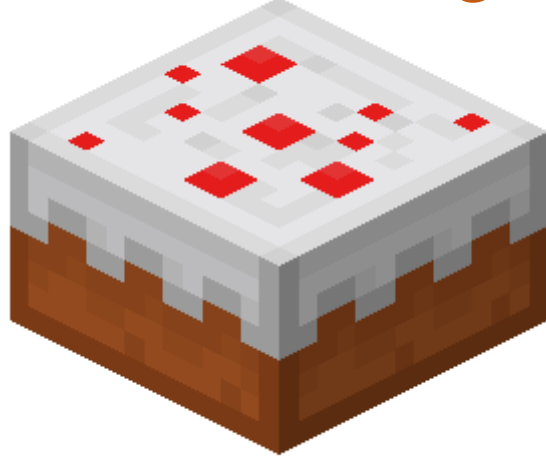


# Block Cafe



**Niřantaşı Üniversitesi**  
**Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi**  
**Bilgisayar Mühendislięi**

**20202013022**

**Özkan Mutlu**

**Öęretim Görevlisi**  
**Doç. Dr. Taner Çevik**

# İçindekiler

<b>1.GİRİŞ.....</b>	<b>3</b>
Tanıtım.....	3
Uygulamaya Genel Bakış.....	3
<b>2.TASARIMA GENEL BAKIŞ.....</b>	<b>4</b>
Giriş Ekranı.....	4
Kayıt Ekranı.....	5
Giriş Ekranından Sonraki İlk Arayüz.....	5
Menü Göster.....	6
1)Kasiyer İçin Menü Göster.....	6
Satın Al.....	6
2)Müdür İçin Menü Göster.....	7
Çalışanlar.....	7
1)Kasiyer İçin Çalışanlar.....	7
2)Müdür İçin Çalışanlar.....	8
Çalışana Ait Veriler.....	8
Maaş Düzenle ve Kullanıcı Sil.....	9
Toplam Satış.....	9
1)Kasiyer İçin Toplam Satış.....	9
2)Müdür İçin Toplam Satış.....	10
Çıkış.....	10
<b>3.UML.....</b>	<b>11</b>

# Giriş

- **Tanıtım**

Bu rapor Block Cafe uygulamasının başka kullanıcılar tarafından kullanılmasına yardımcı olması için hazırlanmıştır.

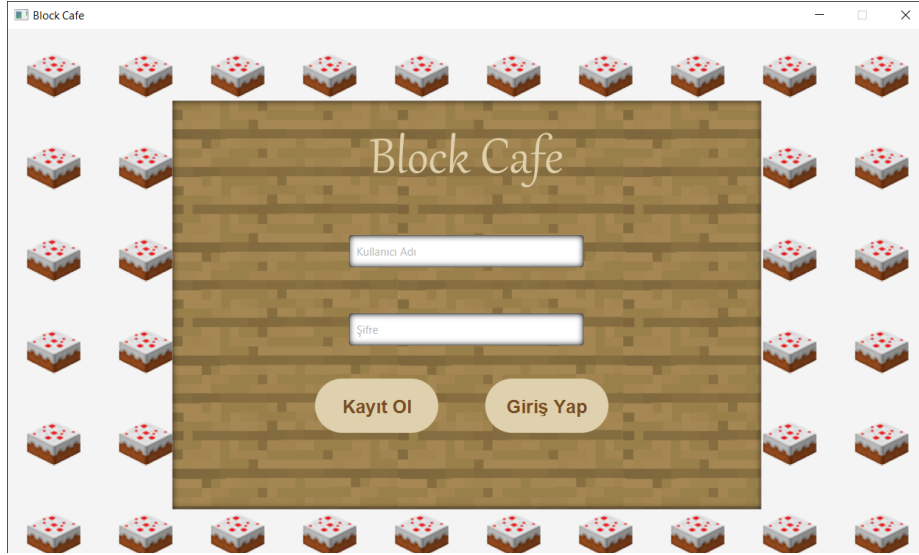
- **Uygulamaya Genel Bakış**

Block Cafe bir kafenin menü, çalışan ve satış sayısını tutan aynı zamanda üzerinde işlem yapılmasını sağlayan bir uygulama.

Uygulamanın kullanılabilirliği basit ve her insan için uygun tasarlanmıştır.

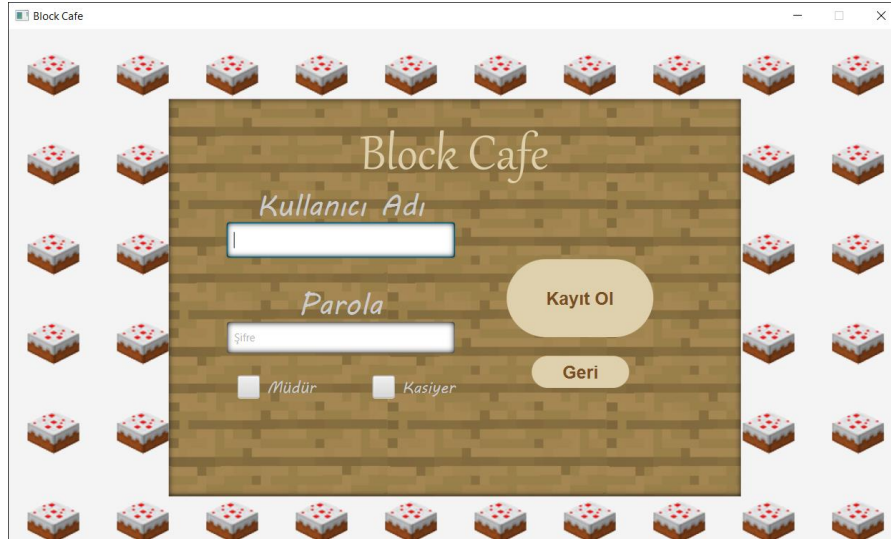
# Tasarıma Genel Bakış

- Giriş Ekranı



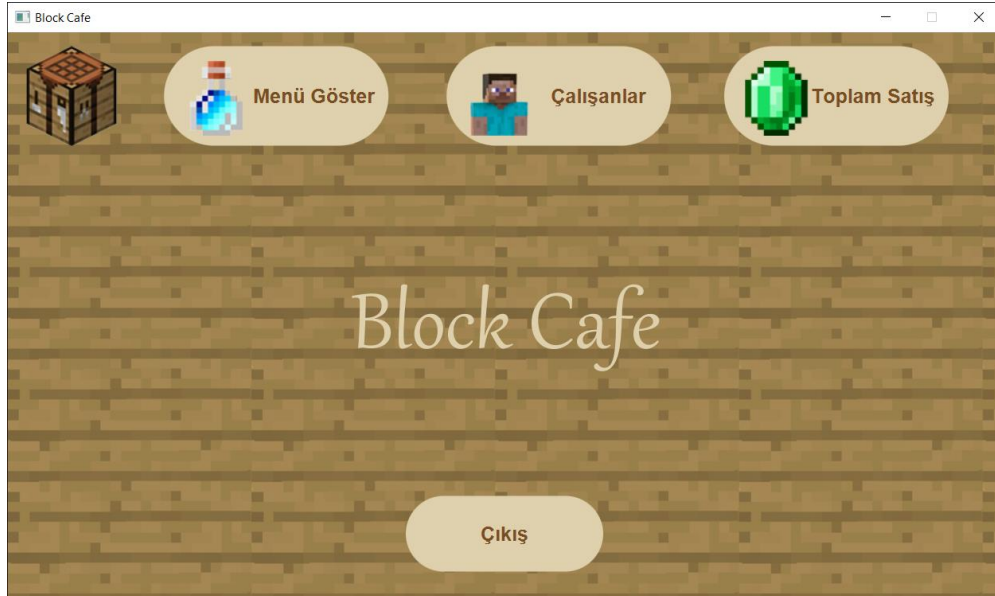
Uygulama çalıştığında bizi kullanıcı adı ve parola alan iki boşluk karşılıyor. Hesabınız yoksa kayıt ol butonuna tıklayarak kayıt ekranına aktarılıyorsunuz. Eğer hali hazırda bir hesabınız varsa bilgilerinizi doldurup Giriş Yap butonuna tıklayarak bir sonraki ekrana aktarılıyorsunuz.

- **Kayıt Ekranı**



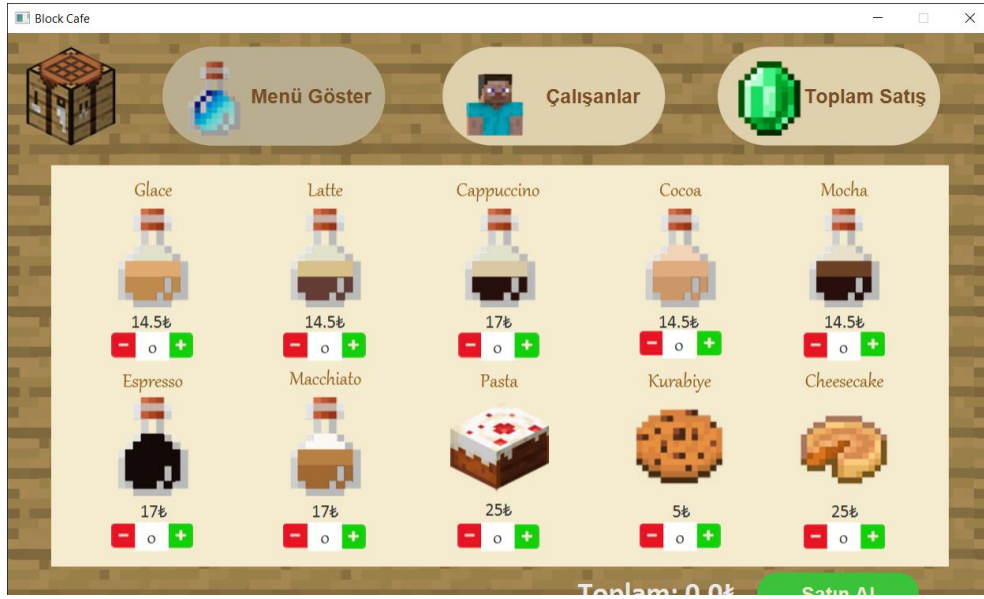
Kayıt Ekranında bizi iki boşluk ve iki seçim kutusu karşılıyor. İlk boşluk kullanıcı adı, ikinci boşluk şifre bilgileri ile doldurulup seçim kutularından yetkinize göre birisini seçip Kayıt Ol butonuyla kaydoluyorsunuz. Burada seçtiğiniz seçim kutuları sizin yetkilerinizi doğrudan etkiliyor.

- **Giriş Ekranından Sonraki İlk Arayüz**



Bu ekranda bizi Menü Göster, Çalışanlar, Toplam Satış, Çıkış butonları ve uygulama logosu çıkıyor. Bu logo işlemler sırasında tekrar bu ekrana dönmemizi sağlıyor.

- **Menü Göster**  
1) Kasiyer İçin Menü Göster



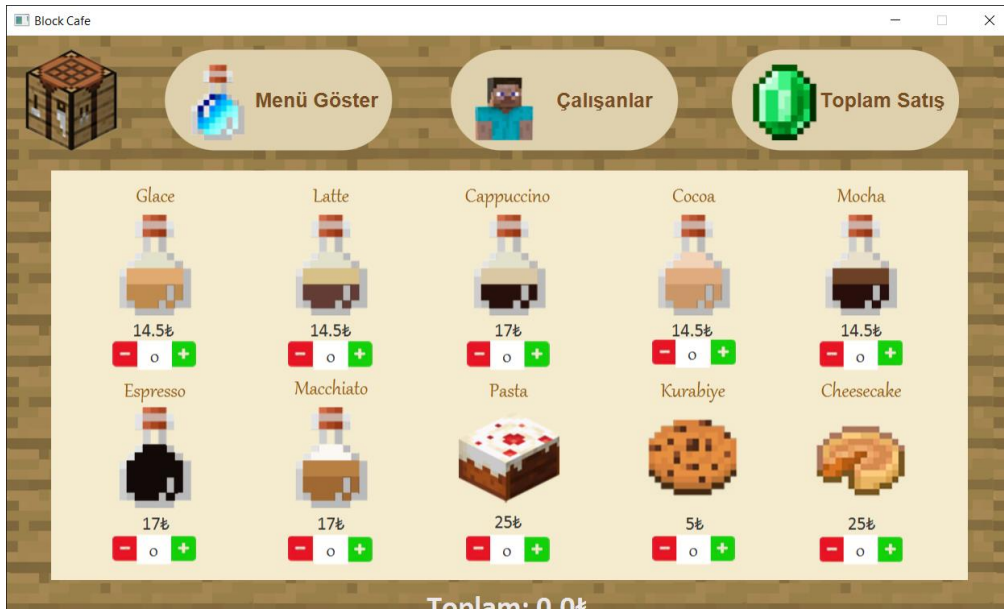
Menü Göster butonuna tıklandığında karşımıza bir menü geliyor ve burada müşterilerin siparişlerine göre içerikler arttırıp azaltıla biliyor. Bu işlemler bittikten sonra Satın Al butonuna tıklayarak satın alma ekranına geçiliyor.

- **Satın Al**



Satın Al ekranında ödeme yönteminin nakit mi yoksa kredi kartı ile mi olacağı kasiyer tarafından seçiliyor.

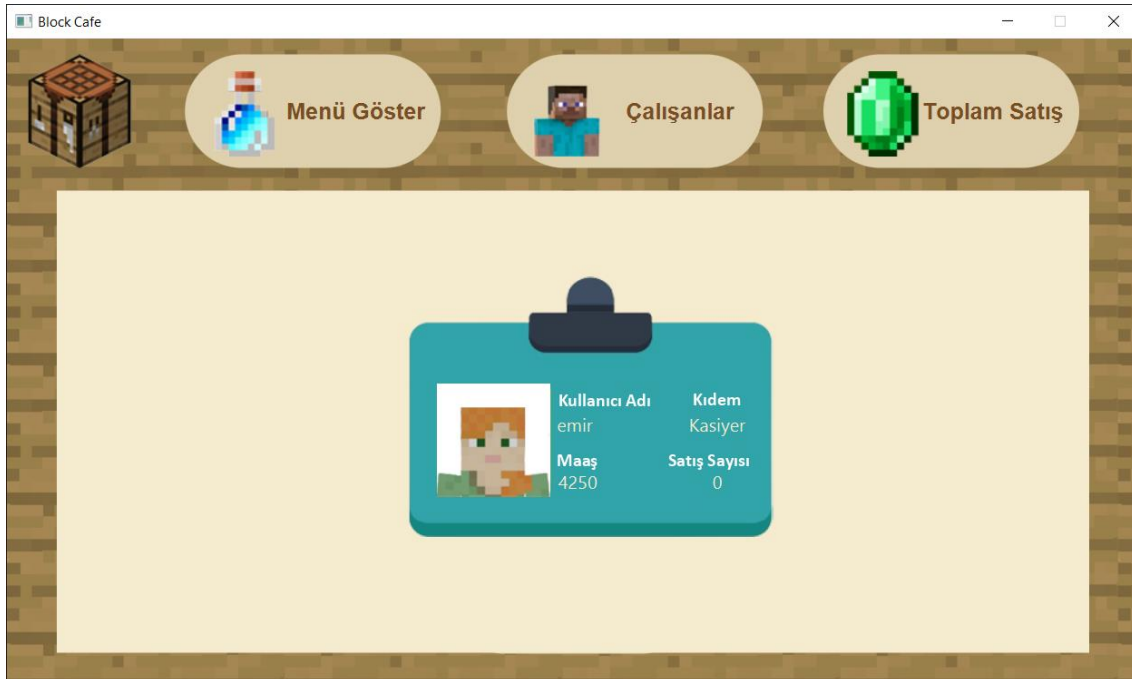
## 2) Müdür İçin Menü Göster



Müdür Menü Göster butonuna tıkladığında sadece menü fiyatlarını görebiliyor. Satın alma işlemini gerçekleştiremiyor.

- Çalışanlar

### 1) Kasiyer İçin Çalışanlar



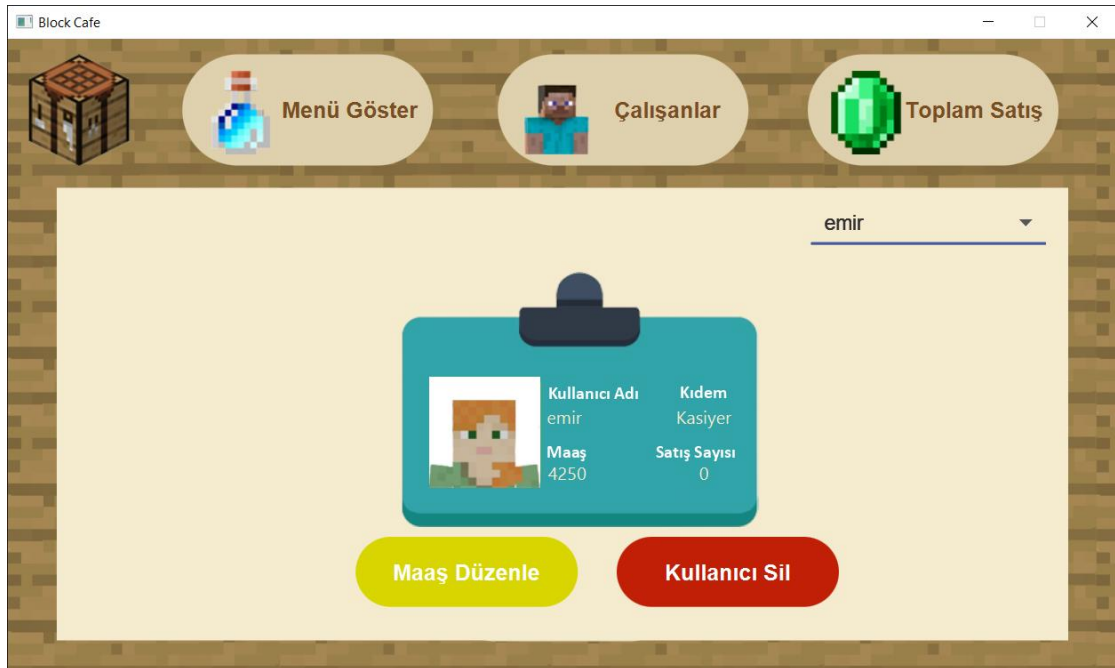
Çalışanlar butonu kasiyere ait bir kimlik ekrana getiriyor. Bu kimlikte kullanıcı adı, maaşı, kıdemi ve satış sayısı bilgileri yazıyor.

## 2)Müdür İçin Çalışanlar



Müdür için çalışanlar butonu tüm çalışanlara ait bilgileri gördüğü bir ekrana gidiyor ve isterse tekil olarak çalışanın bilgilerine erişebiliyor.

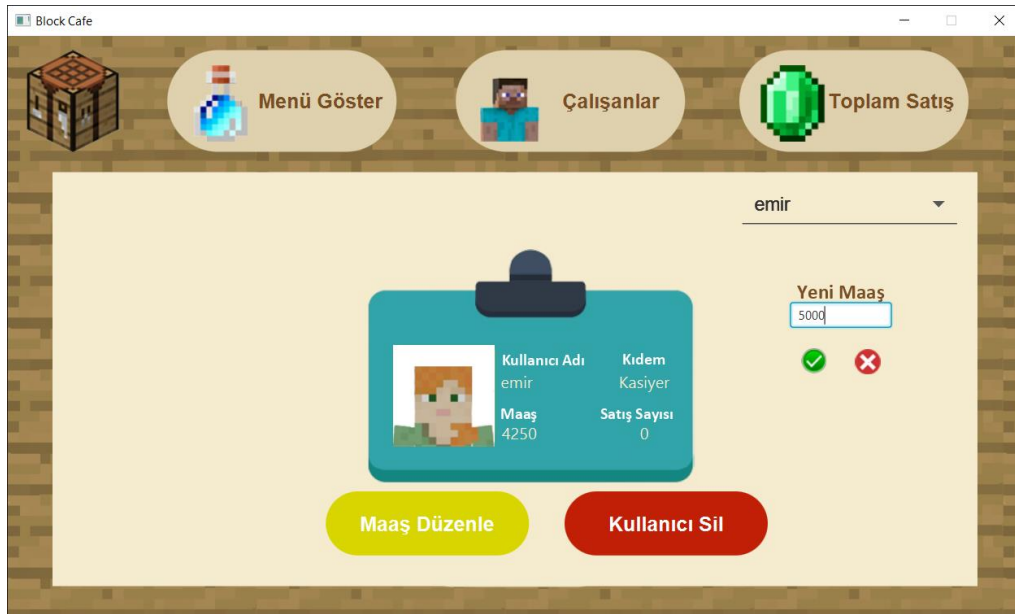
- Çalışana Ait Veriler



Müdür çalışana ait maaş verilerini Maaş Düzenle butonu ile değiştirebiliyor veya kullanıcıya ait verileri Kullanıcı Sil butonu ile silebiliyor.



- **Maaş Düzenle ve Kullanıcı Sil**



- **Toplam Satış**  
1) **Kasiyer İçin Toplam Satış**



Kasiyer sadece kendi yaptığı satış sayısını ve işletmeye kazandırdığı miktarı görebiliyor.

## 2)Müdür İçin Toplam Satış



Kullanıcı Adı	Satış Sayısı	Getiri
emir	0	0₺
hacı	3	157.5₺

**Toplam Kazanç: 157.5₺**

Müdür kasiyerlerin yaptığı toplam satış sayısını ve tüm çalışanların işletmeye kazandırdığı para miktarına erişebiliyor.

- **Çıkış**

Çıkış butonu sistemin giriş ekranına tekrar dönmesini sağlıyor.

```

classDiagram
    class Controller {
        Controller()
    }
    class Controller_["Controller()"] {
        Controller()
    }
    class BlockCafe {
        BlockCafe()
        changeScene(String) void
        main(String[]) void
        start(Stage) void
    }
    class Kasiyer {
        Kasiyer()
        Kasiyer(String, String, String, String)
        satisYazdir() String
        getiri String
        satisSayisi String
    }
    class girisMenu {
        girisMenu()
        girisyap(ActionEvent) void
        kayitEkrani(ActionEvent) void
        sifreDogruMu(String, String) boolean
        kullanıcı String
    }
    class registerMenu {
        registerMenu()
        geributton(ActionEvent) void
        kasyierboxaction() void
        kayitButonu(ActionEvent) void
        mudurboxaction() void
    }
    class afterLogin {
        afterLogin()
        calisanTablo() String
        calisanGoster(ActionEvent) void
        cardbutton(ActionEvent) void
        cashbutton(ActionEvent) void
        defButton(ActionEvent) void
        duzenle(boolean) void
        gerigel(ActionEvent) void
        goster(boolean) void
        hesapSil(calisan) void
        Initialize(URL, ResourceBundle) void
        isNumeric(String) boolean
        isimOku() void
        kasyierKartDoldur(Kasiyer) void
        kullaniciAl(ActionEvent) void
        lb1(ActionEvent) void
        lb10(ActionEvent) void
        lb2(ActionEvent) void
        lb3(ActionEvent) void
        lb4(ActionEvent) void
        lb5(ActionEvent) void
        lb6(ActionEvent) void
        lb7(ActionEvent) void
        lb8(ActionEvent) void
        lb9(ActionEvent) void
        maasDuzenle(calisan, String) void
        maasduzenle(ActionEvent) void
        menu() void
        menuGoster(ActionEvent) void
        menuSifirla() void
        mudurKartDoldur(Mudur) void
        nesneYarat() void
        onayla(ActionEvent) void
        rb1(ActionEvent) void
        rb10(ActionEvent) void
        rb2(ActionEvent) void
        rb3(ActionEvent) void
        rb4(ActionEvent) void
        rb5(ActionEvent) void
        rb6(ActionEvent) void
        rb7(ActionEvent) void
        rb8(ActionEvent) void
        rb9(ActionEvent) void
        satinal(ActionEvent) void
        satisSayisiArttir(String) void
        select(ActionEvent) void
        tekilKartDoldur(String) void
        toplamsatis(ActionEvent) void
        vazgeci(ActionEvent) void
    }
    class calisan {
        calisan()
        calisan(String, String)
        isim String
        maas String
    }
    class Mudur {
        Mudur()
        Mudur(String, String)
        satisYazdir() String
    }

    Controller_ --|> Controller
    Kasiyer --> afterLogin : 1
    afterLogin --> BlockCafe : «create»
    afterLogin --> girisMenu : «create»
    afterLogin --> registerMenu : «create»
    afterLogin --> calisan : «create»
    afterLogin --> Mudur : «create»
    
```