidyonun oynatıcı (Player) butonlarının görünmesini istemiyorsanız Video diyalog kutusunun en altındaki "Kontrol Panel Görünüm" seçeneğini "Hayır" olarak seçin.
2. Video oynatma panelinin görünmesini istiyorsanız ilgili seçeneği "Evet" olarak

Ses Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Ses Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

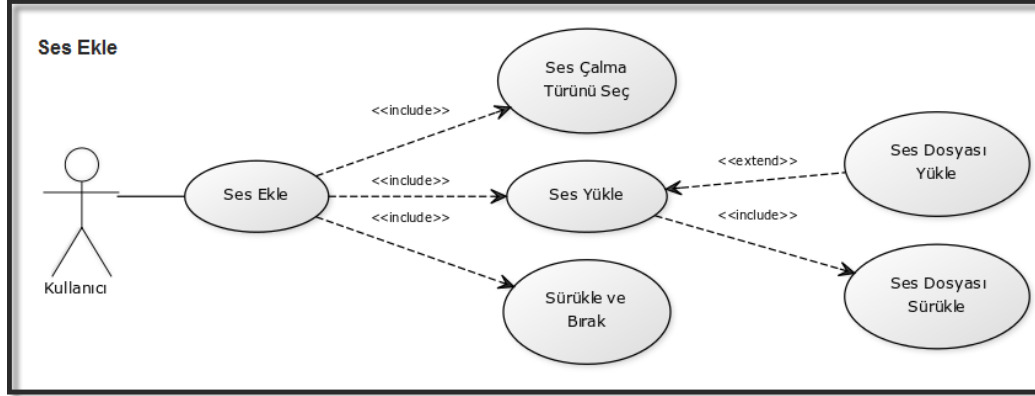


Figure 5.17: Ses Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Ses Ekleme - Aktörler

Ses Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Video Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Ses Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
Ses Çalma Türünü Seç	Kullanıcı

Ses Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Ses Ekleme

Ses Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Ses" isimli nesneyi farenizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Ses ekleme işlemi Video Ekleme işlemi ile benzer işlem basamaklarına sahiptir. Ses diyalog kutusunda ilgili alanları seçerek ve medyanızı bilgisayarınızdan yükleyerek ses ekleme işlemi tamamlayabilirsiniz.
3. Ses oynatıcısının reader yazılımlarında ilgili sayfada otomatik olarak başlaması için Ses diyalog kutusunun en altındaki " Otomatik Başla" seçeneği kullanabilirsiniz.
4. Ses oynatıcısının ses dosyasını reader yazılımlarında ilgili sayfada otomatik olarak tekrar etmesi için Ses diyalog kutusunun en altındaki "Tekrar Et" seçeneğini kullanabilirsiniz.
5. Ses Dosyanıza isim vererek sayfa içerisinde görünmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için Ses diyalog kutusunun en altındaki "Ses Adı" yazan metin kutusunu kullanabilirsiniz.

Açılır Pencere Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Açılır Pencere Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

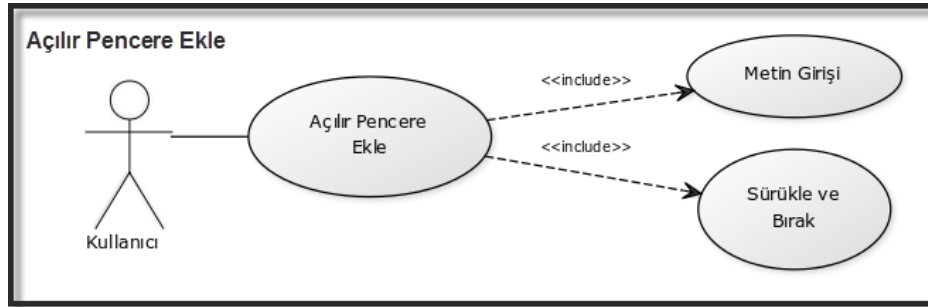


Figure 5.18: Açılır Pencere Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Açılır Pencere Ekleme - Aktörler

Açılır Pencere Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Açılır Pencere Ekleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
Ses Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
Metin Girişi Yap	Kullanıcı

Açılır Pencere Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Açılır Pencere Ekleme
<i>Açılır Pencere Ekle:</i>
1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Açılır Pencere" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Açılan diyalog kutusundaki metin kutusuna açılır pencere ikonuna tıklandığında gösterilecek metinleri girin.
3. İşlemi sonlandırmak için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna basın.
4. Açılır pencere sayfaya eklenecektir.

Soru Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Soru Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

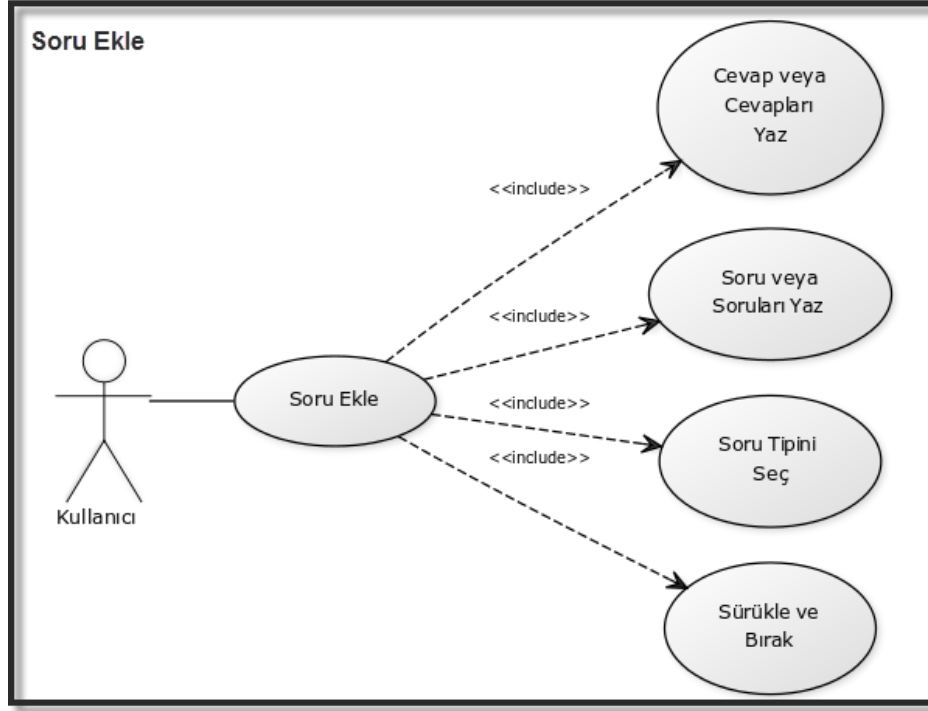


Figure 5.19: Soru Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Soru Ekleme - Aktörler

Soru Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Soru Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Ses Ekle	Kullanıcı
Soru Tipini Seç	Kullanıcı
Soru ve Cevapları Yaz	Kullanıcı

Soru Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Soru Ekleme

Soru Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Soru" isimli nesneyi far-enizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Açılan soru diyalog kutusunun en üstündeki Soru Tipi açılır kutusundan soru türünü seçin.
3. Seçilen türe göre diyalog kutusunda soru ve cevap metin kutuları gösterilecektir.
4. Seçtiğiniz soru tipine uygun soru ve cevap bilgilerini ilgili metin kutularına girin.
5. Soru uygulamanızı sayfaya eklemek için diyalog kutusunun en altındaki "Ekle" butonuna tıklayın.

LATEX Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

LATEX Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

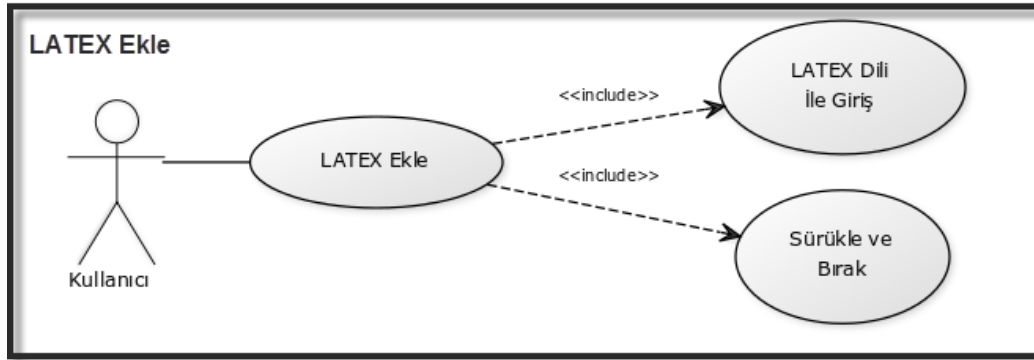


Figure 5.20: LATEX Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

LATEX Ekleme - Aktörler

LATEX Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak LATEX Ekleme	
<i>Kullanım Senaryosu Adı</i>	<i>Aktörler</i>
LATEX Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
LATEX Dili ile terim girişi	Kullanıcı

LATEX Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak LATEX Ekleme

<i>LATEX Ekle:</i>
1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "LATEX" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Latex diyalog kutusunda LATEX markup dili ile bilimsel terimleri sayfanıza ekleyebilirsiniz.
3. Diyalog kutusunun en üstündeki "Semboller" ve "Harfler" açılır kutularını kullanarak hazır sembol ve bilimsel harfleri terim giriş kutusuna ekleyebilirsiniz.
4. Latex diyalog kutusundaki büyük terim giriş alanı sizin latex dilinde içerik girişiniz içindir. Bu bölüme yazacağınız latex kodlarının derlenmiş halini hemen altındaki boşlukta görebilirsiniz.
5. Gerekli terim girişini tamamladıysanız ve sonuçlarını latex diyalog kutusunun alt bölümünde gördüğünüzde işlemi sonlandırmak ve latex kodlarınızı sayfanıza eklemek için "Ekle" butonuna basın.

HTML Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

HTML Ekleme ekranı ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

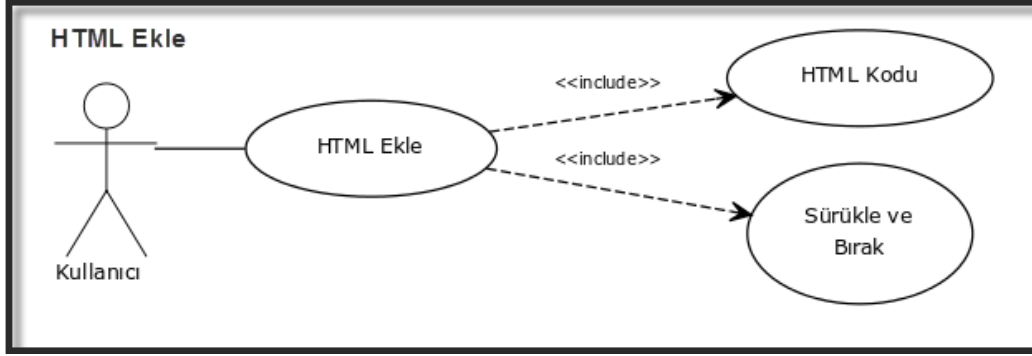


Figure 5.21: HTML Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

HTML Ekleme - Aktörler

HTML Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak LATEX Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
HTML Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
HTML Dili ile kod girişi	Kullanıcı

HTML Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak HTML Ekleme

HTML Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "HTML" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
 2. Siyah renkli HTML kodlama paneli açılacaktır.
 3. Bu panel içerisine HTML dilini kullanarak istediğiniz web içeriğini sayfaya ekleyebilirsiniz. Bunun için kendiniz kod yazabileceğiniz gibi istediğiniz kod bloğunu da kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Bu şekilde istediğiniz video, SWF, vb multimedya ları sayfanıza ekleyebilirsiniz.
 4. Bu nesnenin sorunsuz kullanım ız için orta seviyede HTML ve web içerik geliştirme bilgisi gerekmektedir.
 5. Gerekli terim girişini tamamladı ınızda işlemi sonlandırmak ve html kodlarınızı sayfanıza eklemek için "Ekle" butonuna basın.
 6. HTML nesnesi olarak eklenen web içeriklerinin içerisinde yer alan medyalar eğer başka web adreslerinden çekiliyor ise, bu içerikler internet bağlantısı olmayan durumlarda Reader yazılımlarında görülemeyecektir.
-

Sayfa Bağlantısı Ekleme - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Sayfa Ekleme Nesnesi ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

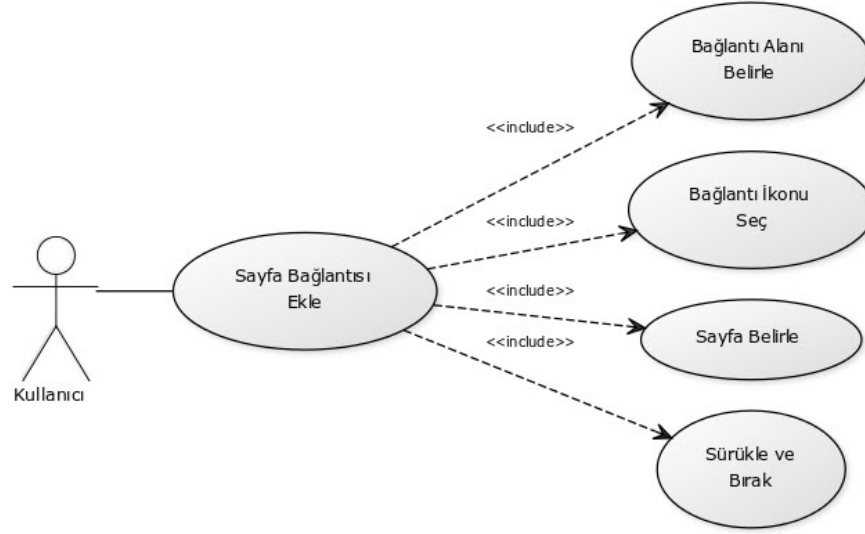


Figure 5.22: Sayfa Bağlantısı Ekleme Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Sayfa Bağlantısı Ekleme - Aktörler

Sayfa Bağlantısı Ekleme sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Sayfa Bağlantısı Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Sayfa Bağlantısı Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
Sayfa Belirle	Kullanıcı
Sayfa Bağlantı İkonu Seç	Kullanıcı
Sayfa Bağlantı Alanı Belirle	Kullanıcı

Sayfa Bağlantısı Ekleme - Senaryo

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Sayfa Bağlantısı Ekleme

Sayfa Bağlantısı Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Sayfa Bağlantısı" isimli nesneyi fareinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
 2. Açılan diyalog kutusundaki "Sayfa Bağlantısı Adı" sekmesine tıklayın. Bağlatı başlığını ilgili metin kutusuna girin ve bağlantı yapılacak sayfayı ilgili radyo butonuna basarak seçin.
 3. "Sayfa Bağlantısı İkonu" sekmesine tıklayarak, ekleyeceğiniz sayfa bağlantısı nesnesini bir ikon ile görselleştirebilirsiniz. Bunun için var olan ikonları kullanabilir veya yeni ikonları sürükle-bırak ile yükleyebilirsiniz.
 4. Sayfa bağlantısı Alanı, sayfa içerisinde kullanıcının tıklama alanını belirlemek için tasarlanmıştır. Nesneyi sayfaya ekledikten sonra bu alanı değiştirebilirsiniz.
 5. Gerekli işlemleri tamamladığınızda işlemi sonlandırmak ve nesnenizi sayfanıza eklemek için "Ekle" butonuna basın.
 6. Sayfa bağlantı nesnesinin tıklama alanı sarı renkte bir kenarlık ile gösterilir. Bu alanı nesnenin boyutlarını değiştirerek düzenleyebilirsiniz.
-

Metinle Çevrele - Kullanıcı Senaryo Çizeneği

Metinle Çevrele Nesnesi ile ilgili Kullanıcı Senaryo Çizeneği aşağıdaki görselde belirtilmiştir;

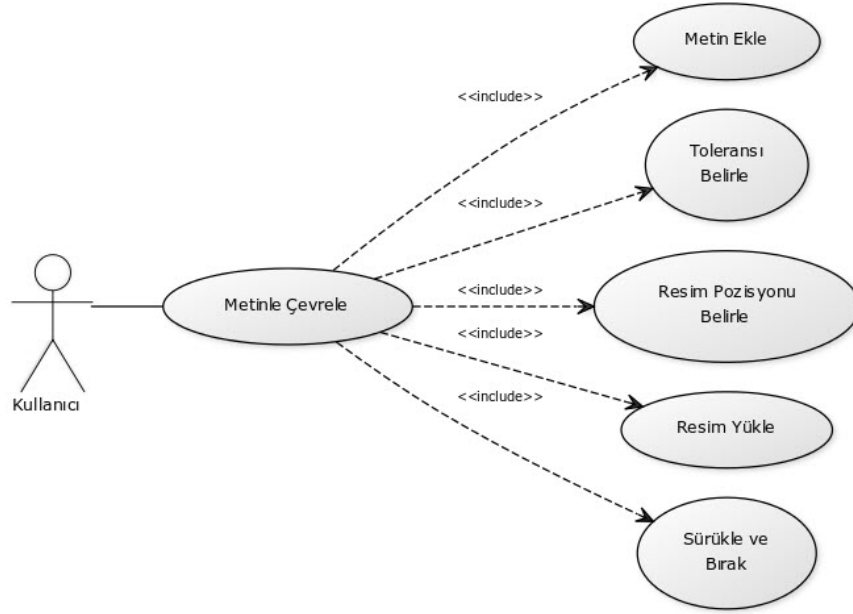


Figure 5.23: Metinle Çevrele Nesnesi Kullanım Senaryosu Çizeneği.

Metinle Çevrele - Aktörler

Metinle Çevrele sayfasında işlem yapan aktörler aşağıdaki tabloda tanımlanmıştır.

Kullanım Senaryosu Sözlük: Nesne Çubuğunu Kullanarak Metinle Çevrele Ekleme	
Kullanım Senaryosu Adı	Aktörler
Metinle Çevrele Ekle	Kullanıcı
Sürükle ve Bırak	Kullanıcı
Metin Ekle	Kullanıcı
Tolerans Belirle	Kullanıcı
Resim Pozisyonu Belirle	Kullanıcı
Resim Yükle	Kullanıcı

Kullanım Senaryosu: Nesne Çubuğunu Kullanarak Metinle Çevrele

Sayfa Bağlantısı Ekle:

1. Editör ekranının sol bölümündeki nesne çubuğundan "Metinle Çevrele" isimli nesneyi farelinizin sol tuşu ile tutarak sayfaya sürükleyin.
2. Açılan diyalog kutusunun en üstündeki "Resim Pozisyonu" özelliğini kullanarak metnin resmin sağında veya solunda durmasına karar verin.
3. Tolerans değeri kaydırma çubuğunu kullanarak metnin resmin etrafını sarmasındaki hassaslığı belirleyin.
4. Metin girişini kaydırma çubuğunun hemen altındaki alana yapabilirsiniz.
5. Resim eklemek için ilgili imaj dosyanızı sürükleyip diyalog kutusundaki alana bırakın.
6. Gerekli işlemleri tamamladığınızda işlemi sonlandırmak ve nesnenizi sayfaya eklemek için "Ekle" butonuna basın.

Sayfa Numarası Nesnesi Ekleme

Sayfa Numarası nesnesi istediğiniz sayfaya sizin için otomatik sayfa numarası ekleye nesnedir. Bu nesneyi kullanarak aratan sayfalar arasında kaybolmadan sayfa numaralarını ekleyebilirsiniz.

5.4.2 Tasarımcı

Tasarımcı, editör ekranının üst bölümünde Menü Barı'nın hemen altında bulunan bölümdür. Bu bölüm sayfada nesne seçilmediğinde boş görünecektir. Sayfada (Düzenleme Ekranı) herhangi bir nesne seçildiğinde bu bölümde o nesne ile ilgili stil özellikleri görünür. Bu stil özellikleri kullanılarak seçili nesne biçimlendirilebilmektedir. Aşağıda nesnelerle ilgili biçimlendirme özellikleri açıklanmıştır;

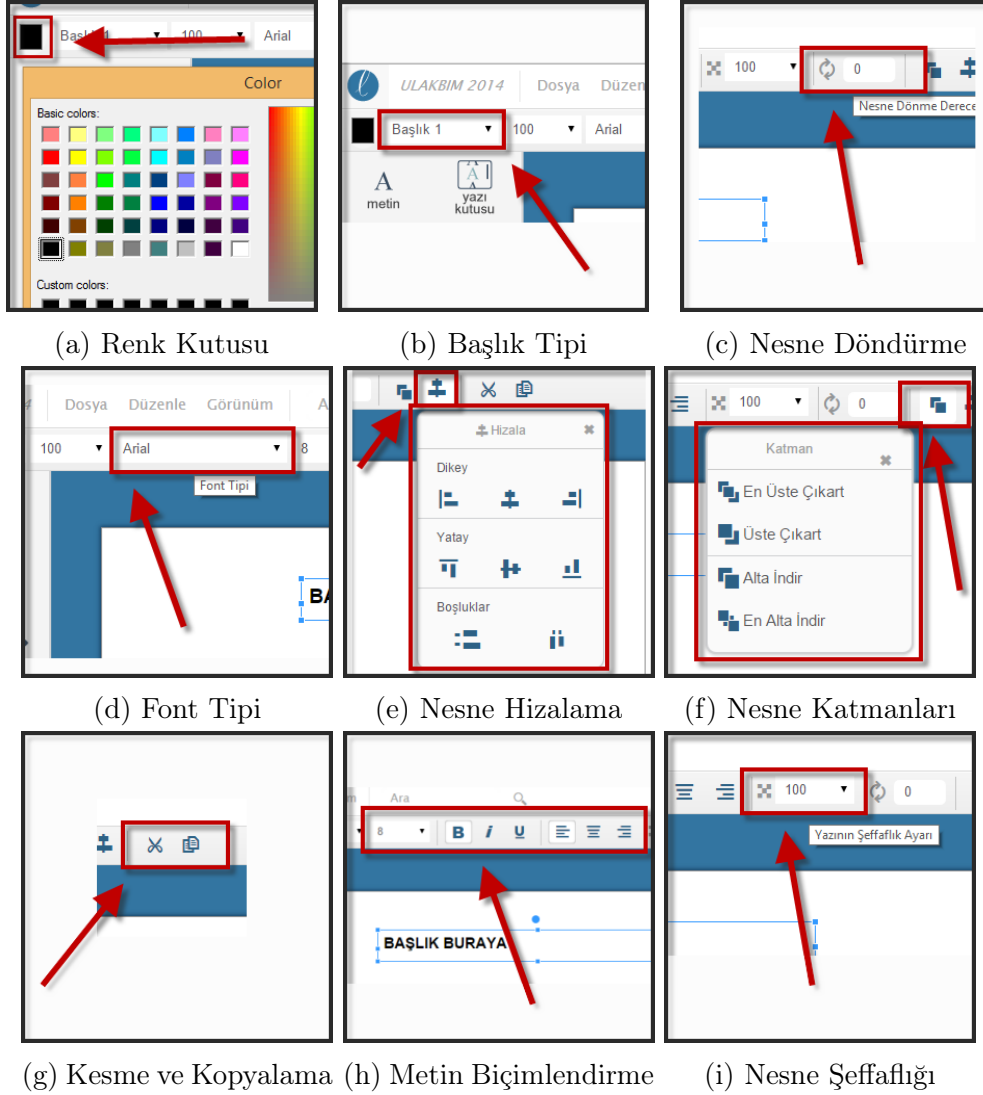


Figure 5.24: Tasarımcı Çubuğu Biçim Özellikleri

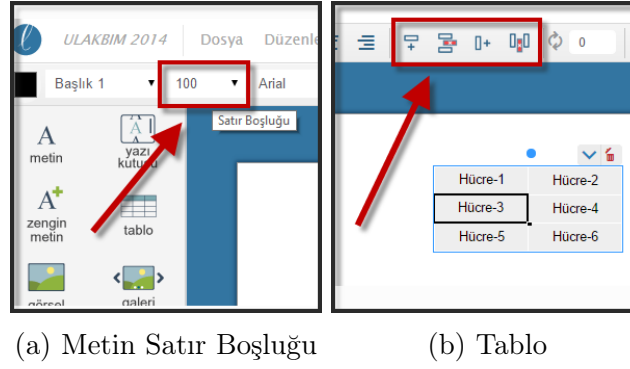


Figure 5.25: Tasarımcı Çubuğu Biçim Özellikleri

Biçimlendirme Özellikleri:

Nesne Biçimlendirme Özellikleri:

- (a) Renk Kutusu: Metin nesnesi, Yazı Kutusu, Zengin Metin ve diğer nesnelerin içerisindeki metinlerin renk özelliklerinin değiştirilmesini sağlar.
- (b) Başlık Tipi: Sayfalar bölümünden özellikleri belirlenen başlık tiplerinden istenilen seçilerek metin, metin kutusu, zengin metin ve diğer nesnelerin içerisindeki metinlere uygulanabilir.
- (c) Nesne Döndürme: Seçili nesnenin 0-360 derece arasından döndürülmesini sağlar. Döndürme derecesi girilerek "Enter" basılması yeterlidir.
- (d) Font Tipi: Metin nesnesi, Yazı Kutusu, Zengin Metin ve diğer nesnelerin içerisindeki metinlerin font biçimlerinin değiştirilmesini sağlar. Yaygın web fontları seçeneklerde sunulmuştur.
- (e) Nesne Hizalama: Pardus Z-Kitap editör düzenleme ekranında birden fazla nesnenin "CTRL" tuşuna basılarak toplu işlem yapılmasına imkan sağlar. Birden fazla nesnenin seçilmesinden sonra Nesne Hizalama özelliği ile nesnelerin birbirlerine göre hizalanmasını sağlayabilirsiniz.
- (f) Nesne Katmanları: Pardus Z-Kitap editör düzenleme ekranında nesneler arasında katmanlar oluşturulmasına izin vermektedir. Nesne Katmanları seçeneği ile seçili nesneyi sayfada farklı katmanlara taşıyabilirsiniz.
- (g) Kesme ve Kopyalama: Düzenleme ekranında seçili nesneyi Kes ve Kopyala özelliği ile çoğaltabilirsiniz.

- | |
|--|
| (h) Metin Biçimlendirme: Metin nesnesi, Yazı Kutusu, Zengin Metin ve diğer nesnelerin içerisindeki metinlerin yaygın kullanılan biçem özellikleri (kalınlık, italik, vb) bu alanda düzenlenebilir. |
| (i) Nesne Şeffaflığı: Düzenleme ekranı içerisinde seçili nesnelerin görünürlüğünü Şeffaflık özelliği ile ayarlayabilirsiniz. |
| (j) Satır Boşluğu: Metin nesnesi, Yazı Kutusu, Zengin Metin ve diğer nesnelerin içerisindeki metinlerin satır boşluğu ayarını bu özellik ile yapabilirsiniz. |
| (k) Tablo Düzenleme: Düzenleme ekranında seçili tablonuza satır ve sütun ekleme ve silme işlemleri için bu özellikleri kullanabilirsiniz. |

5.4.3 Düzenleme Ekranı

Düzenleme Ekranı, sayfa üzerinde nesneler ile çalışılan alanda yapılan işlemleri belirtmektedir. Bu ekran üzerinde nesneleri fare ile sürükleyerek hızlı ve kolay tasarımlar oluşturabilir, nesnelere yorum yazabilir ya da nesnelerinizin özelliklerini düzenleyebilirsiniz. Düzenleme ekranı içerisinde nesneler katmanlar halinde yer almaktadır ve katman sırası nesnelerin sayfaya eklenme sırasına göre belirlenmektedir. Fakat katman özellikleri ilgili nesne seçilerek değiştirilebilir. Düzenleme ekranı içerisinde bir nesne üzerinde yapılabilecek işlemler aşağıda açıklanmıştır;

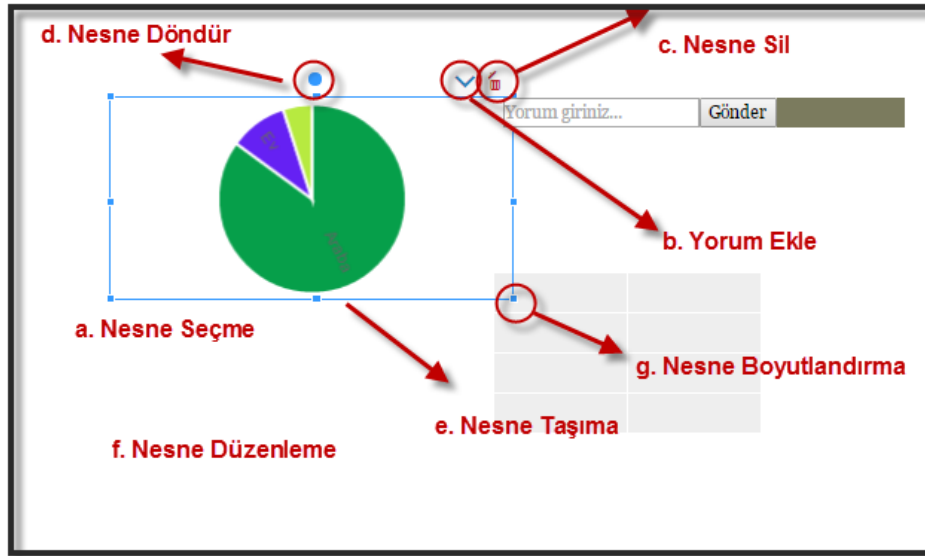


Figure 5.26: Pardus Z-Kitap Editör Düzenleme Ekranı Özellikleri

Editör Düzenleme Ekranı Özellikleri Tablosu

Özellikler:

- | |
|---|
| (a) Nesne Seçme: Düzenleme ekranında üzerinde işlem yapmak istediğiniz nesneye farenizin sol tuşu ile tıklayın. O nesnenin seçili olduğunu gösteren açık mavi renkli bir çizgiler ile nesne çevrelenecektir. Seçili nesne dışında ekranda boş bir yere tıklayarak seçim işlemini iptal edebilirsiniz. |
| (b) Yorum Ekle: Editör içerisinde düzenleme ekranında seçili nesne üzerine yorumlarınızı ilâştırilebilirsiniz. Bunun için nesnenin sağ köşesindeki aşağı ok imgesine tıklayın ve açılan metin kutusuna yorumunu girerek "enter" tuşuna basın. Yorumunuz nesneye eklenecektir. Birden fazla not ekleyebilir veya notlarınızı silebilirsiniz. |
| (c) Nesne Sil: Düzenleme ekranında seçili nesneyi nesne üzerindeki çöp kutusu ikonuna basarak silebilirsiniz. Ayrıca seçili nesneyi "Shift+Del" kısa yolu ile de silebilirsiniz. |
| (d) Nesne Döndür: Düzenleme ekranında seçili nesneyi nesne üzerindeki nokta ikonunu kullanarak döndürebilirsiniz. Bunun için imgenin üzerine farenizin imleci ile gelip, sol tuşuna basın ve basılı tutarak istediğiniz yöne döndürün. |
| (e) Nesne Taşıma: Sayfada seçili nesneyi taşımak için farenizin imlecini nesnenin seçili olduğunu gösteren çizgiler üzerine getirin, imlecin şekli taşıma imgesine dönüştüğünde nesneyi farenin sol tuşunu basılı tutarak taşıyabilirsiniz. |
| (f) Nesne Düzenleme: Sayfada seçili nesneyi tekrar düzenlemek ve nesnenin kaynaklarında değişiklik yapmak için fareniz ile seçili nesne üzerindeki mavi çizgilerin üzerine gelin, farenin imleci taşıma imgesine dönüştüğünde çift tıklayın. Seçili nesnenin düzenleme paneli açılacaktır. |
| (g) Nesne Boyutlandırma: Seçili nesnenin etrafındaki seçim çizgilerinin köşelerinde bulunan mavi küçük kutu imgelerini farenizin sol tuşu ile tutun ve sürükleyin, nesnenin boyutu sizin sürüklemenizle değişecektir. Nesnenin boyutlarını oranı koruyarak büyütme veya küçültme için "Shift" tuşuna basılı tutarak bu işlemi yapın. |
| (h) Otomatik Pozisyon: Klavyenizin Shift butonuna basılı tutarak taşımak istediğiniz nesneyi sürükleyin. Nesnenin yeni pozisyonuna göre diğer nesnelerin pozisyonları otomatik olarak değişecektir. |
-

5.4.4 Sayfalar

Sayfalar bölümü editör ekranının sağ bölümünde yer alan alandır. Z-Kitap içerisine sayfa ekleme, çıkarma, sayfa sıralarında değişiklik yapma, içindekiler, kapak resmi ve benzeri işlemler bu bölümde yapılmaktadır. Sayfalar bölümü akordiyon menü olarak tasarlanmıştır. Sayfalar bölümünde istenilen alt bölümün özelliklerini görmek için fare ile ilgili bölümün üzerine tıklayın (Örn. Kapak Sayfası). Sayfalar bölümünde yapılan işlemler aşağıda detaylı olarak açıklanmıştır;

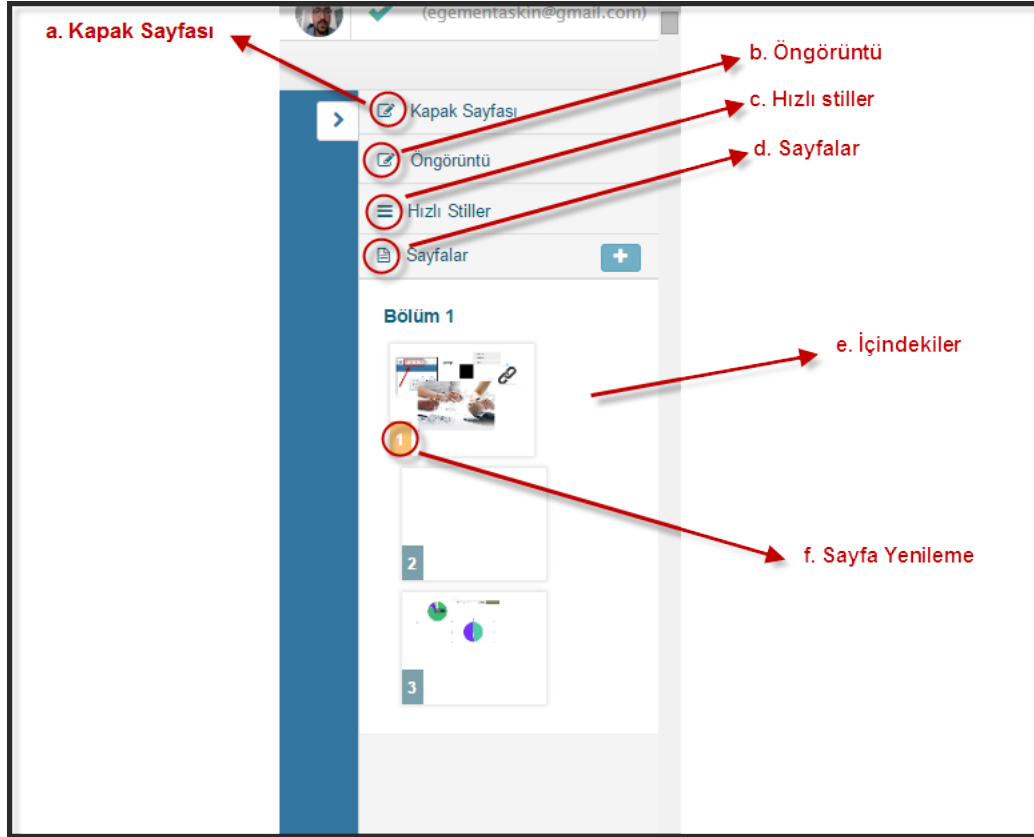


Figure 5.27: Pardus Z-Kitap Editör Sayfa İşlemleri Bölümü

Editör Sayfalar Ekranı Özellikleri Tablosu

Özellikler:

- (a) Kapak Sayfası: Z-Kitabın epub formatında ilk açılış sayfası olarak belirlenmiş kapak fotoğrafının yüklendiği bölümdür. Bu bölüme tıklayarak açtıktan sonra, kapak fotoğrafı yükleme işlemi için fotoğrafın üzerine tıklayın. Açılan panelden kapak fotoğrafınızı seçip dosya yöneticisini kapatın.
- (b) Öngörüntü: Z-Kitabın okuyucu (reader) yazılımlarında kitabı temsil eden öngörüntü resmi bu bölümden yüklenmektedir. Yükle işlemi Kapak Sayfası ile aynıdır.
- (c) Hızlı Stiller: Hızlı Stiller "Tasarımcı" bölümünde yer alan Başlıklar'ın özelliklerinin belirlendiği bölümdür. Hızlı Stiller bölümüne tıklayın ve gösterilen hızlı stilden birini seçin. Seçilen stilin özellikleri gösterilecektir. Bu özelliklerde düzenleme işlemi yaptıktan sonra "Kaydet" butonuna basarak işlemi tamamlayabilirsiniz.
- (d) Sayfalar: Z-Kitap içerisindeki bütün sayfalar bu bölümde gösterilmektedir. "Sayfalar" menüsüne tıkladığınızda kitap içerisindeki sayfalar listelenecektir. Sayfalar eklenme sırasına göre sıralanmıştır. Yeni bölüm veya sayfa eklemek için "Sayfalar" metninin yanındaki "+" butonuna basın ve açılan panelden sayfa veya bölüm ekleyin. Bölüm ismini değiştirmek için "Bölüm" yazan metin kutusuna tıklayın ve ismini değiştirin.
- (e) İçindekiler: Sayfalar bölümünde yapılan değişikliklere göre içindekiler tablosu otomatik oluşturulmaktadır. Bu işlemin sonucunu EPUB çıktısı aldıktan sonra herhangi bir EPUB Reader yazılımında z-kitabı açarak kontrol edebilirsiniz. Sayfaları sürükleyin ve bırak ile bölümler arasında gezdirebilir veya sırasını değiştirebilirsiniz. Sayfa silmek için sayfa üzerine farelinizin imlecini getirin ve beliren çöp kutusu ikonuna basarak sayfayı silin.
- (f) Sayfa Yenileme: Sayfalar bölümünde her bir sayfayı belirten önizleme fotoğrafları sayfa içerisinde yapılan değişikliklerle otomatik olarak güncellenmektedir. Bu değişimleri sayfalarda değişiklik yapıldığında veya sayfanın sol köşesindeki sayfa numarası kutusuna çift tıkladığında gözlemlenebilir.

5.4.5 Menü Barı

Menü barı, editör ekranının en üstünde yer alan bölümdür. Menüler aracılığıyla yapılan işlemler aşağıda detaylı olarak açıklanmıştır;

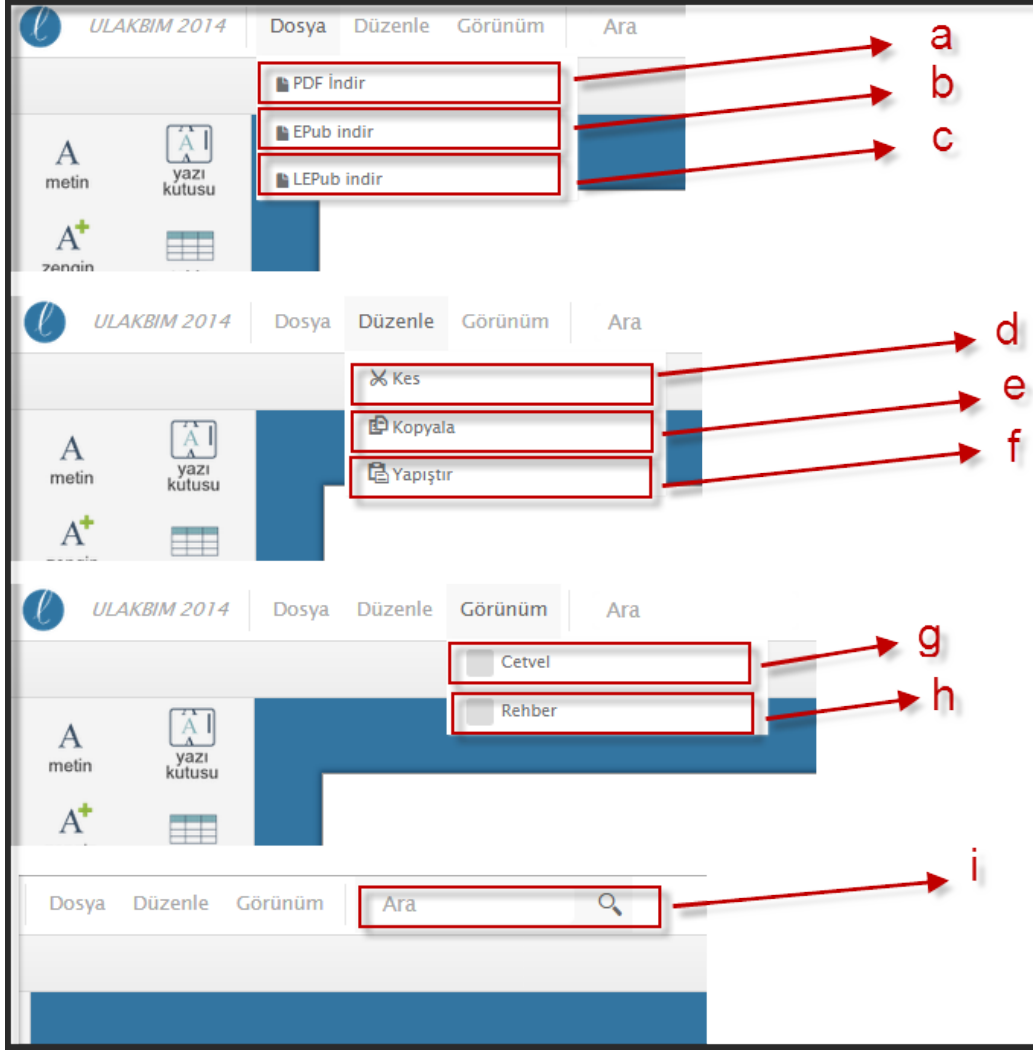


Figure 5.28: Pardus Z-Kitap Editör Menüler Bölümü

Pardus Z-Kitap Menü Barı Özellikleri

Özellikler:

- (a) PDF İndir: Üzerinde çalışılmakta olan Z-Kitap çalışmasının PDF formatında taslak çıktısını vermektedir. Menüde bu seçeneğe tıklandığında hazırlanan PDF dosyası internet tarayıcısının "Download" klasörüne inmektedir. Yazıcı çıktısı almak için bu PDF dosyası kullanılabilir.
 - (b) EPUB İndir: Üzerinde çalışılmakta olan Z-Kitap çalışmasının EPUB formatında çıktısını vermektedir. Menüde bu seçeneğe tıklandığında hazırlanan EPUB dosyası internet tarayıcısının "Download" klasörüne inmektedir.
 - (c) LEPUB İndir: Üzerinde çalışılmakta olan Z-Kitap çalışmasının LEPUB formatında çıktısını vermektedir. Menüde bu seçeneğe tıklandığında hazırlanan LEPUB dosyası internet tarayıcısının "Download" klasörüne inmektedir.
 - (d) Kes: Seçili nesnenin kesme işlemini yapar.
 - (e) Kopyala: Seçili nesnenin kopyalama işlemini yapar.
 - (f) Yapıştır: Kesilen veya kopyalanan nesnenin yapıştırma işlemini yapar.
 - (g) Cetvel: Cetvel seçeneğine tıklandığında sayfa kenarında cetvel görünür. Bu cetveli kullanarak hizalamalar daha düzgün yapılabilir.
 - (h) Rehber: Rehber seçeneği tıklandığında sayfada rehber özelliği aktifleştirilir. Sayfada bir nesneyi seçip diğer sürükleyip bırak ile nesnelerle hizalama yapıldığında otomatik olarak rehber çizgileri belirecektir.
 - (i) Arama: Arama metin kutusuna z-kitap içerisinde aramak istediğiniz kelime veya kelime gruplarını yazarak sonuçlara ulaşabilirsiniz. Arama kutusuna yazmaya başladığınızda otomatik olarak sonuçlar görünecektir. Kelimenin hangi sayfada olduğu bilgisi bir alt bilgi kutusu ile gösterilir. Bu kutuya tıkladığınızda ilgili sayfaya yönlendirilirsiniz. Arama işlemi sadece metin kutusu, metin ve zengin metin nesneleri içerisinde yapılabilir.
 - (j) İleri-Geri: İleri-Geri seçeneğini kullanarak sayfa içerisinde yapılan işlemler arasında geçiş yapabilirsiniz.
-

Chapter 6

İş Planı

Proje kapsamında yazılım metodolojisi olarak Agile (Çevik) yönteminin kullanılması planlanmaktadır. Çevik yöntemi, dünyada yazılım süreçlerini daha esnek ve güçlü kılmak için kullanılan, aynı zamanda yazılım süreçlerini de kısaltan kavramsal bir yazılım geliştirme metodolojisidir. Bu metodolojide projenin ölçeği ne olursa olsun, proje küçük yinelemelere ayrılır ve her yineleme başlı başına bir proje gibi ele alınarak geliştirilir.

Çevik yöntemi ile her bir yinelemenin 2-4 hafta kadar sürmesi planlanmaktadır. Çevik yönteminin hızı, proje ekibinde çalışan tüm ekip üyelerinin sürekli iletişim halinde olmasından kaynaklanmaktadır. Ayrıca projenin küçük parçalardan oluşması da geriye dönük hataların düzeltilmesini kolaylaştırmaktadır. Genel hatlarıyla çevik metotlar, verimliliği yüksek, esnek, hata oranı düşük, hızlı ve ucuz çözümler sağlamaktadır.

Bu proje çerçevesinde de yazılımın Scrum ile geliştirilmesi planlanmaktadır. Scrum, karmaşık yazılım işlerini küçük birimlere (sprint) bölerek geliştirmeyi öngörür. Bu metodoloji, karmaşık ortamlarda adım adım yazılım geliştiren küçük ekipler için uygundur. Gereksinimlerin kolaylıkla tanımlanamadığı ve kaotik durumların beklendiği projeler için en uygun metodolojidir. Bu metodolojide bir yinelemenin tamamlanması 30 günden fazla sürmemekte ve günlük 15 dakikalık toplantılarla sürekli iş takibi yapılmaktadır.

Projede üretilmesi hedeflenen iş paketleri ve iş-zaman çubuk grafiği aşağıdadır;

Pardus Z-Kitap Editörü İş Planı	Eki.03	Eki.04	Kas.01	Kas.02	Kas.03	Kas.04	Ara.01	Ara.02	Ara.03	Ara.04	Oca.01	Oca.02
1. Analiz ve Tasarım Dokümanı												
2. Arındırma												
2.1 Giriş sayfasının kaldırılması												
2.2 Doğrulama ve Yetkilendirmenin kaldırılması												
2.3 Genel Bakış bölümünün kaldırılması												
2.4 Organizasyonun kaldırılması												
2.5 Kitapların bölümünün düzenlenmesi												
2.6 Araç Çubuğu-Log/out kaldırılması												
2.7 Menülerin düzenlenmesi												
3. Epub taşıma												
3.1 Versiyon logunun epub paketine eklenmesi												
3.2 Kitap ile ilgili verilerin JSON formatında yapılandırılması												
3.2 Component'lara ait dosyaların taşınması												
3.3 Paketleme												
3.4 Paketi açma												
3.4.1 JSON parse etme												
3.4.2 Veri tabanına kaydetme												
3.4.3 Dosyaları saklama												
4. Editör genel işlemler												
4.1 Sistem fontlarının entegre edilmesi												
4.2 Kitap kategorileri oluşturma												
4.3 Kitap kategorilerine göre süzme												
5. Versiyon takibi												
5.1 Kullanıcı ve bileşenlerin loglarının tutulması												
5.2 Log dosyasının Lepub paketine yerleştirilmesi												
5.3 Log dosyası görüntüleme ekranı entegre edilecek												
6. Epub import												
6.1 Veritabanında kitabın oluşturulması												
6.2 OPF'in parse edilmesi												
6.3 Sayfaların eklenmesi												
7. Debian Paketi												
7.1 Bağımlılıkların tespit edilmesi												
7.2 Yazılımın paketlenmesi												
7.3 Debian Pre & Post script yazılması												
7.4 Ubuntuda test edilmesi												
7.5 Pardusda test edilmesi												
8. Dokümantasyon												
8.1 Kullanıcı klavuzu												
8.2 Kod Dokümantasyonu												
9. Test												
9.1 End-user test												
9.2 Epub test												
10. Risk payı												

Figure 6.1: İş Planı İş Zaman-Çubuk Grafiği

Chapter 7

Bilgi ve Deneyim Aktarım Planı

Proje kapsamında proje geliştiricisi ekibin yazılım üzerindeki bilgi ve deneyiminin ilgili ULAKBIM personeline aktırma proje kapsamında hedeflenmektedir. Bu amaçla yazılımın geliştirilme süreçleri Github isimli sürüm kontrol sistemi aracılığıyla ULAKBIM personeliyle paylaşılmaktadır. Bu sayede yazılım geliştirici ekibi projenin kodlamasını gerçekleştirirken, ULAKBIM teknik personeli süreci gerçek zamanlı izleyerek, kod altyapısının gelişimini değerlendirebilmektedirler. Geliştirici ekip bütün proje çalışmalarını Trello isimli proje yönetim programı aracılığıyla yürütmektedir. Bu program aracılığıyla düzenli proje ilerleme raporları ULAKBIM yönetim ekibine gönderilebilmektedir. Son olarak her haftanın bir günü geliştirici ekip ve ULAKBIM teknik personeli toplantılar yaparak yazılımın kod blokları üzerinde incelemeler yapmakta, yazılımın mimari tasarımı üzerinde çalışmaktadırlar.

Chapter 8

Standartlar

8.1 EPUB3 Standartı

EPUB3 Uluslararası elektronik yayıncılık standardı ülkemizde ve dünyada yayıncılık sektörünün yeni teknolojiler ile değişen sektör ihtiyaçlarına cevap vermek, bu alanda bir referans noktası oluşturmak amacıyla belirli tanımlamalar getirmektedir. Kitapların üretilmesi, dağıtılması ve tüketilmesi için günümüz teknolojileri (HTML5, CSS3, vb) ile uyumlu çalışacak standartlar EPUB3 ile mümkün hale gelmiştir.

Dijital kitaplar farklı medyaları içeren zengin bir içeriğe sahip olduğundan sadece yazı değil, fotoğraf, çizim, video, ses, javascript tabanlı etkileşimli objeler de barındırabilirler. Bu da “Container Format” dediğimiz standarda ulaştırılıyor. Bunu basit bir ZIP dosyası olarak görebiliriz, ama uzantısı .epub’dır. Uzantısını .zip’e çevirerek içeriğine ulaşabiliriz. EPUB3 için bir diğer kavram ise “Publication-level Material” ‘dır. Bu kavram meta-data (kitabın adı, türü, kategorisi, yazarı, ISBN numarası, dili) ve manifest (fotoğraf, video vb.) bilgilerini içerir, yani dijital kitapların yayınlanması için gerekli olan öz bilgileri taşır diyebiliriz. “Document Content” dediğimiz kavram ise kitabın bulk içeriğini ifade ediyor. Son olarak da “Media Overlays” kavramı sesli olarak kaydedilmiş versiyondur ve engelliler için kitaplarda bulunması gerekir.

Tüm bunlara baktığımızda EPUB3 ile e-book standartının sadece kitaplar için değil, gazete, dergi, makale, şirketlere ve özel yayınlara destek veren, global dil destekli, ses, MathML, video gösterme, metin ses senkronizasyonu, vektör grafikler, kullanımı kolay navigasyon özellikleri barındıran, engellilerin kullanımına destek veren sabit ve tutarlı bir standarda dönüştüğünü görüyoruz. Peki, “Neden EPUB3?” gibi bir soru sorulabilir. Bunun yanıtı olarak da 2010 yılında geliştirilmeye başlanan bu yeni formatın en belirgin

ve kabul gören özelliği EGLS (Extended Global Language Support) ile global dil desteği sağlamasıdır diyebiliriz. Latin alfabesi dışında uzak doğu dillerinde (Çince, Japonca, Hintçe gibi) tasarımların yapılmasına imkân sağlayan EPUB3, bu standardın başlıca gerekliliğini göstermeye yeterli oluyor. İkinci olarak da, EPUB3 ile ses ve videoların standart olarak kitaplara konulabilir hale gelmesi diyebiliriz. Bu, EPUB2 de standart olarak oturtulmadığı için cihazlar arası uyumsuzluklar sebebiyle de gerçekleşememişti. Navigasyon ile ilgili olarak da EPUB3'ün PDF gibi ISO standartlarına uygun hale dönüşümü önemli bir noktadır. Şu anda yapılması beklenen ise EPUB3 ortak platformunun oluşturulmasıdır. Bu platform sayesinde EPUB3 format kitapların daha ekonomik bir şekilde paylaşımı olacaktır. Bu olabilecek gelişmelere standart zemin için ISO (Uluslararası Standartlar Örgütü) farklı yolları değerlendirmektedir.

8.2 HTML5

HTML5, internet'in çekirdek teknolojilerinden HTML işaretleme standardının beşinci sürümüdür. Internet Explorer, Mozilla Firefox ve Opera tarayıcılarının güncel sürümleri tarafından kısmen desteklenmektedir. Kısaca H5 Google Chrome ve Safari tarayıcılarının güncel sürümleri üzerinde deneme aşamasında da olsa çok daha iyi bir şekilde çalışmaktadır. Günümüzde kullanılan HTML 4.1 sürümü, CSS desteğiyle ne kadar düzenli ve sağlam bir yapıda kodlanırsa kodlansın yine de fazladan yazılan kodların işlevselliği bozduğu bilinmektedir. Bu yüzden HTML 5 bu ihtiyaçları karşılamak adına geliştirilmeye başlanmıştır. Video paylaşım sitesi Youtube, deneme aşamasında HTML5'i kullanıcılarına sunmaktadır.

HTML5 kullanmak aynı zamanda UI (kullanıcı arabirimi) mühendislerinin ve back end (sunucu uygulama) geliştiricilerinin sadece tek codebase kullanımından yararlanabiliyor olmaları demektir. Yapının temelleri aynı kalsa da, her platforma entegre edilmiş back end layerlar ve görüntüler olabilecektir. Bu, birbirine bağlı bir ürün tecrübesinin yaratılmasına yardım eden ürün çizgisinin karşısında, gelişimin yayılma sürecini hızlandırmaktadır.

Ses veya film etiketleri gibi birçok spesifik yönleriyle birlikte kullanılması gereken HTML 5, sadece bir biçimleme dili olmasından ziyade web uygulamaları yaratmakta da kullanılabilir. CSS3 ve JavaScript ile birleştirmek çok daha güçlü uyumlu ve sağlam uygulamaları mümkün kılmaktadır. Uygulamalar bu sayede binlerce cihazda birçok ihtimale uygun şekilde kullanılabilir. Özellikle de geliştirilmiş platformlar ve bağlanmış cihazlarla çok daha güçlü olacaklardır.

Chapter 9

Güvenlik Önlemleri

Debian paketinin dağıtımı sadece pardus'un yetkili paket dağıtıcıları tarafından yapılacaktır. Paket imzalanmış olup içerisine kötü niyetli bir script yada kod parçasının yerleştirilmesi mümkün değildir. Uygulama dışardan erişime kapalı olacaktır. İp tablolarından sisteme gelen 80.port engellenerek sağlanabilecektir. Uygulama kodları açık kaynak olarak barındırılacaktır. Kaynak dosyalarının güvenli olarak barındırılması istenildiği takdirde piyasada mevcut bulunan obfuscatorlar lisans karşılığında sağlanabilmektedir. Fakat, "security by obscurity" güvenlik prensiplerine göre ters düşmekte olup otoriteler tarafından kabul görmemektedir. Bunun dışında, php ve javascript dilleri yapıları gereği executable yada bytecode üretilip VM barındıran bir ekosistemim içerisinde yer almazlar. Veritabanı sunucu erişimi, mysqlin sağladığı doğrulama ve yetkilendirme altyapıları ile sağlanacaktır. Mysql zaten default olarak localde çalıştığı için uzaktan erişim sağlanamamaktadır. Fakat, sistemin kullanıcısı zaten şifreyi kendi belirlediği için sunucu ile ilgi istediği değişiklikleri yapma hakkını sahiptir.

Chapter 10

Referanslar

Chapter 11

Sözlük

ULAKBİM – Ulusal Akademik Bilişim Ağı
YEĞİTEK – Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Müdürlüğü
FATİH – Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi
DREL – Digital Right Expression Language
AJAX - Asynchronous JavaScript and XML
IEEE - Institute of Electrical and Electronics Engineers
SEO – Search Engine Optimization
HTTP - Hypertext Transfer Protocol
SMTP - Simple Mail Transfer Protocol
IDE – Interface Design Environment
SDK – Software Development Kit
EPUB – Electronic Publication
HTML – Hyper Text Markup Language
CSS – Cascading Style Sheet
JS – Javascript
PDF – Portable Document Format
DRM – Digital Right Management
PC – Personal Computer
ZADC – Z-Kitap Application Developer Center
METS - Metadata Encoding and Transmission Standard
IDPF - International Digital Publishing Forum

Chapter 12

Revizyon Geçmiři

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Yazılım ve Tasarım Raporu Versiyon 1.0 /
28.11.2014]

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Yazılım ve Tasarım Raporu Versiyon 1.1 /
02.12.2014]

Pardus Masaüstü Z-Kitap Editör Yazılım ve Tasarım Raporu Versiyon 1.2 /
09.03.2015]