****

**AHMET YESEVİ ÜNİVERSİTESİ**

**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ**

**BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**

**PROJE-II DERSİ**

**Yabancı Kelime Tahmin Uygulaması**

**ANALİZ RAPORU**

**HAZIRLAYAN**

**172132169**

**Süleyman KILIÇOĞLU**

**DANIŞMAN**

**Doç. Dr. HİDAYET TAKCI**

# 

# 1.GİRİŞ

Bu analiz raporu Ahmet Yesevi Üniversitesi (AYÜ) Bilgisayar Mühendisliği bölümünün internete dayalı uzaktan eğitim programı kapsamında oluşturulan sanal kampüste yürütülmekte olan uygulama dersi için tarafıma verilen yazılım projesinin analiz safhasını belgelemek üzere hazırlanmıştır.

Proje teklif belgesinde verilen fikirden yola çıkılmış olup, bu rapor projenin bundan sonraki aşaması olan tasarım raporu için bir temel teşkil etmektedir. Sonuç olarak bu belgenin gayesi proje ile ilgili taleplerin, isteklerin açığa çıkarılması olup ne yapılacak sorusuna cevap aramaktır.

## 1.1.AMAÇ

Yabancı Kelime Tahmin Uygulaması yabancı kelime öğreniminde bireylere avantaj sağlayacak bir amaç güderek düşünülmüş bir uygulamadır çünkü; bir yabancı dil öğrenme süreci özellikle kelime ezberleme bağlamında zorlu bir süreçtir. Elde sözlük ile kelime hatırlama ve aynı kelimeleri çalışma isteği birlikte çoğu zaman mümkün olmamakla birlikte fiziksel olarak sözlük taşıma işi de ek bir yük olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde akıllı telefon kullanımın oranının büyük sayılara ulaştığı düşünülünce bu tip kelime ezberleme işlemleri için mobil uygulamalar kullanmak mekân, yük ve ihtiyaç bakımından kaçınılmaz olmuştur.

Bu yazılım projesinin amacı bir kelime tahmin yoluyla yabancı kelimelerin ezberlenme süreçlerine katkıda bulunacak bir teklime tahmin uygulaması geliştirilerek kullanıcıların kelime ezberleme sürecine katkıda bulunmaktır.

## 1.2.KAPSAM

Yabancı Kelime Tahmin Uygulaması yazılımı android 5.0 ve üzeri işletim sistemine sahip mobil cihazlarda kullanılmak için tasarlanacaktır. Bu uygulama içerisinde tek kullanıcıya hitap edecek olmak ile kullanıcı uygulamada bulunan kayıtlı kelimeler ile kelime tahminleri yaparak yabancı kelimelerin anlamlarını öğrenme işlemini yapabilecektir. Ayrıca sisteme kullanıcı kendisi de kelime ekleyebilecek olduğu gibi var olan kelimeleri de listeleyebilecektir. Yabancı kelime öğrenmek amacıyla karşısına gelecek olan bir yabancı kelimeye karşılık 5 adet Türkçe kelime ile karşılaşacak ve tahmin durumuna göre bir dönüt alacaktır. Bu dönüt sonrasında isterse sonraki kelimeler ile çalışmaya devam edebilecektir.

## 1.3.PROJENİN TANITIMI

Yabancı Kelime Tahmin Uygulaması yazılımının temel amacı mobil bir uygulama ile birlikte kullanıcının yabancı kelime öğrenme süreçlerinin kolaylaştırılmasını sağlamaktır. Bu bağlamda yabancı kelime öğrenmekte zorlanan kimseler mobil uygulama sayesinde sık sık yabancı kelimeler ile karşılaşarak hem kelimelere aşina olma durumlarını arttırabilecek hem de bir oyun gibi sürekli uygulamanın içinde kalacaktır.

# 2.SİSTEM ANALİZİ

## 2.1.GEREKSİNİM ANALİZİ

Sistem, dart programlama dili ve Flutter kütüphanelerin kurulduğu Android Studioya sahip bir geliştirme ortamına ihtiyaç duymaktadır. Sistem çıktıları ise Android 5.0 işletim sisteminde çalışacak şekilde oluşturulacaktır.

## 2.2.DONANIM ANALİZİ

Sistem gereksinimleri;

* Android 5.0 işletim sistemini sağlıklı çalıştıracak bir donanıma sahip herhangi bir mobil cihaz

## 2.3.YAZILIM ANALİZİ

Hazırlanacak olan uygulama, Android 5.0 işletim sistemine sahip cihazlarda çalışacak şekilde tasarlanacaktır.

Geliştirilecek yazılım yüklenmesi durumunda uygulama marketlerden ve ya farklı ortamlardan kullanıcı izinleri ile birlikte kullanıcı cihazlarına yüklenebilecektir.

## 2.4.KULLANILACAK YAZILIM GELİŞTİRME SÜREÇ MODELİ

Yapılacak sistemin her bir bölümünün ardışık olarak yapılması, her bir bölümden sonra gerçekleştirilen bölümün sonuçlarının gösterileceği düşüncesiyle, Çağlayan (Şelale) Modeli temel alınacak ve kullanılacaktır.

# 3.SİSTEMİN MODÜLLERİ

## 3.1.MODÜL TANITIMLARI

Yabancı Kelime Tahmin Uygulaması yazılımı mobil platform için geliştirilecek olduğu için geliştirilecek olan modüllerde bu platformda çalışmaya uygun şekilde geliştirilecektir. Tek kullanıcının yer alacak olduğu uygulama da giriş modülü, kelime tahmin modülü, kelime ekleme modülü ve kelime listeleme modülleri yer alacaktır.

### 3.1.1.Giriş Ekranı

Giriş ekranı ile birlikte kullanıcı uygulamayı açında karşılaşacaktır. Bu ekranda kelime ezber bölümüne, kelime ekleme bölümüne ve ya kelime listeleme bölümüne geçiş yapabilecektir.

### 3.1.2. Kelime Ezber ekranı

Bu ekranla birlikte kullanıcı bir yabancı kelime ve beş Türkçe kelime ile karşılaşacaktır. Yabancı kelimeye karşılık gelebilecek olan Türkçe kelimeyi seçerek, seçimi ile ilgili dönüt alacaktır. Dönüt sonrasında kelimemin doğruluk veya yanlışlık durumuna göre tebrikler veya yanlış bildiniz doğru kelime …. Olacaktır gibi bir mesaj alarak uygulamayı kullanmaya devam edebilecektir.

### 3.1.3. Kelime Ekleme Ekranı

Bu ekran ile birlikte kullanıcı isterse sisteme yeni kelimeler ekleyebilecektir. Böylece havuzda bulunan kelime sayısı artarak daha farklı kelimeler ile de alıştırmalar yapmaya devam edebilecektir.

### 3.1.4. Kelime Listeleme Ekranı

Bu ekran ile birlikte kullanıcı sistemde bulunan tüm kelimeleri görüntüleyebilecektir.

## 3.2.SİSTEMİN MANTIKSAL MODELİ

### 3.2.1.İşlevsel Model

Bu bölümde sistemin genel işleyişinin tanımlanmasında, kullanıcı senaryoları (use case) diyagramlarından faydalanılacaktır.

#### 3.2.1.1.Genel Bakış

Bu bölümde sistemin genel işleyişinin tanımlanmasında, kullanıcı senaryoları (use case) diyagramlarından faydalanılacaktır.

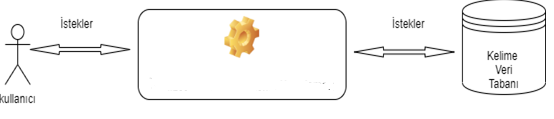
Sistemdeki nesneler ve görevlerin tanımlanabilmesi için aşağıdaki formata uyulacaktır:

|  |  |
| --- | --- |
| **Kullanıcı Senaryosu No :** | No |
| **Birincil Aktör (Primary Actor):** | Aktör Adı |
| **Destek Aktörler :** | Destek Aktör Adları |
| **Ana Başarılı Senaryo (Doğal Akış) (Main Success Scenario or Basic Flow) :** | |
|  | |
| **Uzantılar (Alternatif Akışlar) Bölümü (Extensions or Alternate Flows) :** | |
|  | |
| **Özel İstekler (Special Requirements):** | |
|  | |
| **Teknolojik Beklentiler (Technology Variations List):** | |
|  | |
| **Açık noktalar (Open Issues):** | |
|  | |

#### 3.2.1.2.Kullanım Senaryoları

Sistemde temel olarak bir tane kullanıcı olacak olduğundan dolayı kullanıcı senaryoları da bu yönde bir adet tasarlanacaktır. Yönetici pozisyonunda bulunan kullanıcı için tasarlanacak olan kullanıcı senaryosu ile yönetici kullanıcısının sistemde yapabilecek olduğu iş ve işlemleri tanımlayacaktır.

##### 3.2.1.2.1.Kullanıcı Senaryosu



|  |  |
| --- | --- |
| **Kullanıcı Senaryosu No:** | 1 |
| **Birincil Aktör (Primary Actor):** | Kullanıcı |
| **Destek Aktörler:** |  |
| **Ana Başarılı Senaryo (Doğal Akış) (Main Success Scenario or Basic Flow) :** | |
| * Uygulama giriş ekranını görüntüler * Kelime tahmin bölümünü görüntüler * Kelime ekleme bölümünü görüntüler * Kelime listeleme bölümünü görüntüler | |
| **Uzantılar (Alternatif Akışlar) Bölümü (Extensions or Alternate Flows) :** | |
|  | |
| **Özel İstekler (Special Requirements):** | |
| Yazılımsal çalışmayı destekleyecek mobil bir cihaza sahip olmak | |
| **Teknolojik Beklentiler (Technology Variations List):** | |
| Temel mobil cihaz kullanımı bilgisine sahip olmak | |
| **Açık noktalar (Open Issues):** | |