**T.C.**

**FIRAT ÜNİVERSİTESİ**

**MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ**

**YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**

****

**YMU-416 YAZILIM PROJE YÖNETİMİ DERSİ**

**İNGİLİZCE ÖĞREN UYGULAMASI**

**GEREKSİNİM RAPORU**

**180290305-Tugay YILDIZ**

**170290065-Yusuf EFE**

**180290303-Erhan KOCAMAN**

ELAZIĞ-2021

İçindekiler

AMAÇ ve KAPSAM**3**

HEDEFLER ve BAŞARI KRİTERLERİ3

GENEL BAKIŞ4

SİSTEM DETAYLARI - FONKSİYONEL GEREKSİNİMLER4

SİSTEM DETAYLARI- FONKSİYONEL OLMAYAN GEREKSİNİMLER5

SİSTEM MODELLERİ6

USE CASE DİYAGRAMI8

AMAÇ VE KAPSAM

Projemizin amacı, İngilizce dilini öğrenmek isteyenler içinkullanımı rahat, videolu diyaloglarla öğrenimi pekiştirililebilecek, bilinmeyenkelimeleri gösterebilecek bir mobil uygulamanın ortaya koyulmasıdır.

Proje kapsamında Quizler olacak ve öğrencilere skor tablosu sunulacaktır. Ayrıca video desteklerinde speaking club videoları olup teoride öğrenilenleri uygulama şansı sunulacaktır.

Ek olarak uygulama genel olarak ücretsiz olup daha kapsamlı ugylamalar için, uygulama içi satın alma paketleriylede kullanıcılara üst seviye deneyim yaşatma hedeflenmektedir.

Benzeri uyglamalardan en büyük farkı ise Speaking Club bölümünün olması. Bu bölümde farklı konulardan diyaloglar canlıdırılarak kullanıcılara eşsiz bir deneyim sunulacaktır.

HEDEFLER ve BAŞARI KRİTERLERİ:

**Hedefler :**

-Projemizin öncelikli hedeflerinden biri herkese hitap etmesidir.

-İngilizce öğrenmek isteyen herkes online olarak katılabilmelidir.

-İnsanlar daha iyi ingilizce konuşmak için birçok video izleyerek rahat ingilizce konuşabilmelidir.

**Başarı Kriterleri :**

-İnsanlar aynı anda uygulamayı kullandığında performans sıkıntısı olmamalıdır.

-İnsanlar sorunsuz şekilde quizlere girip sonuç alabilmelidir.

GENEL BAKIŞ

Learn English (İngilizce Öğren) uygulaması İngilizce dilini geliştirmek ilerletmek ve ya yeni öğrenmeye başlamak isteyenler için planlı ve düzenli bir şekilde kullanıldığında bu amaçların başarılmasına yönelik imkan sağlayan Mobil (Android) cihazlara uyumlu bir uygulamadır.

SİSTEM DETAYLARI

**Fonksiyonel Gereksinimler:**

1) Bu uygulama kullanıcıya kayıtol/giriş yap işlevine imkan sağlamalıdır.

2) Bu uygulama kullanıcının olası bir şifre unutma durumunda bu problemin çözümüne imkan sunmalıdır.

3) Bu uygulama kullanıcının çeviri yapması gereken durumlara elverişli olmalıdır.

4) Bu uygulama kullanıcının hafızada tutmak istediği kelimelere/cümlelere/paragraflara depolama yeri sağlamalıdır.

5) Bu uygulama ingilizce dilinde aksanını geliştirmek isteyen kullanıcılara resim/fotoğraf/video şeklinde kullanıcıya yardımcı olmalıdır.

6) Bu uygulama kullanıcının kelime haznesini geliştirmek adına kullanıcıya soru-cevap şeklinde imkan sağlamalıdır.

7) Bu uygulama Dilin geliştirilebilirliğini arttırmak için kullanıcılar arasında sıralama tutarak kullanıcılar arasındaki rekabeti arttırmalı ve buna imkan sağlamadır.

8) Bu uygulama kullanıcının dilediği zaman geliştiricilerle iletişim halinde kalmasına imkan sağlamalıdır.

**Fonksiyonel Olmayan Gereksinimler:**

1)Kullanılabilirlik

-Uygulamanın en basit şekilde kullanıcıya sunulması hedeflenmektedir.

-Dört adet menü vardır.

-İlki anasayfa ve anasayfadan uygulamanın her yönüne geçiş için tanıtımlar mevcut olup kullanıcının bakiye miktarı yer almaktadır.

-Çeviri bölümünde ise bilinmeyen kelime kutucuğa yazılır ve karşısında çevirilmiş hali gelir.

-Speaking Club bölümünde ise farklı konular seçilebilip videolar izlenebilmektedir.

-Diğer kısmında ise sosyal medya iletişim mecraları ve satın alma işlemleri görüntülenmektedir.

2)Güvenilirlik

-Veri kaybının sıfıra indirgenmesi hedeflenmektedir.

-Veritabanı kısıtları ile hatalı veri girişinin engellenmesi hedeflenmektedir.

-Yazılımda mantık hatalarından kaçınılması hedeflenmektedir.

-Kişisel verilerin korunumu kanunu gereğince kullanıcı bilgilerin güvenliğinin en üst seviyede tutulması hedeflenmektedir.

3)Performans

-Sistem aynı anda maksimum kullanıcıya ulaştığında performans düşüşü olmaması hedeflenmektedir.

-Daha fazla performansa ihtiyaç duyulması halinde yazılımsal olarak çözüme kavuşturulması hedeflenmektedir.

-Yazılımın hangi donanım üzerinde daha iyi performans vereceği test edilmesi hedeflenmektedir.

4)Desteklenebilirlik

-Uygulama çalıştırılabilmesi için Mobil ve ya Bilgisayara ihtiyaç vardır.

-Uygulamadan tam performans alınabilmesi için Android mobil cihaza kullanılmadır.

-Uygulamayı Desktopta çalıştırmak için emülatöre ihtiyaç duyulmaktadır.

-Uygulama için ekstra bir 3.parti yazılım ve ya uygulamaya gerek yoktur.

5)Gerçekleştirim

-Uml diyagramlarından java kodlarının elde edilmesi hedeflenmektedir.

-Java dilinin her yerde kullanilabilmesi ve güvenilirliği arttırmasıda avantajdır.

6)Arayüz

- Veri Girişi Ve Çıkışı Telefon klavyesi üzerinden gerçekleştirilecektir.

- Çıkış telefon ekranı ve hoparlörden olacaktır.

- Örnek Çıktılar Projenin Dosyalarında pdf formatında bulumaktadır.

7) Gizlilik Gereksinimi

-Kullanıcılar ücretsiz kısımda her şeyden faydalanabilir sadece çeviri sayısında sınırlama ve belirli sayıda speaking club videosu izleyebilir.

SİSTEM MODELLERİ

1)AKTÖRLER

Kullanıcılar:

-Normal Kullanıcı: Sınırlı sayıda çeviri, Sınırlı Sayıda kayıt alanı, Sınırlı sayıda video, Günlük Sınırlı sayıda soru-cevap

-Aylık Üye: 1 Aylık Sınırsız çeviri, 1 Aylık Sınırsız kayıt alanı, 1Aylık Sınırsız video, 1 Aylık sınırsız soru-cevap

-Premium Üye: 1 Yıllık Sınırsız çeviri, 1 Yıllık Sınırsız kayıt alanı, 1 Yıllık Sınırsız video, 1 Yıllık sınırsız soru-cevap

-Uygulama İçerik Üreticileri: Soru ekler, Konu ekler, Video Ekler.

2)OLAYLAR

-Ana sayfa ikon tıklama olayı

-Speaking club ikon tıklama olayı

-Translate ikon tıklama olayı

-Diğer menü ikon tıklama olayı

-Quiz olayları

-Ödeme gerçekleştirme olayı

3)SENARYOLAR

-Kayıt ol :Kullanıcı kayıtol butonuna tıklar

1-) Sisteme kayıt olacağı Email ve şifresini girer

2-) Arkaplandan dönecek durumu göre kullanıcının kayıt olma işlevi

3-) Eğer bir hata var ise kullanıcıdan farklı email ve ya şifre girmesi istenir

4-) Herhangi bir hatası yoksa kullanıcının kaydı başarı ile tamamlanmış olur.

-Speaking :Kullanıcı Alt menüden video simgesine tıklar

1-) Kullanıcı menüden istediği konu hakkında örnek videolar izlemek için herhangi birine tıklar.

2-) Karşısına gelen sayfadan çıkan videoları izleyebilirler.

-Translate :Kullanıcı Alt menüden çeviri simgesine tıklar

1-) Çevirisini yapmak istediği dili listeden seçer.

2-) Çevireceği kelimeyi/cümleyi yazar

3-) Ok butonuna basarak çeviri işlemini tamamlar.

-Quiz :Kullanıcı Alt menüden diğer butonuna tıklar

1-) Gelen sayfadan quiz seçeneği seçer

2-) Quiz sayfasında karşısına gelen soruların cevaplarını yazar

3-) Eğer verilen cevap doğru ise kullanıcı puan kazanır

4-) Yanlış ise puan kaybeder.

,

USE CASE DİYAGRAMI

