# **Uygulama Adı**

Öğrenci 1 Adı Soyadı, Öğrenci 2 Adı Soyadı, Öğrenci 3 Adı Soyadı

Öğrencilerin bulunduğu bölüm, sınıf, şube

Özet

Proje özeti, projede neler yapıldı, ne sonuçlar elde edildi vs. kısaca bir özet. (Ortalama 200-250 kelime olacak şekilde)

**Anahtar Kelimeler:** Projede kullanılabilecek anahtar kelimeler, en az 3 adet

## **1. GİRİŞ**

Oyunlar, günümüzde oldukça popülerdir ve her yaş grubunda birçok oyuncu bulunur. Ancak oyunların fiyatları arasında büyük farklılıklar olabildiğinden, oyuncuların oyunları almadan önce fiyatları karşılaştırmak zorunda kalmaları çok yorucudur. Bu nedenle, mobil uygulamamız oyunseverler için hayatı kolaylaştıran bir çözümdür.

Oyunların fiyatlarını karşılaştırmak için birçok farklı oyun satış sitesinin veritabanını kullanır. Bu sayede, kullanıcıların zamanlarını boşa harcamadan doğrudan istedikleri oyunları bulmalarına olanak tanır. oyunların fiyatlarını sadece birkaç tıklama ile karşılaştırmanızı sağlar. Örneğin, oyunları aramak için sadece oyunun adını yazmanız yeterlidir ve uygulama size en uygun fiyatları sunar.Ayrıca, mobil uygulamamız oyunları kategori bazlı sıralama özelliği ile sıralama yapmanıza olanak tanır. Örneğin, Online oyunları, RPG tabanlı oyunlar veya en indirimli oyunları vb. gibi kategori bazlı sıralama yapabilirsiniz.

## **2. KULLANILAN ARAÇLAR**

Mobil uygulama geliştirme dünyasında, kullanılan araçlar çalışma şeklinizi ve uygulamanızın performansını etkileyebilir. Bu nedenle, seçilen araçların doğru bir şekilde kullanılması önemlidir.

Projemizi geliştirirken kullandığımız araçları ele alacağız. Yazılım dili olarak Dart, veritabanı olarak Firebase ve derleyici olarak VScode ve Flutter kullandık.

* Dart: Google tarafından geliştirilen bir programlama dili olup, mobil uygulama geliştirme, web uygulamaları ve masaüstü uygulamaları gibi çeşitli platformlarda kullanılabilir. Dart, kolay öğrenilebilir ve okunaklı bir sözdizimi sunar, bu nedenle uygulama geliştirirken kod yazmak daha kolay hale gelir.
* Firebase: Google tarafından geliştirilen bir veritabanı hizmetidir. Firebase, gerçek zamanlı veritabanı, kullanıcı kimlik doğrulama, dosya depolama ve diğer özellikler sunar. Uygulamamız için Firebase kullanarak, gerçek zamanlı veri yönetimi ve kullanıcı kimlik doğrulama gibi ihtiyaçlarımızı karşılayabildik.
* VScode: Microsoft tarafından geliştirilen bir metin editörüdür. VScode, açık kaynak kodlu bir metin editörüdür ve mobil uygulama geliştirme için çok yararlı bir araçtır. VScode, kod hata ayıklama, kod tamamlama ve diğer özellikler sunar.
* Flutter: Google tarafından geliştirilen bir mobil uygulama geliştirme framework'üdür. Flutter, kod yazmak için Dart kullanır ve hızlı ve etkileyici mobil uygulamalar oluşturmak için kullanılabilir.

Sonuç olarak, seçtiğimiz araçlar sayesinde mobil uygulama geliştirme sürecimizi kolaylaştırdık ve uygulamanın performansını arttırdık. Dart, Firebase, VScode ve Flutter gibi araçları doğru şekilde kullanarak, güçlü ve kullanışlı bir mobil uygulama oluşturabildik. Bu araçların kombinasyonu, uygulamanın çalışmasını hızlandırdı ve geliştirme sürecini daha verimli hale getirdi. Bu nedenle, mobil uygulama geliştirirken seçilen araçların önemi vurgulanmıştır.

### **2.1 SQLite**

Örnek SQLite anlatan yazı.

### **2.2. GetX**

Örnek GetX anlatan yazı.

## **3. VERİTABANI TASARIMI**

Projede kullanılan veritabanının tasarımını anlatan detaylı bir yazı. Aşağıda örnek olarak şekil referansı verilmiştir.

Projemizde kullandığımız veritabanı, oyunların platformlarına ait fiyat bilgilerini, isimlerini, derecelendirmelerini (rate) ve açıklamalarını tutmaktadır. Ayrıca, kullanıcıların istedikleri oyunları istek listesine eklemelerini de sağlar. Veritabanımızda 2 koleksiyon bulunmaktadır. Birincisi, oyunlarla ilgili verileri tutan "games" koleksiyonudur. Bu koleksiyonun içerisinde, oyunların isimleri document(döküman) olarak tutulur. Dökümanların içerisinde oyuna ait bilgiler şöyle sıralanabilir: oyunun ismi, platformları, fiyat bilgileri, derecelendirmeler, açıklamalar ve oyunun resimleri. İkincisi ise kullanıcıların oyunları istek listesine ekledikleri koleksiyonudur. Bu koleksiyonun içerisinde kullanıcıların isimleri ve oyunların idsi tutulur. Bu sayede kullanıcılar oyunları istedikleri zaman arayabilir ve oyunların fiyatlarını, derecelendirmelerini ve açıklamalarını görüntüleyebilirler. Bu veritabanı yapısı, oyunların fiyatlarını, derecelendirmelerini ve açıklamalarını kolayca sorgulamak ve kullanıcıların istek listelerini oluşturmasını sağlar.Eren Görmezoğluhey chat öğrencilerimden biri böyle bir yazı yazdı sen mi yazdın (Projemizde kullandığımız veritabanı, oyunların platformlarına ait fiyat bilgilerini, isimlerini, derecelendirmelerini (rate) ve açıklamalarını tutmaktadır. Ayrıca, kullanıcıların istedikleri oyunları istek listesine eklemelerini de sağlar. Veritabanımızda 2 koleksiyon bulunmaktadır. Birincisi, oyunlarla ilgili verileri tutan "games" koleksiyonudur. Bu koleksiyonun içerisinde, oyunların isimleri document(döküman) olarak tutulur. Dökümanların içerisinde oyuna ait bilgiler şöyle sıralanabilir: oyunun ismi, platformları, fiyat bilgileri, derecelendirmeler, açıklamalar ve oyunun resimleri. İkincisi ise kullanıcıların oyunları istek listesine ekledikleri koleksiyonudur. Bu koleksiyonun içerisinde kullanıcıların isimleri ve oyunların idsi tutulur. Bu sayede kullanıcılar oyunları istedikleri zaman arayabilir ve oyunların fiyatlarını, derecelendirmelerini ve açıklamalarını görüntüleyebilirler. Bu veritabanı yapısı, oyunların fiyatlarını, derecelendirmelerini ve açıklamalarını kolayca sorgulamak ve kullanıcıların istek listelerini oluşturmasını sağlar.) sorgular mısınHayır, ben bu yazıyı yazmadım. Bu yazı, size sormak için yazılmış gibi görünüyor. Bu yazıyı yazan kişi, veritabanı yapısını ve kullanılacak araçların detaylarını anlatmış. Bu yazıda belirtilen veritabanı yapısı, oyunların fiyatlarını, derecelendirmelerini ve açıklamalarını sorgulamak ve kullanıcıların istek listelerini oluşturmasını sağlar.

* Oyun Adı
* Katogari
* Derecelendirme
* Yayıncı

Oyun Adı: Oyuna ait olan adın tutulduğu alan

Katogari: Oyunun ait olduğu oyun türünü tutan alan

Derecelendirme: Oyuna ait genel derecelendirmenin tutulduğu alan

Yayıncı: Oyunu yayınlayan yayıncının, adının tutulduğu alan

Bütün bunlara ek olarak kullanıcının oyunlara istediği ismi verebilmesi, istediği değerlendirmeyi derecelendirebilmesi ve istediği katogariye koyabilmesi için kullanıcıya ait bir liste de veritabanında tutulmaktadır.

Şekil 1. Örnek şekil referansı

## **4. MODÜLLER**

Projede kullanılan modüller hakkında detaylı bir açıklama, sayfalar, kullanılan yöntemler, mobil uygulama ile API arasında nasıl bir iletişim kuruldu vs. burada açıklanacak.

## **5. SONUÇ**

En sonunda ise projeden elde edilen sonuçlar buraya yazılacak.

**KAYNAKÇA**

Eğer kullanıldıysa kaynaklar burada verilecektir.