



Roket Tanıtım Uygulaması

Öğrenci Adı: Umut Akkan

Öğrenci No: 22MY03013

Fakülte : Meslek Yüksekokulu

Bölüm: Bilgisayar Programcılığı



Proje Adı: Roket Tanıtım Uygulaması

Bu proje, roket teknolojisi hakkında bilgi veren ve farklı roket modellerini tanıtan iOS uygulamasıdır. Uygulamaya , kullanıcılara genel roket bilgileri, farklı roket tipleri ve modelleri hakkında bilgiler sunmaktadır.

Araştırma

App Store'da yaptığım araştırmaya göre, roketlerle ilgili genel bilgi veren veya roket modellerini tanıtan eğitici uygulamalar bulunmamaktadır . Uygulamaların çoğu oyun odaklıdır ve genellikle roketlerin farklı senaryolarda kullanıldığı eğlenceli simülasyonlar sunmaktadır.

Arayüz Teorik Bilgisi

Button (Buton): Butonlar, kullanıcının etkileşimde bulunabileceği ve belirli bir işlemi tetikleyebileceği öğelerdir. Kullanıcı butona tıkladığında belirtilen işlem gerçekleştirilir. Örneğin, uygulamanızda "Roket Hakkında Bilgi Edin" ve "Roket Çeşitlerine Git" adında iki buton kullanıyorsunuz. Bu butonlar kullanıcıları farklı view controller'lara yönlendirmek için kullanılacak.

View Controller (Görünüm Denetleyicisi): View controllerlar, kullanıcı arayüzünün yönetildiği ve işlevselliklerin yer aldığı bileşenlerdir. Her bir view controller, kullanıcı arayüzündeki belirli bir ekranı temsil eder. Örneğin, uygulamanızda "Roket Hakkında Bilgi Edin" butonuna tıkladığında, roketler hakkında genel bilgi sunan bir view controller'a geçiş yapılacaktır.

Text Objeleri: Metin objeleri, kullanıcıya metin veya bilgi göstermek için kullanılır. Bu objeler, kullanıcıya belirli bir mesajı iletme veya bilgi sunmak için kullanılır. Örneğin, roketler hakkında genel bilgi sunan view controller'da kullanılabilirler. Kullanıcı burada roketlerin çalışma prensipleri, tarihçesi ve önemli modelleri hakkında bilgi edinebilir.

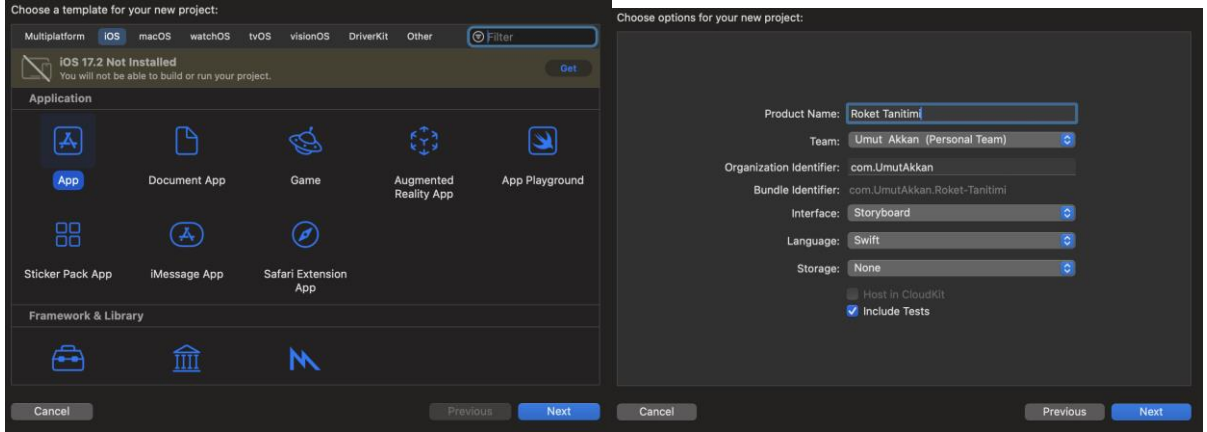
Image Objeleri: Resim objeleri, kullanıcıya görsel bilgi sunmak için kullanılır. Uygulamanızda farklı roket çeşitlerini tanıtan bir view controller'da kullanılabilirler. Kullanıcılar burada farklı roket modellerini görsellerle birlikte inceleyebilirler.

Ödev Konusu

Bu projenin amacı, kullanıcılara roketler hakkında genel bilgi vermek ve farklı roket modellerini tanıtmaktır . Uygulama içinde yer alacak başlıca özellikler şunlardır.

- **1.Genel Roket Bilgileri:** Uygulama, roketlerin ne olduğu, nasıl çalıştığı gibi genel bilgiler sunacaktır.
- **2.Roket Modelleri:** Farklı roket modelleri ve bunların teknik özellikleri, kullanım alanları ve tarihçeleri hakkında detaylı bilgiler içerecektir.
- **3.Görseller :** Roketlerin görselleri, kullanıcıların daha iyi anlamalarını sağlayacak şekilde sunulacaktır.
- **4.Kullanıcı Etkileşimi:** Kullanıcılar, uygulama içinde roket modelleri arasında gezinerek bilgi alabilecek ve görselleri inceleyebileceklerdir.

Proje Oluşturma



Burada Xcode’u kullanarak yeni bir iOS uygulaması oluşturuyorum. Next tuşuna tıkladıktan sonra iOS uygulaması oluştururken projenin adını, geliştirici takımını, kullanılacak arayüz dilini ve depolama seçeneklerini belirlediğimiz bölüme geliyorum. "Name" alanında uygulamanın adını, "Team" alanında geliştirici takımını seçerken, "Interface Language" ve "Storage" alanlarında ise kullanılacak arayüz dilini ve depolama seçeneklerini belirleriz. Bu adımların tamamlanmasıyla birlikte, Xcode uygulamanın temel dosyalarını ve ayarlarını oluşturur.

Arayüz Tasarımı

Ana ekranda, 'Roket Hakkında Bilgi Edin' , 'Bir Roket Nasıl Kalkar?' Ve ' İniş Yapan ve Tekrar Kullanılabilen Roketler ' adında üç buton bulunacak. Her ü. buton da aynı boyuta sahip olacak ve üzerlerinde uygun metinler yer alacak. Butonların arka plan rengi ve yazı rengi, uygulamanın genel tasarımına uygun olarak belirlenecek.

'Roket Hakkında Bilgi Edin' butonuna tıklandığında, kullanıcıyı roketler hakkında genel bilgi sunan bir view controller'a yönlendirecek. Bu view controller'da roketlerin çalışma prensipleri, tarihçesi ve önemli modelleri hakkında bilgiler yer alacak. Ayrıca, bu view controller'da uygun görseller kullanılarak içeriğin daha çekici hale getirilmesi sağlanacak.

' İniş Yapan ve Tekrar Kullanılabilen Roketler ' butonu ise kullanıcıyı farklı roket çeşitlerini tanıtan bir view controller'a yönlendirecek. Bu view controller'da farklı roket modelleri görsellerle birlikte sunulacak ve kullanıcılar bu modelleri inceleyebilecekler. Görsellerin yanı sıra her bir roket çeşidi için kısa açıklamalar da bulunacak.

' Bir Roket Nasıl Kalkar?' butonu, kullanıcıyı roketlerin fırlatılma ve kalkış süreçleri hakkında bilgi veren bir view controller'a yönlendirebilir. Bu view controller'da roketlerin kalkış prensipleri, motorlarının nasıl ateşlendiği, roketin yükselme ve rota değiştirme süreçleri gibi konular ele alınabilir. Ayrıca, bu süreçleri anlatan görseller veya animasyonlar da kullanılabilir. Kullanıcılar bu sayede roket kalkışlarının temel prensiplerini daha iyi anlayabilirler

Swift Dili Teorik Bilgisi

Swift, temiz ve okunabilir bir syntax yapısına sahiptir. Değişkenler tanımlanırken **var** veya **let** anahtar kelimeleri kullanılır. **var** ile tanımlanan değişkenlerin değeri değiştirilebilirken, **let** ile tanımlanan sabitlerin değeri değiştirilemez.

```
var sayi = 10 // Değişken
let isim = "Ahmet" // Sabit
```

```
var sayi: Int = 10
var pi: Double = 3.14159
var yariCap: Float = 2.5
var isim: String = "Ahmet"
var dogruMu: Bool = true
```

Veri Tipleri: Swift, birçok standart veri türünü destekler. İşte en yaygın olanlardan bazıları: **Int:** Tam sayılar için kullanılır. **Double** ve **Float:** Ondalık sayılar için kullanılır. **Double** 64-bit (çift duyarlık), **Float** ise 32-bit (tek duyarlık) ondalık sayıları temsil eder. **String:** Metinsel veriler için kullanılır. **Bool:** true veya false mantıksal değerlerini tutar.

```
for sayi in 1...5 {  
    print(sayi)  
}
```

```
var i = 0  
while i < 5 {  
    print(i)  
    i += 1  
}
```

Döngüler: Swift'te, for-in döngüsü ve while döngüsü gibi döngü yapıları kullanılır. for-in döngüsü belirli bir aralıktaki değerleri veya bir dizi veya koleksiyondaki elemanları tek tek almak için kullanılır.

Koşullu İfadeler: Koşullu ifadeler, belirli bir koşulu

kontrol ederek buna göre farklı işlemler yapmak için kullanılır. if, else if ve else ifadeleri kullanarak koşullu yapılar oluşturulabilir. if ifadesi, belirli bir koşulun doğru (true) olup olmadığını kontrol eder. Eğer koşul doğruysa, belirli bir kod bloğu çalıştırılır. else ifadesi ise, if koşulu yanlış (false) olduğunda çalışacak kod bloğunu belirler.

```
var yas = 25  
if yas < 18 {  
    print("Ehliyet alamaz.")  
} else {  
    print("Ehliyet alabilir.")  
}
```

```
func toplam(a: Int, b: Int) -> Int {  
    return a + b  
}  
print(toplam(a: 3, b: 5))
```

Fonksiyonlar: Fonksiyonlar, belirli bir görevi yerine getirmek için kullanılır. func anahtar kelimesiyle tanımlanır. Fonksiyonlar parametre alabilir ve değer döndürebilir.

Proje Linki= <https://github.com/umuttakkan/RocketTanitimi>