



2024-2025 Bahar Yarıyılı Bitirme Projesi Sunumu

Flutter Tabanlı Kişisel Verimlilik ve Alışkanlık Takibi Uygulaması: Consistify

170421007

Selin Nisa ÇOLAK

170421034

Ahmet Serdar ALTINIŞIK

DANIŞMAN: Doç. Dr. Önder DEMİR



Sunum Planı

1. Projenin Tanımı
2. Hedef Kitle ve Kullanım Alanları
3. Proje Hedefleri
4. Rakip Analizi
5. Gereksinimler
6. Kullanılan Teknolojiler
7. Modüller
8. Veri Tabanı Tasarımı
9. Arayüz Tasarım Prensipleri
10. Sonuç
11. Gelecek Planları

Projenin Tanımı

- Consistify, kişisel verimliliği ve alışkanlık takibini geliştirmek için tasarlanmış bir mobil uygulamadır.
- Kullanıcı motivasyonunu artırmak amacıyla oyunlaştırma (gamification) unsurları içerir.
- Tek seferlik veya tekrar eden görevleri takip etmeye, kullanıcının gününü planlayabilmesine olanak sağlar.

Projenin Tanımı

- Görev tamamlandıkça coin, başarıım ve avatar kişiselleştirme sistemleri ile kullanıcıyı teşvik eder.
- Kullanıcıların gelişimini izleyebileceği performans ve alışkanlık istatistikleri içerir.
- Tüm veriler, güvenli ve çevrimdışı şekilde, cihaz üzerinde (SQLite) saklanır.

Hedef Kitle ve Kullanım Alanları

- Gençler ve öğrenciler: Akademik hedeflerini ve günlük görevlerini yönetmek isteyenler.
- Üretkenliğini artırmak isteyen bireyler: Zaman yönetimi ve görev takibiyle verimlilik arayışında olanlar.

Hedef Kitle ve Kullanım Alanları

- Sağlıklı alışkanlıklar kazanmak isteyen kullanıcılar: Spor, uyku, su içme gibi alışkanlıkları düzenli olarak takip etmek isteyenler.
- Günlük sorumluluklarını organize etmek isteyen herkes: İş, ev veya kişisel yaşamındaki görevleri daha sistemli yönetmek isteyenler.

Proje Hedefleri

- Sağlıklı alışkanlık edinimini desteklemek.
- Oyunlaştırma ile kullanıcı motivasyonunu artırmak.
- Sürdürülebilir kullanım için istatistik ve hatırlatıcı altyapısı sağlamak.
- Kişiselleştirilmiş ve kullanıcıya özel bir deneyim sunmak.

Rakip Analizi

- Habitica:
 - Kapsamlı oyunlaştırma unsurlarına sahip, ancak arayüzü karmaşık ve yeni kullanıcılar için öğrenme eğrisi yüksektir.
- Duolingo:
 - Rozetler, günlük hatırlatıcılar ve ilerleme takibi ile güçlü bir motivasyon sistemi sunar.
 - Oyunlaştırma unsurları başarılı, ancak esas olarak dil öğrenimine odaklıdır.



Rakip Analizi

- Forest:
 - Kullanıcıların odaklanma sürelerini takip ederken sanal bir orman oluşturur.
 - Basit ve etkili bir arayüze sahip, ancak görev çeşitliliği sınırlıdır.
- TickTick:
 - Görev yönetimi ve takvim entegrasyonu sunar.
 - Kullanımı kolaydır, ancak oyunlaştırma unsurları sınırlı ve motivasyon desteği düşüktür.



Fonksiyonel Gereksinimler

- Kullanıcı Yönetimi:
 - Güvenli kayıt ve giriş sistemi
 - Kullanıcı profili oluşturma ve güncelleme
- Görev Sistemi:
 - Görev ekleme, düzenleme, silme ve tamamlama işlemleri
 - Tek seferlik ve tekrar eden görev desteği

Fonksiyonel Gereksinimler

- Bildirim Sistemi:
 - Zamanında bildirimlerle görev hatırlatmaları
 - Kişiselleştirilebilir bildirim ayarları
- Oyunlaştırma ve Geri Bildirim:
 - Görev tamamlandığında ödül (coin) ve avatar geliştirme
 - Kullanıcıya anlık istatistik ve ilerleme raporu sunumu

Fonksiyonel Olmayan Gereksinimler

- Kullanıcı Deneyimi:
 - Modern, sade ve kullanıcı dostu arayüz tasarımı
 - Kolay gezinme ve erişilebilirlik
- Uyumluluk:
 - Farklı cihaz ve ekran boyutlarına tam uyum (responsive tasarım)
 - Mobil ve web platformlarında sorunsuz çalışma

Kullanılan Teknolojiler

- Flutter: Çoklu platform, hızlı geliştirme
- Dart: Modern, nesne yönelimli dil
- Android Studio & VS Code: Geliştirme ortamları
- SQLite: Yerel veri saklama
- Git: Sürüm kontrolü





Ana Modüller

- Görev Yönetimi: Tek seferlik ve günlük görevler, ödül sistemi
- Oyunlaştırma & Mağaza: Avatar özelleştirme, coin ile alışveriş
- İstatistik ve Analiz: Performans takibi, motivasyonel öneriler
- Avatar Özelleştirme: Farklı katmanlar, kişiselleştirme seçenekleri

Modül: Kapsamlı Görev Takibi

- Tek seferlik ve günlük görevlerin oluşturulması ve yönetimi
- Görevlerin tamamlanmasıyla ödül kazanımı
- Kolay ekleme, düzenleme, silme ve tamamlama işlemleri
- Görevlerin önceliklendirilmesi ve hatırlatıcılar

Modül: Oyunlaştırma & Mağaza

- Kullanıcıların görev tamamlayarak coin kazanması
- Coinler ile mağazada avatar ve aksesuar alışverişi: Kişiselleştirme
- Rozetler, seviye atlama ve başarı sistemleri
- Avatarın gelişimi ile kullanıcı motivasyonunun artırılması



Modül: İstatistik ve Analiz

- Günlük, haftalık ve aylık ilerleme raporları
- Görev tamamlama oranları ve başarı grafikleri
- Kullanıcıya özel motivasyonel öneriler
- Hedeflere ulaşma süresi ve gelişim analizi

Modül: Avatar Özelleştirme

- Farklı katmanlarda (saç, kıyafet, aksesuar vb.) özelleştirme
- Coin ile yeni öğeler satın alma ve avatarı kişiselleştirme
- Avatarın gelişimi ile kullanıcı bağlılığının artırılması



VT Tasarımı: Kullanıcı ve Kimlik Yönetimi

- Kullanıcılar (users):
 - Temel kullanıcı bilgileri ve kimlik doğrulama verileri
- Kullanıcı İstatistikleri (user_stats):
 - Kullanıcının performans, ilerleme ve genel istatistik verileri

VT Tasarımı: Görev ve Plan Yönetimi

- Görevler (tasks):
 - Oluşturulan tüm görevlerin temel bilgileri
- Görev Tamamlanma (task_completion):
 - Her bir görevin kullanıcı tarafından tamamlanma kayıtları
- Planlar (plans) & Plan-Görev İlişkisi (plan_tasks):
 - Kullanıcıya özel planlar ve bu planlara bağlı görevlerin yönetimi



VT Tasarımı: Oyunlaştırma ve Mağaza Yönetimi

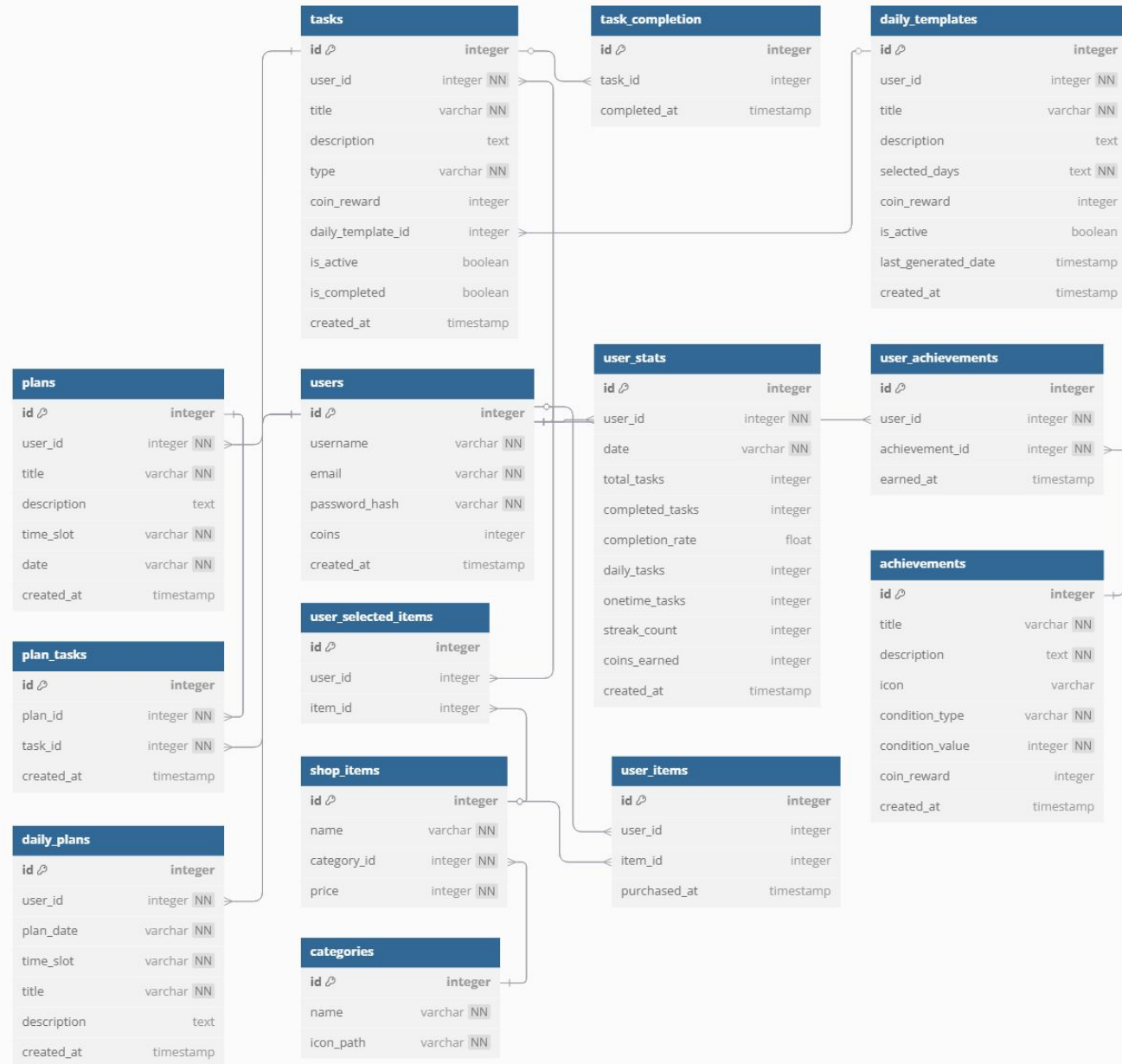
- Mağaza Kategorileri (categories):
 - Mağaza içindeki ürünlerin kategorilere göre gruplanması
- Mağaza Ürünleri (shop_items):
 - Satın alınabilir tüm ürünlerin detayları
- Kullanıcı Ürünleri (user_items) & Seçili Ürünler (user_selected_items):
 - Kullanıcının sahip olduğu ve aktif olarak kullandığı öğeler

VT Tasarımı: Başarımlar

- Başarımlar (achievements):
 - Uygulama içinde kazanılabilen tüm başarımlar
- Kullanıcı Başarımları (user_achievements):
 - Her kullanıcının kazandığı başarımların kaydı

VT Tasarımı: Tasarım Özellikleri

- Modüler ve İlişkili Yapı:
 - Tablolar arası güçlü ilişkiler ile veri bütünlüğü
 - Genişletilebilir ve sürdürülebilir veritabanı mimarisi
 - Verimli sorgulama ve hızlı veri erişimi için optimize edilmiş yapı

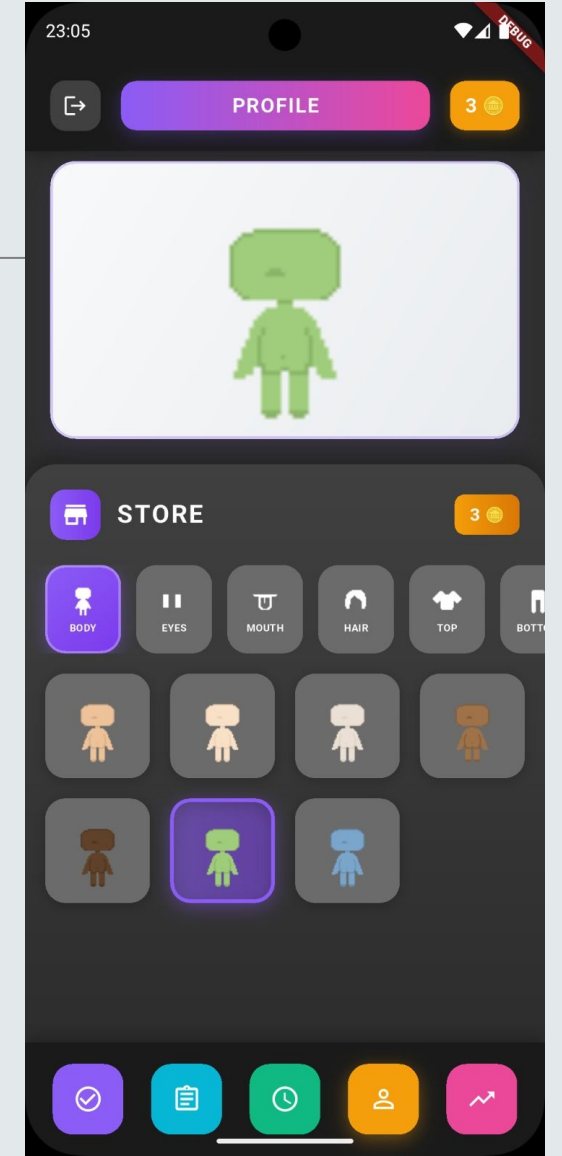
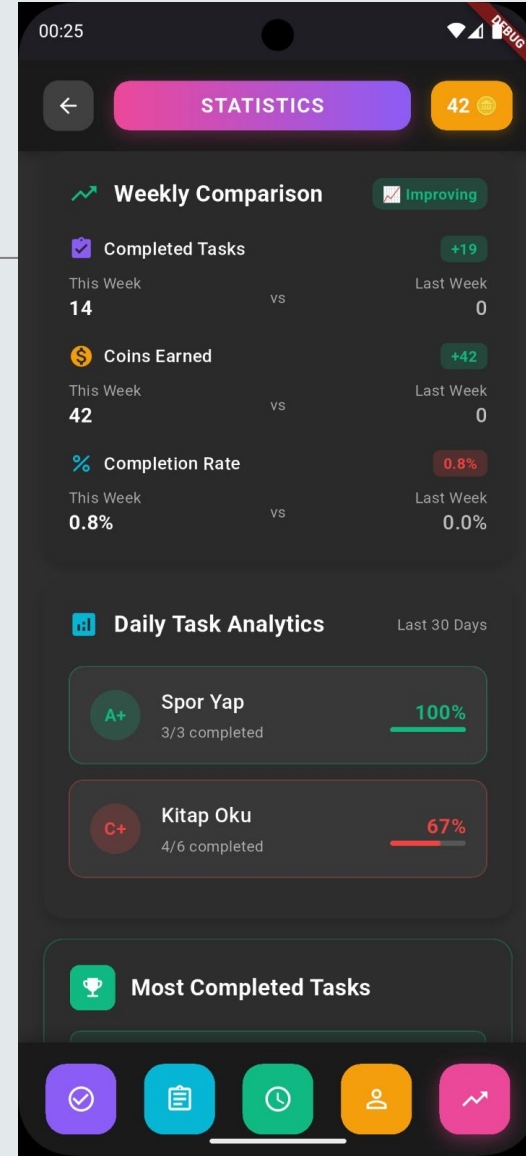
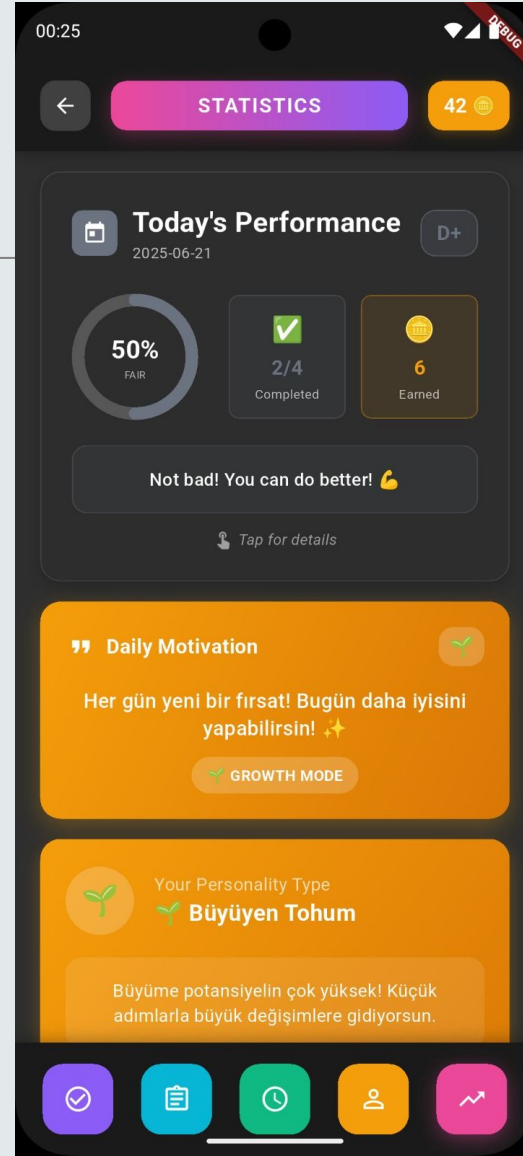
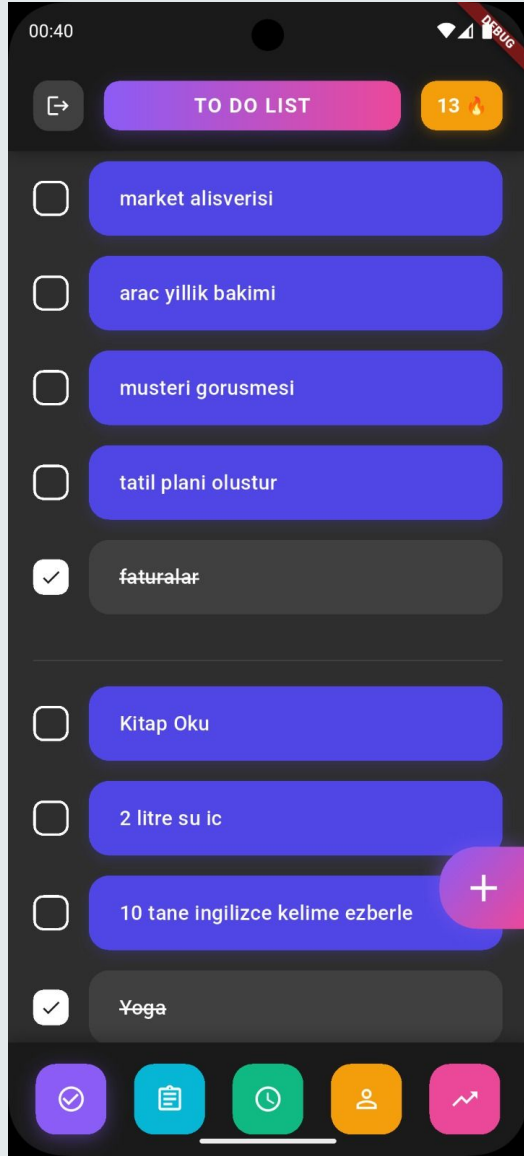


Arayüz Tasarım Prensipleri

- Minimalist ve Sade Tasarım
 - Gereksiz öğelerden arındırılmış, kullanıcıyı odakta tutan arayüzler
 - Temiz ve anlaşılır bilgi sunumu
- Renk Kodlaması ve Tema Kullanımı
 - Başarı, uyarı ve iyileştirme durumları için anlamlı renk kullanımı
 - Uygulama genelinde tutarlı tema ve renk paleti

Arayüz Tasarım Prensipleri

- Responsive ve Cihaz Uyumlu Yapı
 - Farklı ekran boyutları ve cihazlarda sorunsuz deneyim
 - Mobil ve tablet uyumluluğu
- Kullanıcı Merkezli Yaklaşım
 - Kolay ve hızlı erişim sağlayan gezinme yapısı
 - Görsel geri bildirimlerle kullanıcı etkileşiminin desteklenmesi



Sonuç

- Proje Özeti
 - Oyunlaştırma destekli, kişiselleştirilebilir yapılacaklar listesi uygulaması geliştirildi.
 - Kullanıcılar görev ekleyip tamamlayabiliyor, ödüller ve karakter özelleştirme ile motive ediliyor.
 - Modern yazılım prensipleriyle, kullanıcı dostu ve sade bir arayüz sunuldu.

Sonuç

- Mevcut Eksikler
 - Sadece yerel veri tabanı: Çoklu cihaz ve çevrimiçi senkronizasyon yok.
 - Bildirim sistemi ve sosyal etkileşim temel düzeyde.
 - Kişiselleştirilmiş öneriler ve gelişmiş analitik eksik.
 - ToDo ekranında görevlerin düzenlenme ve silinme eksikleri mevcut.

Gelecek Planları

- Gelecek Planları
 - Sunucu entegrasyonu ile çevrimiçi ve çoklu cihaz desteği
 - Gelişmiş bildirim ve sosyal özellikler (topluluk, arkadaşlık, yarışmalar)
 - Yapay zeka ile kişiselleştirilmiş görev ve alışkanlık önerileri
 - Detaylı istatistik ve analiz modülleri
 - Oyunlaştırma unsurlarının ve ödül sisteminin genişletilmesi
 - Çift dil uyumluluğu (TR/ENG)



Teşekkür Ederiz

Vakit ayırıp dinlediğiniz için teşekkürler.
Katkı ve sorularınızı bekliyoruz.