# PROGRAMLAMA LABORATUVARI 2

# 3. PROJE

Murat Karakurt
Ahmet Burhan Bulut
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
Kocaeli Üniversitesi

#### Özet

Bu doküman Programlama Laboratuvarı 2 dersi 3. Projesi için çözümümü açıklamaya yönelik oluşturulmuştur. Dökümanda projenin tanımı, çözüme yönelik yapılan araştırmalar, kullanılan yöntemler, proje sürecinde karşılaşılan problemler, proje hazırlanırken kullanılan geliştirme ortamı gibi programın oluşumunu açıklayan başlıklara yer verilmiştir. Doküman sonunda proje sonucu ve projemi hazırlarken kullandığım kaynaklar bulunmaktadır.

## 1. Proje Tanımı

### 1.1. Proje Tanımı

Projede bizden Spotify platformuna benzer bir platform uygulaması yapmamız beklenmektedir. Spotify müzik dinlemek için bir platformdur.

Projenin amacı veritabanı yönetimini daha iyi anlamak ve öğrenmektir.

Projede C# veya Java dilleri kullanılabilir. Uygulama masaüstü uygulaması şeklinde olmalıdır.

#### 1.2. İsterler

Geliştirilen Spotify benzeri uygulamada aşağıdaki arayüzler bulunmalıdır:

- Kullanıcı giriş arayüzü.
- Kullanıcı kayıt olma arayüzü.
- Kullanıcının müzik arayabileceği ve diğer kullanıcıların listelerine ulabileceği bir arayüz.

Kullanıcı giriş arayüzünde email ve şifre bölümü ile giriş yapacaktır.

Kullanıcı kayıt arayüzünde kullanıcının adı, , emaili, sifresi istenecektir.

Kullanıcı giriş yaptıktan sonra listede gördüğü şarkıları kendi oynatma listelerine ekleyebilir ya da premium kullanıcıların listelerine ulaşıp listelerdeki şarkıları kendi oynatma listesine ekleyebilir.

#### 2. Araştırmalar ve Yöntem

Projeme başlamadan önce hangi dili kullanacağıma karar verdik. Java dilini kullanmaya kara verdik.

Java ile yapmaya karar verince arayüzü hangi kütüphane ile yapacağıma karar vermemiz gerekti. En çok kullanılan kütüphaneler JavaFX ve Swing. Javafx'i önceki projelerde kullandığımız için ve arayüz tasarlamak için daha uygun olduğunu düşündüğümüz için Javafx ile yapmaya karar verdik.

Arayüzlerdeki komponentlerin yerlerini JavaFX'in sağladığı SceneBuilder uygulaması sayesinde sürükle bırak yöntemiyle çok kolay şekilde belirledik.

Oluşturduğumuz giriş, kayıt, ana menü arayüzleri için Controller denen sınıflar oluşturmak JavaFX için gereklilikti. Bu kontrolcü denen sınıflar ilgili sayfaları Java tarafında yönetmeye yarıyor. Örneğin sayfalar ilk defa oluşturulduğunda, o sayfalarda herhangi bir butona tıklandığındaki işlemleri sağlamak için kullanılıyor.

Arayüzümüzü tamamladıktan sonra veritabanı ile ilişkisi kalmıştı.

Bir süre Java ile SQLite'yi nasıl kullanabileceğimi araştırdım. Araştırmalarım sonucu Java'da SQL kütüphanesinin kullanımı için Driver denen bir şey olduğunu öğrendim. Örneğin MySQL driveri kullanarak SQL sınıfı uzak veritabanlarına bağlanabiliyor. SQLite driveri kullanarak da yerel veritabanlarına bağlanabiliyor. SQLite driverini projeme dahil ettikten sonra SQL ile arayüz ilişkisini kurmak çok zor olmadı.

#### 2.1. Karşılaşılan Problemler

Karşılaştığım bir problem SQLite sürücüsü sınıfını projenin derlenmiş JAR dosyasına dahil etmekle ilgiliydi. Bu sorunu biraz araştırdıktan sonra Maven aracını kullanarak projenin çalışmak için gerektirdiği kütüphaneleri, derlenmiş JAR dosyasına gömebileceğimi öğrendim. Bu sorunu böyle cözdüm.

Karşılaştığım bir problem de örneğin kayıt ekranında kullanıcı en sevdiği türleri seçtiğinde seçtiği türün müziği gösteren kutuları oluşturmaktı. Kutuları oluşturmaktaki sorun kutuların içeriğinin dinamik olmasından dolayı kutuların tasarımının kodla uzun uzun manuel şekilde oluşturulması gerektiğindendi. Bu sorunu biraz araştırıp JavaFX'de kendi komponentlerimi de yapabileceğimi öğrenerek çözdüm.

Kendi komponentlerimi oluşturmayı öğrenmek ana menüdeki içerikleri sunarken de işe yaradı. Her içeriğin kutusu birbirine benzediğinden ve sadece isim, tür, puan gibi kısmi bilgileri değiştiğinden buna göre bir komponent tasarladım. Her içerik için bu komponenti türeterek içerikleri kullanıcıya sundum.

Projemde daha hızlı olacağını düşündüğüm için SQL ile ilgili işlemlerimi her zaman tek sorguda halletmeye çalıştım. Tek sorguda yapmaya çalışırken karşılaştığım bir sorun kullanıcıların içeriklere verdiği puanların ortalamasını almaktaydı. Biraz araştırdıktan sonra GROUP BY, JOIN, LEFT

JOIN, AVG sorgularını öğrendim. Bunları kullanarak SQL sorgularımı tek sorguda birlestirdim.

#### 2.2. Kazanımlar

Bu projeyle birlikte Java ya da benzeri dillerle SQL işlemlerinin nasıl gerçekleştirildiğini görmüş oldum. Ayrıca SQL'de bazı sorguları ilk defa bir proje üstünde denevimledim.

Daha önce hiç kullanmadığım JavaFX çizim kütüphanesini bu projede öğrendim ve kullandım.

SQLite driverini proje JAR'ına dahil etmeye çalışırken daha önceden de gördüğüm Maven aracı hakkında bilgi edinmiş oldum. Maven, Java projelerini derlerken projenin gereksinimi olan bağımlılıkları otomatik indirmek, pluginleri indirmek gibi derlemeye yardımcı işlemler sağlayan bir araç.

## 3. Geliştirme Ortamı

Projeyi Windows işletim sisteminde, İntelliJ IDE üzerinde geliştirdik. Projenin gelişimini ve versiyonlarını takip edebilmek için de Git versiyon kontrol sistemi kullandım.

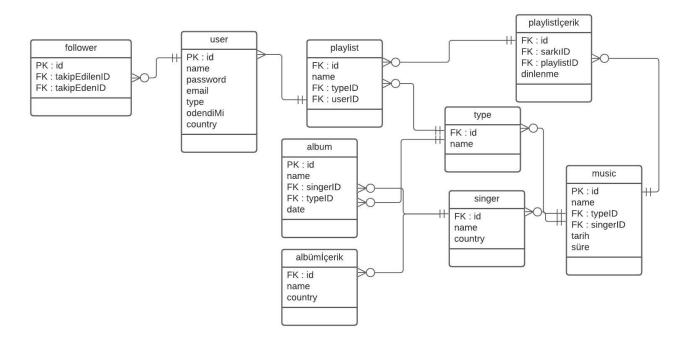
#### 4.Sonuç

Projenin gerektirdiği tüm isterleri başarıyla tamamladık. Java ile veritabanı yönetimini öğrenmiş olduk.

# Kaynakça

- **1.** JavaFX hakkında bilgi edinmek: https://openjfx.io/openjfx-docs/
- **2.** Java'da SQLite kullanımı hakkında bilgi: https://www.sqlitetutorial.net/sqlite-java/
- **3.** Çeşitli diğer problemler: https://stackoverflow.com/
- 4. https://www.w3schools.com/mysql/default.asp

# Veritabanı Diyagramı



# EK [3] Proje Görüntüleri

MÜZİK DOSYAM				
Kullanıcı Adı	Username			
Şifre	Password			
	GİRİŞ YAP ADMİN GİRİŞ			
	Kayıt Ol			

	KONTROL PANELÍ	
		ARA
ŞARKI EKLE		
ALBÜM EKLE		

Giriş Sayfası	
	KAYIT OL
Kullanıcı Adı	Username
E-Mail	E-Mail
Şifre	Password
Şifre Tekrar	Confirm Password
	Premium Kayıt Ol

