



İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ

İSTANBUL GELİŞİM MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
Nesne Tabanlı Programlama PROGRAMI

ÖDEVİN ADI

Spor Salonu Üyelik Sistemi

FİNAL PROJE ÖDEVİ

Hazırlayan

Öğrenci Numarası –230118009 Abdulsamet Özer

Ödev Danışmanı

Öğr. Gör. Mehmet Atıcı

İSTANBUL – 29.05.2024

ÖDEV TANITIM FORMU

ÖDEVİN DİLİ : Türkçe - İngilizce

ÖDEVİN ADI : Spor Salonu Üyelik Sistemi

BÖLÜM : Bilgisayar Teknolojileri

PROGRAM : Nesne Tabanlı Programlama

ÖDEVİN TÜRÜ : Proje

ÖDEVİN TES. TARİHİ : 29.05.2024

KABUL VE ONAY SAYFASI

230118009 numaralı Abdulsamet Özer'in Öğrenci Spor Salonu Üyelik Sistemi adlı çalışması, benim tarafımdan Vize/Ders içi/Final ödevi olarak kabul edilmiştir.

Öğretim Görevlisi MEHMET ATICI

ÖZET

Spor severler için tasarlanmış bu mobil uygulama, antrenör randevusu, grup dersi kaydı, paket değişikliği ve fatura ödemesini kolaylaştırıyor. Üyelik sistemi, paket seçimleri, grup dersleri, ödemeler, randevular ve ayarlar gibi çeşitli özelliklere sahip. Kullanıcı dostu arayüzü ile üyelere konforlu bir deneyim sunan uygulama, zamandan tasarruf etmelerini ve işlemleri kolaylaştırmalarını sağlıyor.

Anahtar Kelimeler:

Spor salonu, üyelik sistemi, zaman tasarrufu, kolaylık, antrenör randevusu, grup dersleri, ödeme, ayarlar.

İÇİNDEKİLER

BİRİNCİ BÖLÜM

Uygulama Neyi Amaçlıyor?

İKİNCİ BÖLÜM

Uygulama İçerisinde Kullandığımız Kodlar

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Sistemin Özellikleri – Kullanıcı Arayüzü

TABLolar LİSTESİ (Tabloların İindekiler Sayfası) (Var ise) YOK

GRAFİKLER LİSTESİ (Grafiklerin İindekiler Sayfası) (Var ise) YOK

ŞEKİLLER LİSTESİ (Şekillerin İindekiler Sayfası) (Var ise) YOK

RESİMLER LİSTESİ (SAYFA 11)

KISALTMALAR

KISALTMALARA YER VERİLMEMİŞTİR

ÖN SÖZ

Ödevi hazırlarken ne yapıp ne yapmamam gerektiğini anladım, hocamın bana verdiği tavsiye doğrultusunda ödevi hazırladığım arkadaşımın kendimize bir şeyler katarak bir çok şeyi öğrendik ve kendimize bir şeyler kattık. Çok zamanımızı aldı ama bize bir sürü tecrübe kattı. Bu süreçte hem eskiden bana algoritma kitabını veren hocama hemde bana tavsiyede bulunan Mehmet hocama teşekkürlerimizi sunarız.

GİRİŞ

Mevcut spor salonu üyelik sistemlerinin bazı dezavantajları bulunmaktadır. Bu dezavantajlar arasında, işlemlerin manuel olarak yapılması, zaman alması ve üye deneyiminin yeterince iyi olmaması sayılabilir. Bu çalışmada, bu dezavantajları ortadan kaldırmak ve üye deneyimini geliştirmek amacıyla bu uygulamayı yaptık. Spor salonu üyelik sistemleri, spor salonlarının önemli bir parçasıdır. Bu sistemlerin etkin ve verimli bir şekilde çalışması, üye memnuniyeti ve spor salonunun başarısı için önemlidir. Bu çalışma spor salonu üyelik sistemlerini daha etkin ve verimli hale getirmeyi amaçlamaktadır.

Spor Salonu Üyelik Sistemi

Uygulama Neyi Amaçlıyor?

Spor sever insanlar için düzenlenen bu projede, spor yapan insanlar için kolaylık sağlamaya çalıştık. Vakit nakittir düşüncesi ile insanların spor ile ilgili antrenör, grup dersleri, paket değiştirme, fatura ödeme gibi bazı yapması zorunlulukları insan ile görüşmeden, ellerinde sadece bir tık ile kolayca halledebilmeyi amaçladık.

Bu şekilde bakiye ekleyebiliyor, fatura ödemesi yapabiliyor ve paketler bölümünden aylık olarak paketini değiştirip istediği özelliklerden faydalanabiliyor. Normalde bunu spor salonunda giriş bölümünde olan danışmanla konuşmadan halledemezdik.

Grup derslerinin olduğu saatlere randevu ayarlayabiliyorsun.

Boşta duran ve çalışmayan antrenörlerin saatlerine günlerine göre antrenör seçebiliyor ve ileride yapmak istediğin programı antrenöründen tek tıkla randevu olarak oluşturabiliyorsun.



Resim 1.

Uygulama İçerisinde Kullandığımız Kodlar

java.util.ArrayList

java.util.Arrays

java.util.List

java.util.Scanner

ArrayList

ArrayList'i kullanırken (isim, soyisim, üyelik paketi, vb.) verileri tek bir yerde saklıyoruz. Paket listesi, grup dersleri listesi gibi kod içinde kullandığımız elemanları geri döndürüyor.

Scanner

Kullanıcının klavyeden girdiği verileri okumak için kullandık. (kullanıcı adı, şifre, seçim numaraları, vb.)

Arrays

Arrays, paketOzellikleri ArrayList'indeki dizileri stringe dönüştürmek için kullandık.

List

List arayüzü ve alt sınıfları (ArrayList), verileri organize etmek ve yönetmek için kullandık. Üye listesi, paket listesi, grup dersleri listesi, paket özellikleri listesi ve ayarlar gibi farklı veri türlerini depolamak için kullandık.

Sistemin Özellikleri

Üye Yönetimi: Üyelik oluşturma, giriş yapma, aynı kullanıcı adıyla bir daha kayıt olamama, yanlış bilgide hata uyarısı verme.

Paket Seçimi: Kullanıcılara paketleri ve paketlerin özelliklerini belirttik. Örneğin Gümüş, Altın ve Elmas paket gibi. Her paketin kendine has özelliği ve ücreti var.

Grup Dersleri: Mevcut grup dersleri ekledik. Ders adı, ders saati gibi. Ders seçip, geri iptal edebilme hakkı sunduk.

Ödemeler: Kullanıcıların üyelik ücretlerini ve diğer masrafları ödeyebilecekleri ödeme ekranı getirdik . Faturası ne kadar, hangi paketi kullanıyor görebiliyorlar.

Randevular: Kullanıcılara antrenörlerden randevu alma ve iptal etme seçeneği sunduk.

Ayarlar: Kullanıcıların sistem ayarlarını (bildirim ayarları,) ekledik. (hala sıkıntılı)

Kullanıcı Arayüzü:

Kullanıcı sisteme girdiğinde önce karşısına giriş ekranı çıkıyor. Giriş ekranında kayıt olmadan giriş yapılamaz. Önce kayıt oluşturmak gerekiyor. Kayıt olduktan sonra giriş yapma menüsüne giriyorsunuz ve menüye erişim sağlayabiliyorsunuz.

Menüye girdiğiniz zaman sizi bir çok seçenek karşılıyor. Bakiye eklemeyen paket satın alamıyorsunuz çünkü her paketin kendine ayrı bir ücreti bulunmakta.

Öncelikle ödemeler menüsüne tıklıyorsunuz. Ödemeler menüsünden bakiye ekleme seçeneğini seçip bakiyenizi ekliyorsunuz. Ardından 0'ı tuşlayarak anamenüye geri dönüyorsunuz. Anaa menü ekranına gelip paketler ekranına geliyorsunuz. Seçeceğiniz paketlerden hangilerine bakiyeniz yetiyorsa onu seçiyorsunuz. Ardından anamenüye gelip antrenör, grup dersleri gibi diğer seçeneklere gözüatabilirsiniz.

KAYNAKÇA

Kitap 1 : Algoritma ve Programlama Mantığı KODLAB

<https://www.kodlab.com/programlama/19-algoritma-ve-programlama-mantigi-9786055201241.html>

Constructor Kullanımını öğrenmek için tavsiye aldığımız site :

<https://kodlamavakti.com/java/constructor-kullanimi/>

Encapsulation Kullanımını öğrenmek için tavsiye aldığımız siteler :

<https://academy.patika.dev/courses/java-102/encapsulation>

<https://medium.com/gokhanyavas/java-oop-kaps%C3%BClleme-encapsulation-5-adfa594f7743>

Polymorphism Kullanımını öğrenmek için tavsiye aldığımız site:

<https://medium.com/kodcular/polymorphism-nedir-a10070eafe67>

Not: HİÇBİR SİTEDEN ve KİTAPTAN KODLAR OLDUĞU GİBİ ALINMAMIŞTIR !