

1. Giriş

Proje Adı : “Kelime Öğrenme”

Projenin Amacı : Kullanıcıların Türkçe kelimelerin İngilizce ve Fransızca karşılıklarını öğrenmesini kolaylaştıran kullanımı basit, gözü yormayan bir uygulama geliştirmektir. Kullanıcılar, her seferinde ekranda rastgele çıkan Türkçe bir kelimenin İngilizce ve Fransızca karşılıklarını öğrenme imkânı bulmaktadır. Fark edildiyse Uygulama, genel olarak A1 seviyesindeki kelimelerden oluşmaktadır bu da küçük yaş grupları ve dil öğrenmeye yeni başlayanlar için uygun şekilde tasarlanmıştır.

2. Kullanılan Teknolojiler ve Kütüphaneler

Kullanılan Kütüphaneler :

1. **Tkinter:** Python ile masaüstü grafik arayüzleri (GUI) oluşturmak için kullanılan standart kütüphane ve Pencere oluşturmak, butonlar, etiketler (**Label**), çerçeve (**Frame**) gibi arayüz elemanlarını eklemek için kullanılmıştır.
2. **PIL (Pillow kütüphanesi olarak bilinir):** Arka plan resmini açma, boyutlandırmak için kullanılmıştır.
3. **Random :** kelimeler listesinden rastgele bir kelime seçmek için kullanılıyor.

3. Çalışma Mantığı ve Akış Şeması



4. Sonular ve ıktılar:

Bu proje kapsamında geliştirilen kelime öğrenme uygulaması, temel dil öğrenimi sürecini desteklemeye yönelik sade ve etkili bir araç olarak başarıyla çalışmaktadır. Program açıldığında kullanıcıya rastgele bir Türke kelime gösterilir. "Anlamını Göster" butonuna basıldığında, bu kelimenin İngilizce ve Fransızca karşılıkları ekranda siyah ince çereveleli şekilde belirir. Arayüzde kullanılan renkler sade tutulmuş, yazı tipi ve konumlandırmalar göz yormayacak şekilde düzenlenmiştir. Arka planda ise kullanıcı deneyimini zenginleştirmek adına bir görsel yerleştirilmiştir. Kullanıcı "Sonraki Kelime" butonuyla yeni bir kelime öğrenmeye devam edebilir.

Geliştirme sürecinde **tkinter** arayüzü tasarlanmış, kelimelerin rastgele seçimi için **random** modülü, görsel işlemler için ise **Pillow** kütüphanesi kullanılmıştır. Arka plan resmi koymaya çalışılırken sorun yaşamış olup, nasıl kullanıldığını yazılım (stackoverflow ,geekforgeeks,forumyazbel ve yapay zeka gibi)araştırma sitelerinden ve sitelerdeki uygulamalardan örneklerini bakıp kendime entegre ederek sorunları çözümlerdim.Son kontrolleri yaparken anlamların çereveleli olarak gösterilmesinde bazı hizalama ve görünüm sorunları yaşanmış, ancak etiketlerin çereveleli çereveler (**frame**) içerisine alınmasıyla bu sorunlar çözülmüştür. Proje boyunca kullanıcı deneyimi, sadelik ve işlevsellik temel öncelik olarak alınmıştır. Bu süreçte hem teknik beceriler gelişmiş hem de sade bir arayüzle işlevsel bir uygulama üretmenin yolları öğrenilmiştir.

