

Bilgisayar Programlama II Proje Ödevi

Dikkat Edilmesi Gerekenler;

1. Tasarımda kullanılan nesne ve sınıfların açıkça belirtildiği doküman hazırlanması.
2. Gerekli sınıfların oluşturulması. Öğrenciler verilen projeye göre dizayn edebilir.
3. Verilen projelerde ekleme, silme, güncelleme gibi işlemler düzenli ve tutarlı olmalıdır.
4. Kullanıcı arayüzünde, nesne katmanında nesne oluşturan kodlar çağrılacaktır. Sonrasında bu nesnelerin durumu yine kullanıcı arayüzüne yansıtılacaktır. Örneğin: textField'lara girilen bilgiler Personel sınıfından oluşturulan bir nesneye aktarılacaktır. Bu nesnelerin içerdiği bilgiler bir dosyada saklanmalıdır. Sonrasında bu dosyadaki bilgiler arayüzde JList üzerinde gösterilecektir.
5. Yapılacak projelerde en az 3 ekran bulunmalıdır ve ekranlar arası geçiş mutlaka olmalıdır.
6. Derste anlatılan ve kullanılan tüm componentler (**LMS üzerinde yüklü olan Slide06 BPİI dosyasında anlatılan componentler**) arasından en az 3 tanesi proje üzerinde kullanılmalıdır. Eksiklik halinde puantaj olarak değerlendirme ona göre yapılacaktır. (Özellikle ve mutlaka JList kullanılmalıdır).
7. Projenin nesne tarafında kalıtım, arraylist, çok biçimlilik, dizi vb. özellikler mutlaka yer almalıdır.
8. Projenin kullanıcı adı ve giriş ekranı olmalıdır.

Proje listesi LMS sistemine yüklenmiştir. verilmiştir. Verilen proje başlıkları için detaylı açıklamaların olduğu dosyaya LMS sisteminde Proje 1 Açıklama dosyasından erişebilirsiniz. Buradaki açıklamalar projelerin kapsamı hakkında bir fikir edinilmesi için yazılmıştır. Dosyada yazan açıklamalar kesin uygulanması gereken kısıtlar **değildir**. Herkes kendi okul numarasına ve ad soyadına karşılık gelen proje konusunu yapacaktır. Öğrenciler arasında proje konusu değişimi **olamaz**. Bu açıklamaların dışında proje konunuz ile ilgili kendi tutarlı fikirlerinizi de projelerinize eklemeniz gerekmektedir.

Proje klasörü sıkıştırılarak .zip uzantılı olarak LMS üzerinde açılan **Proje 1** alanına yüklenmelidir (Son teslim tarihi henüz kesinleştirilmemiştir). Sıkıştırılmış klasöre **BP2_OgrenciNo_Ogrenci_Ismi_Proje1** şeklinde isim verilmelidir.

Tasarım ve dizayn siz mühendis adaylarına bırakılmıştır.

Puanlama aşağıdaki kriterlere göre yapılacaktır:

Sınıf Tasarımı (Kalıtım, Çok Biçimlilik)	Proje Raporu	Listeleme	Ekleme	Silme	Değiştirme	Dosya İşlemleri	Arayüz Tasarımı	Ekranlar Arası Geçiş	Toplam
20	15	5	5	5	5	20	10	15	100

İyi çalışmalar.

41.

Kafeler için garson sipariş takip sistemi

- a. Garsonlar sipariş girebilir/siparişi iptal edebilir
- b. Menü bir yerde tutulmalıdır.
- c. Garsonlar aldıkları her siparişin ücretinin % 10' unu kendisine almaktadır.
- d. Gün sonu raporu çıkarılmalı raporda her garsonun kazandığı tip ve kasaya giren para hesaplanmaktadır.
- e. Siparişlerin durumu takip edilmelidir
- f. ...