



INF 212 Algorithms and Programming II

2020-2021 Spring
Electronic Engineering

Project 3

Calorie Tracker

| School ID | Name | Surname |
|-----------|------|---------|
| 172024009 | Ömer | Genç |

NOT: G++ 9.3.0 ile derlenmiştir

UML CLASS DIAGRAM



Şekil 1 UML sınıf diyagramı

MANUAL for USER MODE

```
> g++ main.cpp Sports.cpp User.cpp M
eals.cpp
> ./a.out
1. Kullanıcı modu
2. Geliştirici modu
Seçim: 1
1. Kullanıcı oluştur
2. Gün kaydı
3. Kalori verileri
4. Kullanıcı yazdır
5. çıkış
Seçim:1
1. slot
2. slot
3. slot
Seçim: 1
İsim giriniz: ömer
Soyisim giriniz: genç
ID giriniz: 1
Yaş giriniz: 23
Kilonuzu giriniz: 74
Hafta sayısını giriniz: 2
Kaçınıcı gün: 1
Kaçınıcı gün: 1
Hafta sona: 5
Kilogram: 34
Yaş: 23
ID: 1
Soyisim: Genç
```

Şekil 2

Program girişte sizi şekilde 2 de ki gibi karşılıyor ve hangi modda devam etmek istediğinizi soruyor. 1'e basarak kullanıcı modunu seçiniz. Kullanıcı modunda 4 farklı seçenek ile karşılaşacaksınız. İlk aşamada 1'i seçip karşınıza çıkan 3 slottan birine kullanıcı bilgilerimizi kaydetmelisiniz. Bilgileri girdikten sonra program sizi bir üst menüye yönlendirecektir.

```
1. Kullanıcı oluştur
2. Gün kaydı
3. Kalori verileri
4. Kullanıcı yazdır
5. çıkış
Seçim:2
1. ömer genç
2. Name Surname
3. Name Surname
Seçim: 1
Hoşgeldin ömer genç
Spor süresi (dk): 60
Sporlar:
1 Basketbol
2 Futbol
3 Tenis
4 Yüzme

Spor seçimi: 1
1. Yeni kayıt
2. Çıkış
Seçim: 1
```

Şekil 3

Kullanıcı oluşturduktan sonra gün kaydımızı girebiliriz. Karşımıza çıkan menüden 2'yi seçiyoruz ve hangi kullanıcı ile işlem yapmak istiyorsak onu seçiyoruz. İlk başta spor sürenizi sonra ise hangi sporu yaptığınızı girmelisiniz. Daha sonra program size yeni bir spor kaydı girmek istemediğinizi soracaktır.

Spor seçimi: 1
1. Yeni kayıt
2. Çıkış
Seçim: 2

Öğünler
1 Breakfast
2 Lunch
3 Dinner
Seçim: 1
Boy seçiniz:
1 Small: 200 kcal
2 Medium: 400 kcal
3 Large: 600 kcal
4 İptal
Seçim:2
1. Yeni kayıt
2. çıkış
seçim: 2

Seçim: 3
3. Çıkış
1. Öğün seçiniz
Seçim: 1
1. Lunch

Şekil 4

Spor kaydı bittikten sonra program öğün kaydınızı isteyecektir. Öğün bilgilerinizi de girdikten sonra gün kaydı bitecektir ve program sizi bir üst menüye yönlendirecektir.

1. Kullanıcı oluştur
2. Gün kaydı
3. Kalori verileri
4. Kullanıcı yazdır
5. çıkış
Seçim:3
1. Ömer genç
2. Name Surname
3. Name Surname
Seçim: 1
Alınan kalori: 1000
Yakılan kalori: 360
Net: 640
1. Kullanıcı oluştur
2. Gün kaydı
3. Kalori verileri
4. Kullanıcı yazdır
5. çıkış
Seçim: 1

Seçim: 2
2. Çıkış
1. Kullanıcı oluştur
2. Gün kaydı
3. Kalori verileri
4. Kullanıcı yazdır
5. çıkış

Şekil 4

Gün kaydı bittikten sonra. Karşımıza çıkan menüden 3'ü seçiyoruz ve hangi kullanıcı ile işlem yapmak istiyorsak onu seçiyoruz. Kullanıcının kalori kayıtlarına buradan ulaşırız.

```
1. Kullanıcı oluřtur
2. Gn kaydı
3. Kalori verileri
4. Kullanıcı yazdır
5. Çıkış
Seçim:4
1. Ömer genç
2. Name Surname
3. Name Surname
Secim: 1
```

```
Name: Ömer
Surname: genç
ID: 1
Age: 23
Weight: 74
Week Of Year: 2
Day: 2
***Meals***
Breakfast
Savaş : 2
Kalori: 1000
```

```
Lunch
Savaş : 0
Kalori: 0
```

```
Lunch
Savaş : 0
Kalori: 0
```

```
***Sports***
Basketball
Minute: 60
kalori: 360
Savaş: 1
Football
Minute: 0
Calori: 0
Savaş: 0
Tennis
Minute: 0
Calori: 0
Savaş: 0
```

```
29999: 0
C9JOL: 0
WJUN96: 0
160012
29999: 0
C9JOL: 0
WJUN96: 0
E00(p9J]
29999: 1
K9JOL: 300
WJUN96: 0
WJUN96: 0
```

řekil 5

Gn kaydı bittikten sonra. Karřımıza çıkan menden 3u seiyoruz ve hangi kullanıcı ile iřlem yapmak istiyorsak onu seiyoruz. Kullanıcının kalori kayıtlarına buradan ulařıyoruz.

MANUAL for DEVELOPER MODE

```
> ./a.out
1. Kullanıcı modu
2. Geliştirici modu
Seçim: 2
1. Breakfast class test
2. Lunch class test
3. Dinner class test
4. Basketball class test
5. Football class test
6. Tennis class test
7. Swimming class test
8. User class test
Seçim: 1
```

```
Seçim: 1
0* 126L C1922 162L
1* 2000000L C1922 162L
```

Şekil 6

Geliştirici modunda karşımıza şekil 6'da ki gibi bir ekran çıkıyor. Test etmek istediğimiz özellikleri burada test ediyoruz.

```
Seçim: 1
Breakfast test
br1 nesnesi oluşturuldu
br1 yazdırılıyor...
Breakfast
Savaş : 0
Kalori: 0

br2 nesnesi constructor ile oluşturuluyor.... br2(10,10)
br2 nesnesi yazdırılıyor....Breakfast
Savaş : 10
Kalori: 10
br3 nesnesi copy constructor ile oluşturuluyor.... br3(br2)
br3 nesnesi yazdırılıyor...
Breakfast
Savaş : 10
Kalori: 10
Assignment operator çalıştırılıyor.... br3 = br1
br3 yazdırılıyor....
Breakfast
Savaş : 0
Kalori: 0
+ operatorü test ediliyor.... br4(20,20), br3 = br4 + br2
br3 yazdırılıyor...
Breakfast
Savaş : 30
Kalori: 30
br3.setCount(3) br3.setCalori(3) metodları çalıştırılıyor
br3.getCount(): 30
br3.getCalori(): 30
br3.Eat() metodu çalıştırılıyor...
Boy seçiniz:
1 Small: 200 kcal
2 Medium: 400 kcal
3 Large: 600 kcal
4 İptal
Seçim:1
br3 yazdırılıyor...Breakfast
Savaş : 31
Kalori: 230
```

```
Seçim: 1
0* 126L C1922 162L
1* 2000000L C1922 162L
```

Şekil 7

Breakfast class'ını test etmek için 1'i seçiyoruz. Hangi fonksiyonu veya metodu test ettiğimizi konsolda açıklamaları ile görebilirsiniz. Eat() metodu için kullanıcıdan veri alınıyor, bu aşamada 1,2,3 veya 4 girdisini girmelisiniz.

```

giriş: 4
Lunch test
ln1 nesnesi oluşturuldu
ln1 yazdırılıyor...
Lunch
Savaş : 0
Kalori: 0

ln2 nesnesi constructor ile oluşturuluyor.... ln2(10,10)
ln2 nesnesi yazdırılıyor....Lunch
Savaş : 10
Kalori: 10
ln3 nesnesi copy constructor ile oluşturuluyor.... ln3(ln2)
ln3 nesnesi yazdırılıyor...
Lunch
Savaş : 10
Kalori: 10
Assignment operator çalıştırılıyor.... ln3 = ln1
ln3 yazdırılıyor....
Lunch
Savaş : 0
Kalori: 0
+ operatorü test ediliyor.... ln4(20,20), ln3 = ln4 + ln2
ln3 yazdırılıyor...
Lunch
Savaş : 30
Kalori: 30
ln3.setCount(3) ln3.setCalori(3) metotları çalıştırılıyor
ln3.getCount(): 30
ln3.getCalori(): 30
ln3.Eat() metodu çalıştırılıyor....
Boy seçiniz:
1 Small: 400 kcal
2 Medium: 600 kcal
3 Large: 800 kcal
4 İptal
Seçim:1
ln3 yazdırılıyor...Lunch
Savaş : 31
Kalori: 430

```

```

giriş: 430
Kalori: 31
ln3 yazdırılıyor...Lunch
Savaş : 31
Kalori: 430

```

Şekil 8

Lunch class'ını test etmek için 2'i seçiyoruz. Hangi fonksiyonu veya metodu test ettiğimizi konsolda açıklamaları ile görebilirsiniz. Eat() metodu için kullanıcıdan veri alınıyor, bu aşamada 1,2,3 veya 4 girdisini girmelisiniz.

```

giriş: 3
Dinner test
dn1 nesnesi oluşturuldu
dn1 yazdırılıyor...
Lunch
Savaş : 0
Kalori: 0

dn2 nesnesi constructor ile oluşturuluyor.... dn2(10,10)
dn2 nesnesi yazdırılıyor....Lunch
Savaş : 10
Kalori: 10
dn3 nesnesi copy constructor ile oluşturuluyor.... dn3(dn2)
dn3 nesnesi yazdırılıyor...
Lunch
Savaş : 10
Kalori: 10
Assignment operator çalıştırılıyor.... dn3 = dn1
dn3 yazdırılıyor....
Lunch
Savaş : 0
Kalori: 0
+ operatorü test ediliyor.... dn4(20,20), dn3 = dn4 + dn2
dn3 yazdırılıyor...
Lunch
Savaş : 30
Kalori: 30
dn3.setCount(3) dn3.setCalori(3) metotları çalıştırılıyor
dn3.getCount(): 30
dn3.getCalori(): 30
dn3.Eat() metodu çalıştırılıyor....
Boy seçiniz:
1 Small: 400 kcal
2 Medium: 600 kcal
3 Large: 800 kcal
4 İptal
Seçim:3
dn3 yazdırılıyor...Lunch
Savaş : 31
Kalori: 830

```

```

giriş: 830
Kalori: 31
dn3 yazdırılıyor...Lunch
Savaş : 31
Kalori: 830

```

Şekil 9

Dinner class'ını test etmek için 3'i seçiyoruz. Hangi fonksiyonu veya metodu test ettiğimizi konsolda açıklamaları ile görebilirsiniz. Eat() metodu için kullanıcıdan veri alınıyor, bu aşamada 1,2,3 veya 4 girdisini girmelisiniz.

8 / 10

9 / 10

REFERANSLAR

1. ...<https://www.mustafayemural.com/uml-egitimi> (erişim tarihi: 31.5.2021)
2. ...www.createy.com (erişim tarihi: 31.5.2021)