

# GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

CSE 222 Proje

**“Açık Artırma Mağazası”**

Hazırlayanlar:

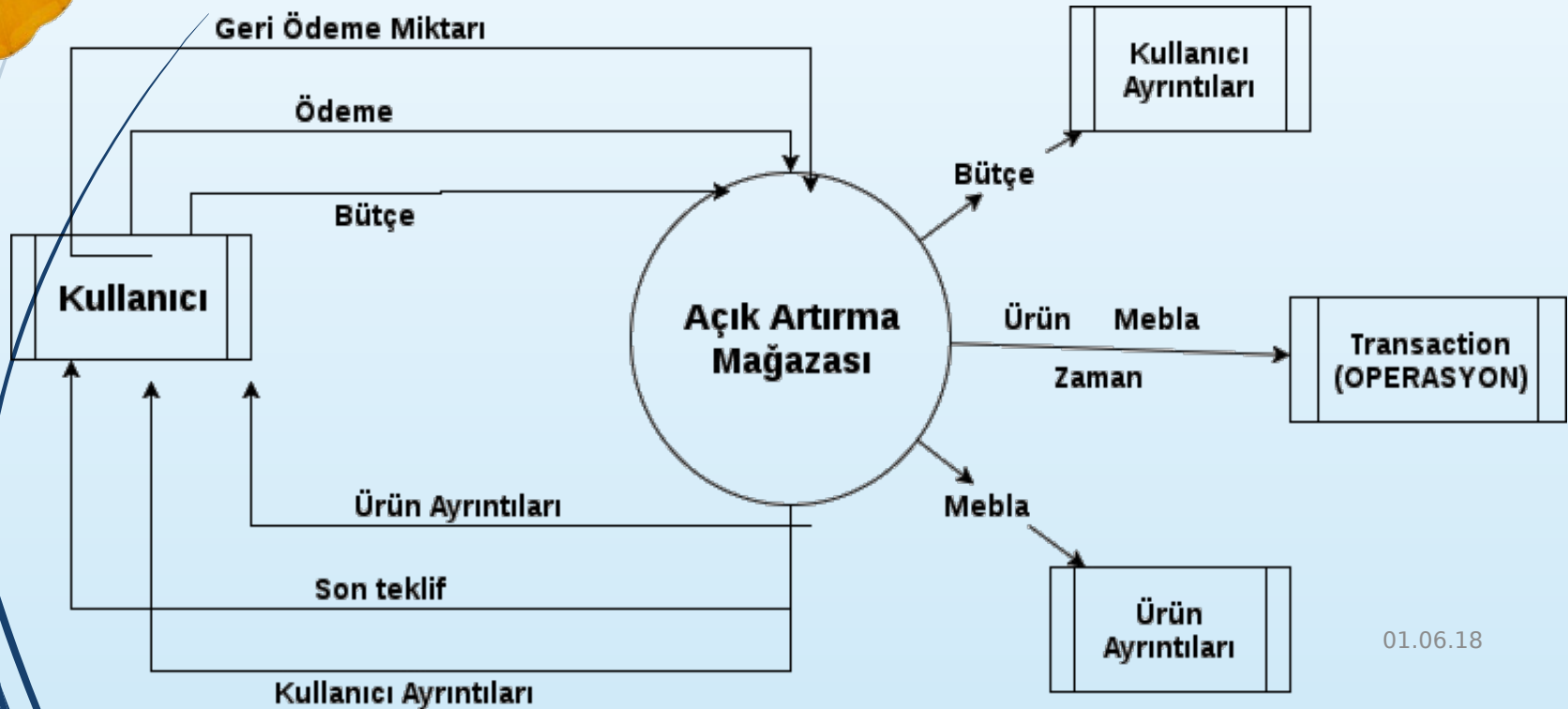
Ahmet ÖZYILMAZ

Mesut BUNALDI


Sinan ELVEREN

# PROJE TANIMI

“Açık Artırma Mağazası” bir masa üstü uygulamasıdır

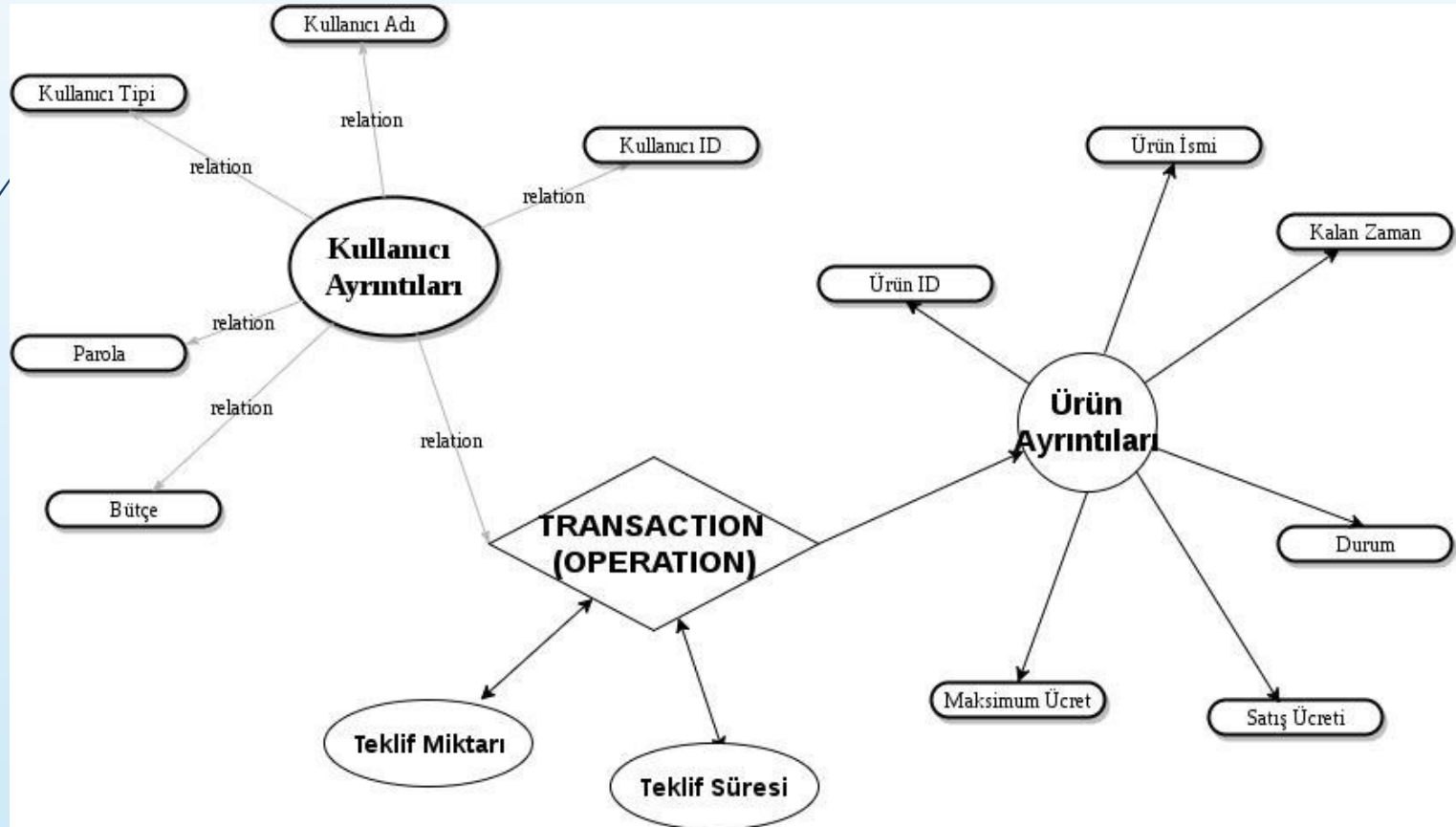


# PROJE TANIMI


- 
- Pojede “oyun” ürünlerinin açık artırma ile satışını gerçekleştirir
  - Her kullanıcı envanterindeki ürünleri listeye koyabilir
  - Listeden herhangi bir ürüne teklif verebilir
  - Satıştaki her ürün süresi bittiğinde en son teklif veren kişi tarafından satın alınmış olur
  - Yeterli miktarda meblağ verilerek de satın alma gerçekleştirilebilir
  - Kullanıcılar birbirlerini takip

# PROJE TANIMI


Proje “oyun” ürünlerinin açık artırma ile satışının, ders kapsamında görmüş olduğumuz veri yapılarını kullanarak gerçekleştirilmesidir.



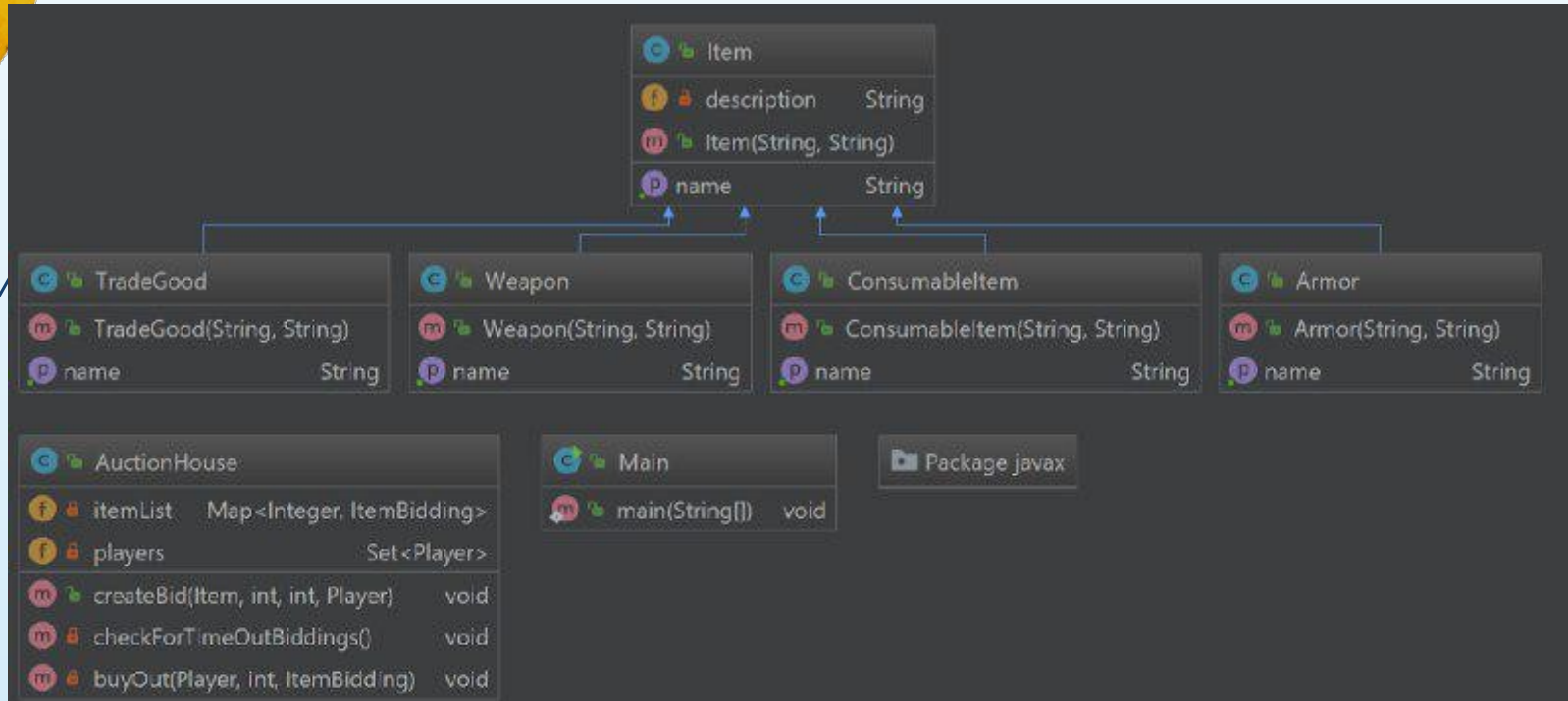
# PROJE TASARIM PLANI

- 
- **Proje gereksinimlerinin belirlenmesi**
  - **Senaryo belirlenmesi**
  - **Arayüz tasarımı**
  - **Kullanılacak veri yapılarının belirlenmesi**
  - **Veri yapılarını uygulama**
  - **Kodlamaya başlanması**
  - **Testlerin Gerçekleştirilmesi / Geriye Dönme**

# PROJENİN FONKSİYONLARI

- 
- **Kullanıcılar çeşitli işlemler gerçekleştirir**
  - **Kullanıcı Giriş Ekranı**
  - **Kayıt Olma**
  - **Mağazadaki ürünleri görebilme**
  - **Mağazada olan ürünleri direkt alabilme**
  - **Veya ürün için teklif sayfasında geçiş yapabilmektedir**

# PROJENİN TASARIM ŞEMASI





# TASARLANAN VERİ YAPILARI VE KULLANILMA YERLERİ

- Liste(dizi listesi)
- Set / Map Veri Yapısı
- Kuyruk(QUEUE , Priority Queue) / Yığın Veri Yapısı
- Ağaç (Red Black Tree )
- Çizge(Graph) Veri yapısı



# TEŞEKKÜRLER...