****

**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 |
| Şekil  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.    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.    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.    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 ulaşıyoruz.    Şekil 5  Gün kaydı bittikten sonra. Karşımıza çıkan menüden 3’ü seçiyoruz ve hangi kullanıcı ile işlem yapmak istiyorsak onu seçiyoruz. Kullanıcının kalori kayıtlarına buradan ulaşıyoruz. |

|  |
| --- |
| MANUAL for DEVELOPER MODE |
| Şekil 6  Geliştirici modunda karşımıza şekil 6’da ki gibi bir ekran çıkıyor. Test etmek istediğimiz özellikleri burada test ediyoruz.    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.    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.    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.    Şekil 10  Spor class’larını test etmek için 4,5,6 veya 7’yi seçiyoruz. Hangi fonksiyonu veya metodu test ettiğimizi konsolda açıklamaları ile görebilirsiniz. Bütün fonksiyon ve metotlar doğru çalışıp çalışmadığını bu şekilde kontrol edebilirsiniz.    Şekil 11  User class’ını test etmek için 8’i seçiyoruz. Bütün metotlarların test sürecini konsoldan takip edebilirsiniz. StartDay() methodunu test etmek için kullanıcıdan bilgi alınıyor spor ve öğün bilgileri girilmesi bekleniyor. |

|  |
| --- |
| REFERANSLAR |
| 1. …https://www.mustafayemural.com/uml-egitimi (erişim tarihi: 31.5.2021)  2. …www.creately.com (erişim tarihi: 31.5.2021) |