

**TEKNOFEST**

**HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ**

**TURİZM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI**

**ÖN DEĞERLENDİRME RAPOR ŞABLONU**

**PROJE ADI**

TouristPay

**TAKIM ADI**

LastDigital

**BAŞVURU ID**

417420

İçindekiler

1. **Proje Özeti 1**
   1. Projenin Amacı 1
2. **Takım Şeması 1**
   1. Organizasyon Şeması ve Görev Dağılımı 1
3. **Proje Fikrinin Açıklanması 1**
   1. Çözüm Ürettiği Sorun/İhtiyaç 1
   2. Yerlilik ve Özgünlük Tarafı 2
   3. Proje Fikrinin Hedef Kitlesi 2
4. **Kullanılacak Yöntem 2**
   1. Kullanılması Planlanan Algoritmalar 2
   2. Kullanılması Planlanan Yazılım Mimarisi 3
   3. Eğitim Materyalleri 4
5. **Proje Takvimi 4**
6. **Kaynakça 4**
7. **Proje Özeti** 
   1. **Projenin Amacı**

Ülkemize her yıl 30 milyon civarı turist gelmektedir. (s. 4) Gelen turistlerin daha rahat ve memnun bir şekilde zaman geçirmeleri, daha fazla turist gelmesini bu sayede milli gelirin artması anlamına gelmektedir. Projemiz Türkiye ye gelen turistlerin mağazalarda ürün incelerken zorluk çekmemeleri için geliştirilmiş bir sanal cüzdan oluşturmayı ve enflasyon farkını azaltmayı amaçlar.

1. **Takım Şeması**
   1. **Organizasyon Şeması ve Görev Dağılımı**

**Muhammed Hejar Yavuz: (Kaptan**) Nevzat Ayaz Anadolu Lisesi10.sınıf öğrencisi | Kodlama bölümünde - Geliştirilecek mobil uygulamanın tasarımında rol oynayacak- FrontEnd -

**Musab Çelik: (Üye)** Nevzat Ayaz Anadolu Lisesi 9.sınıf öğrencisi | Araştırma bölümünde - Proje için bilgi toplayan 1.Araştırmacı olacak -

**Azad Doğu: (Üye)** Nevzat Ayaz Anadolu Lisesi 10.sınıf öğrencisi | Kodlama ve tasarım bölümünde - Geliştirilecek mobil uygulamanın yapı taşlarını oluşturacak - BackEnd -

**Niyazi Özdemir: (Danışman)** Nevzat Ayaz Anadolu Lisesi Bilişim Teknolojileri Öğretmeni - Takımın danışmanı olarak görev alacak

1. **Proje Fikrinin Açıklanması** 
   1. **Çözüm Ürettiği Sorun / İhtiyaç**

Döviz kurlarındaki dalgalanma yüzünden turistler para dönüşümlerini hızlı ve rahat bir şekilde yapamıyorlar. Kendi paraları üzerinde alışveriş yaparken de karışıklık meydana gelmektedir. Bu da turistler üzerinde memnuniyet oluşturmamaktadır.

Turistler yaptığımız uygulama ile kendi ülkelerinde kullandıkları banka/kredi kartları ile sanal cüzdana para aktarabileceklerdir. Para aktarırken o andaki Merkez Bankası Güncel Kur sayfasındaki değerler ile aktarım yapacaklar(https://www.tcmb.gov.tr/kurlar/today.xml). Bu sayede ülkemize döviz girişi olacak. Cüzdan içerisinde TL görüneceği için alışverişi TL üzerinden yapacaklar böylece TL değer kaybetmemiş olacak.

Artık herkes akıllı telefon kullanmakta bu sayede çok rahat uygulanabilir.

* 1. **Yerlilik ve Özgünlük Tarafı**

Daha önce sanal cüzdan uygulamaları yapılmış ama döviz dönüşümü ve kolayca alışveriş yapılan uygulamalar daha yapılmamıştır.

Döviz dönüşümleri sadece TL üzerinden olacaktır. Bu da Milli gelir açısından önemli olacaktır.

Daha önce bu proje ile herhangi bir yarışmaya katılmadık.

* 1. **Proje Fikrinin Hedef Kitlesi**

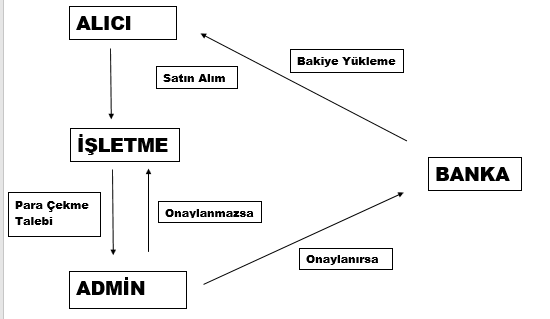
Projemiz ’in belirli bir yaş kısıtlaması bulunmamaktadır. Akıllı telefona sahip bütün turistler kullanabilir ve Türkiye’deki bütün küçük ve orta çaplı işletmelerin kullanması hedefleniyor.

1. **Kullanılacak Yöntem**

Projemizi ilk etapta Php, Css ve JavaScript ile web uygulaması şeklinde kodlayıp sitemizi Flutter’da bulunan Webview eklentisi ile Android & IOS Uygulaması haline getireceğiz.

PHP, özellikle [mysql](https://tr.wikipedia.org/wiki/Mysql" \o "Mysql) veritabanıyla birlikte ve [Linux](https://tr.wikipedia.org/wiki/Linux) işletim sistemi altında iyi bir performans sergilemektedir. [C](https://tr.wikipedia.org/wiki/C)/[C++](https://tr.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B) diline olan benzerliği nedeniyle bu dili önceden bilenlerin PHP öğrenmesi oldukça kolaydır. Kolay öğrenilmesi, hızlı performansınedeniyle [Facebook](https://tr.wikipedia.org/wiki/Facebook), [YouTube](https://tr.wikipedia.org/wiki/YouTube), [Yahoo](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yahoo), [Wikipedia](https://tr.wikipedia.org/wiki/Wikipedia) ve [OGame](https://tr.wikipedia.org/wiki/OGame) gibi dünyaca ünlü sitelerin yazımında kullanılmaktadır. (Vikipedi, 2016) Ayrıca Javascript ve CSS yardımıyla ilgi çeken tasarımlar oluşturmayı amaçlamaktayız.

* 1. **Kullanılması Planlanan Algoritmalar**



**Şekil 4.1**. Kullanacağımız Algoritmanın Blok gösterimi

* 1. **Kullanılması Planlanan Yazılım Mimarisi**

Projemizin temel programlama dili PHP olacaktır. PHP içerisinde PDO yapısı kullanılarak güvenilir oturum yönetimi sağlanacaktır. Güncel kur bilgisini  **simplexml\_load\_file fonksiyonu ile sağlanacaktır.** (Emre Ceyhan, 2016)

Tasarım için Boostrap kullanılacak. Boostrap en çok kullanılan CSS, Javascript, HTML iskelet (framework) yapısıdır.

* 1. **Elektronik Cihaz Ön Tasarım Süreci**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  | |

**Şekil4.3**. Uygulama için yaptığımız ön tasarımlar

* 1. **Eğitim Materyalleri**

Projeyi hayata geçirmemiz için iyi seviyede rahat kod yazabilmemizi sağlayan bilgisayar yeterli olacaktır. İnternet üzerinde kullanacağımız Programlama dillerine ait çok fazla kaynak mevcut. Hayata geçirmek için izleyeceğimiz bir diğer adım ise bir çok işletme sahibine ürünü tanıtıp uygulamayı kullanarak daha güvenilir olabileceklerini ve bu sayede daha fazla turist çekip daha fazla satış yapabileceklerini söyleyeceğiz.

1. **Proje Takvimi**

* Php ile programın temeli kodlanır. (8Gün)
* Admin Panelleri Kodlanır. (7Gün)
* Detaylı Tasarım Yapılır (7 Gün)
* Mobil Tasarım Düzenlenir (2 Gün)
* Hatalar ve Açıklar Kapatılır (1-2 Gün)
* Mobil Uygulama Haline Getirilir (1 Gün)

# Kaynakça

*Kültür ve Turizm Bakanlığı Yatırım ve İletmeler Genel Müdürlüğü*. (2022, 1 1). 3 1, 2022 tarihinde Turizm İstatikleri: https://yigm.ktb.gov.tr/TR-9851/turizm-istatistikleri.html adresinden alındı

*PHP*. (2016, 6 2). 2 28, 2022 tarihinde PHP ile Neler Yapılabilir: https://www.php.net/manual/en/intro-whatcando.php adresinden alındı

Vikipedi. (2016, 1 1). *Vikipedi*. Vikipedi: https://tr.wikipedia.org/wiki/PHP adresinden alınmıştır