

Analiz Raporu

Grup İsmi

Kısa Özet

Hazırlayacağımız okul demirbaş kayıt programı ile okul faaliyetlerinin yürütülmesinde kullanılan her türlü makine ve cihazlar ile döşeme, masa, koltuk, dolap, mobilya gibi maddi varlıkları izlemeye alacağımız bir hesap oluşturacağız.

Analiz Hakkında Ne Biliyorsunuz?

Analiz; bir konuyu temel parçalarına ayırarak, daha sonraki parçaları ve aralarındaki ilişkileri tanımlayarak sonuca gitme yoludur. Yazılım geliştirmede analiz aşamasında öncelikle;

Neden yazılım üretmeliyim?

Yazılımı hangi amaçla kullanacağım?

Kullanacağım alanda hangi yazılımlar mevcut? gibi sorulara cevap aranmalıdır.

Bu soruların cevapları göz önüne alınarak yazılımın içeriği belirlenmelidir. İçerik belirlenirken; Oluşturacağımız yazılımda neler hedeflediğimizi, Yapmamız gereken faaliyetlerin başlangıçtan bitişe kadar ki aşamaları, Kullanacağımız kaynak ve tüm belgeleri, Yazılım içeriği çerçevesinde karşılaşılabilecek problemler ve çözümleri analiz aşamasında oluştururuz. Analiz aşamasının doğru ve sıralayıcı olursa proje yapımında daha kolay ilerlemek mümkün olacaktır. Genel anlamda projemizin temelini oluşturduğu için analiz aşaması itinayla hazırlanmalı ve tüm araştırmalar eksiksiz yapılmalıdır.

Analizin Amacı Nedir?

Ders programımıza uygun olarak çalışmalarımıza yön vermek,

Bir okulun demirbaş kayıt programının neler içermesi gerektiğinin tespit edilmesi.

Okulun demirbaş kayıt programında neler olacağına karar verdikten sonra bunları yazılı hale getirerek iş sırasına koymak.

Yazılı hale gelen çalışmaları uygulanabilir gelişme sırasına göre ayarlamak,

Kullanılabilecek kaynak ve programları belirlemek,

Yazılım içeriği çerçevesinde karşılaşılabilecek problemler ve çözümleri oluşturmak,

Ana temalarıyla içeriği belirlemeyi amaçlamaktayız.

Uyguladığınız Analiz Süreci

Analiz aşamasında ilk olarak oluşturacağımız veritabanı programının hangi kısımlardan oluşması gerektiği hakkında internet kullanarak araştırmalar yaptık. Javada hazırlayacağımız projeye örnek bulamadık. Fakat excelle hazırlanmış örneklerle rastladık. Bu örneklerde işimize yarayabilecek verileri not aldık. Ayrıca okulumuzun demirbaş kayıt programını da inceledik. Devlet tarafından üniversiteye sunulan bir program kullanılmakta olduğunu gördük. İncelemeler sonucunda görselliğin, kullanılabilirliğin, yararlılığın önemli derecede eksik olduğunu analiz ettik. Kendi fikirlerimizi grup arkadaşları olarak birbirimizle paylaştık.

İhtiyaç Analizi

Exelde demirbaş kayıt programı olmasına rağmen, javada böyle bir program hazırlanmaması eksiklik olarak görülmüş ve okulumuz ve diğer kurumlar için kullanılabilirlik daha profesyonel bir program yapılmasına karar verilmiştir. İncelenen programlardaki eksiklikler görülmüş ve bunlara göre bir içerik analizi oluşturulmuştur.

1. Demirbaş veri girişi, yıl içinde giren, yıl içinde çıkan aynı sayfadan işlenebildiği bir program olması düşünülmektedir. Böylece tek bir sayfadan birçok işlem yürütülecektir. Bu bize kullanım avantajı sağlayacaktır.
2. Kullanımı açısından pratik bir program hazırlanması amaçlanmıştır. Böylece işlemler hızlı bir şekilde olacaktır.
3. Renk, yazı, şekil vb. gibi tasarım öğelerinin uyumlu birleşmesi sonucu estetik bir görünüme sahip bir program hazırlanması düşünülmektedir.
4. İstenen bilgiye çabuk ulaşılabilen bir dizayn ayarının yapılması istenmektedir.

İçerik Analizi (Görev)

Projemiz;

Kurum Bilgileri,

Geçen Yılda Devredilen, Yıl İçinde Muhtelif Surette Gelen, Yıl İçinde Kaydedilen ve Silinen Demirbaş Eşyanın; Nosu, Adı, Miktarı, Kullanıcı Birimi, Kullanıcısı,

Demirbaş Eşyanın Birimi, Grubu, Alt Grubu, Miktarı

Hemen hemen tüm demirbaş kayıt programlarında, konu ve içerik incelemesi yaptığımızda belirttiğimiz konular ele alınmıştır. Var olan projelerdeki bilgiler ile proje içeriğimiz örtüşmektedir.

Bilgiler program kullanıcıları tatmin etmeli ancak bilgiyle sıkılmamalıdır. Kullanıcı istediği bilgiye en fazla 3 tıklamayla ulaşabilmelidir.

Program yönetimini sağlamak için bir adet yönetici paneli admin yetkisi olan kullanıcıya verilir ve her türlü kontrol bu kısımdan sağlanabilmelidir. Yöneticiye gereksiz veya süresi geçmiş bilgileri silebilme, yeni bilgiler ilave edebilme, verileri

güncelleyebilme gibi haklar verilmelidir. Bunun yanı sıra diğer kullanıcılar içinde bir panel oluşturulmalıdır. Yapılan değişiklikler yönetici kontrolü ve işbirliğiyle sayfaya ilave edilebilmelidir. Görünen arayüz ise tüm kullanıcılar tarafından kullanılabilmelidir.

Kullanıcı Analizi

Projemiz ambar memurları, ayniyat memurları, mal sorumlusu personel vb. görev yetkisi olan kişiler tarafınca kullanılacaktır. Programda kullanıcı olarak isimlendirilecekler. Malzeme ekleme çıkarma işlemlerini ambar memurları yapabilecektir. Sitenin verimliliği için bir yönetici paneli oluşturulmalı ve onay verme, değişiklik yapma, kontrol etme gibi etkinlikleri yönetici gerçekleştirebilmelidir.

Durum/Ortam (Öğrenme ortamı) Analizi

Projemizi hazırlamak ve sunmak için aşağıdaki programlar gerklidir;

NetBeans IDE 8.1: Java geliştirme ortamı

Jdk: Java geliştirme kiti

Java: Programın kod kısmı ve görsel tasarım

Wampserver: localhost programı

MySQL: Veritabanı hazırlığı

Kullanılan Yöntem(ler)in Gerekçe Analizi

Kullanımı açısından pratik bir program olması,

Renk, yazı, şekil vb. gibi tasarım öğelerinin uyumlu birleşmesi sonucu estetik bir görünüme sahip ve istenen bilgiye çabuk ulaşılabilen bir program olması hedefimizdir. Bu hedef doğrultusunda hazırladığımız analiz aşaması bir sonraki aşama olan tasarım aşamasına geçmek için yeterli ve uygundur.

Zaman Çizelgesi

Hafta	Yapılacak Çalışmalar
03	Projenin Analiz aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
04	Analiz çalışmasının bitirilmesi ve sonuçları değerlendirilmesi,
05	Projenin Tasarım aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
06	Tasarım aşamasının bitirilmesi ve sonuçları değerlendirilmesi,
07	Projenin Geliştirme aşamasında yapılacaklar belirlenmesi,
12	Geliştirme aşamasının bitirilmesi ve sonuçları değerlendirilmesi,
08	Projenin Uygulama aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
13	Projenin Uygulama aşamasının bitirilmesi ve sonuçlarının değerlendirilmesi,
09	Projenin Değerlendirme aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
14	Projenin Değerlendirme aşamasının bitirilmesi ve sonuçlarının değerlendirilmesi,

Tasarım Raporu

Kısa Özet

Tasarım Raporumuzda:

- Projemizde detaylı bir şekilde ulaşmak istediğimiz amaçların belirlenmesi,
- Projenin hedeflerinin belirlenmesi, oluşturulacak projenin kim ya da kimler tarafından kullanılacağı,
- Projeyi oluşturan arayüzlerin yapısının “görsel” olarak gösterilmesi ve kısa açıklamalarla bilgiler verilmesi,
- Grup olarak kendimize uymakla yükümlü tuttuğumuz bir zaman çizelgesi,
- Raporun oluşturulması bize yardımcı olan web siteleri gibi konularla ilgili açıklamalar yapılacaktır.

Tasarım Hakkında Ne Biliyorsunuz?

Tasarım, algı ile kavram arasında bir bağlama aracıdır. Nesnel gerçeklik ile doğrudan ilişkisi bulunmaz. Bu nedenle önemsiz ayrıntılar yerine, önemli özelliklere dikkat çeker.

Bunun sonucu olarakta algılardan genelleştirme yapılarak kanılara varılır.

Tasarım: Bir şeyi zihinde biçimlendirme kurma, tasarımılanan biçim, tasavvur.

Bilgisayar alanında ise: Bilgisayar destekli tasarım: Araştırma bürolarında, yeni bir ürünün tasarımı için kullanılabilen bilişim tekniklerinin tümü.

Bir tasarım kendi içinde bir yapıya ve bu yapı arkasında bir planlamaya sahip olmalıdır.

Bütün sanatların temelinde bir tasarım olgusu bulunmaktadır. Tasarlama eylemi,

oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili her türlü faaliyeti içine almaktadır.

Uygulamalı tasarım dallarını üç ana başlıkta toplamak mümkündür: Endüstri tasarımı,

Tasarım Süreci;

1)PROBLEMİN TANIMI

2)BİLGİ TOPLAMA

3)YARATICILIK VE BULUŞ SÜRECİ

4)ÇÖZÜM BULMA

5)UYGULAMA

1)Problemin tanımlanması: Bir tasarım problemini çözümündeki ilk aşama, problemi tanımlamaktır. Verilen konuyu ne olduğunu tam olarak anlama ve o konuyu benimseyebilmektir. Bir problemi tanımlarken, sınırları zorlamak ve alışılmış düşünce sistemlerine takılıp kalmamak gerekir.

2)Bilgi toplama: Yapılacak tasarımda bir hareket noktası bulabilmenin tek yolu, problem hakkında mümkün oldukça çok bilgi toplama bilmektir.

3)Yaratıcılık ve Buluş: Tasarımcı ya da tasarım öğrencisi, konu ile ilgili araştırmalar yapıp gerekli bilgi ve verileri toplamışsa ve bunları değerlendirebiliyorsa yaratıcılığa ulaşılabilir. Yaratıcılık tasarımın en önemli bölümü sayılabilir. Yaratıcılıkta iki aşama olduğu söylene bilir. Tasarımcı kağıda ilk eskizlerini karaladığında “dışavurumculuk yaratıcılık” aşamasındadır. Eskiz biraz daha ayrıntılı bir hale getirildiğinde ise “üretken yaratıcılık” aşamasına geçilmiş olur.

4)Çözüm bulma: Yaratıcılık ve buluş süreci, problemin ortaya konması ve olasılıkların araştırılmasına yönelik çalışmaları içerir. Çözüm bulma ise bu olasılıklar hakkında bir karara varılarak, araştırmanın sona erdirilmesidir. Çözüm olarak seçilen olasılıklar, daha sonra ayrıntılı taslaklar halinde hazırlanır.

5)Uygulama: Tüm aşamalardan geçmiş olan tasarımın hazır hale getirilmesi işlemidir. Bu aşamada genel olarak tasarım aşaması hakkında ne bildiğinizi anlatacaksınız. Tasarım

nedir, içerisinde ne olmalıdır, içerisindeki bilgiler kime sunulur, tasarım niye yapılmalıdır, proje geliştirme sürecinde tasarım niye önemlidir, tasarım aşaması sonraki proje geliştirme aşamalarını nasıl etkiler / ne kadar etkilemelidir, konuları incelenmelidir.

Tasarım Amacı Nedir?

Tasarım süreci bittiğinde, Projemizin genel hatlarını belirlemeyi amaçlıyoruz.

Bu hatları oluştururken;

- Projemizi kullanacak, ihtiyaçlarını karşılayacak ve onların kullanabileceği türden bir ara yüz oluşturmayı,

-Projemizi kullanacak kişilerin istediklerine kolaylıkla ulaşabilecekleri, kolaylıkla

bulabilecekleri bir sadelikte ve dikkat çeken bir görünümü olan bir proje oluşturmayı,

- Oluşturmayı hedeflediğimiz tasarımın görsellik ve işlevsellik açısından zengin olmasını,

- Projemizi kullanacak kişilerin hizmetine sunulacak menülerin neler olacağı,
- Projemizi genel hatlarıyla oluşturmayı ve geliştirme, uygulama aşamalarında bu tasarımdan ilerlemeyi hedefliyoruz.

Uyguladığınız Tasarım Süreci

Projemizin hedefleri;

- Otomasyonu kullanacak kişilerin kullanım kolaylığı açısından daha iyi durumlara gelmesi,
- Otomasyonun daha etkili kullanılabilmesi için arayüzler basit tasarlanılarak kullanıma sunulması,

Projeyi çalışan ayniyat personeli, mal alma personeli, ambar memuru, ve benzeri görevlerde yer alan kişiler için tasarladık.

Mimari Tasarım

Demirbaş Tanımlama	Grup-Altgrup Tanımlama	Kullanıcı Tanımlama	Bölüm Tanımlama	Kullanıcı Menüsü	Çalışan Ekle
Demirbaş Kodu	Grup Kodu	Kullanıcı Kodu	Bölüm Kodu	Zimmet Yap	Kodu
Demirbaş Adı	Grup Adı	Adı	Bölüm Adı	Zimmet Sorgula	Adı
Seri No	Grup Tipi	Soyadı			Soyadı
Grup Adı		Şifre			Bölümü
		Kullanıcı Adı			Görevi
		Görevi			
		Kullanıcı Görevi			

Arayüz Tasarımı

Demirbaş Tanımlama	Grup – Altgrup Tanımlama
Kullanıcı Tanımlama	Bölüm Tanımlama
Kullanıcı Tanımlama	Çalışan Ekle

Zaman_Çizelgesi

Projeyi 10 haftalık bir zaman diliminde bitirmeyi planlıyoruz.

03	Projenin Analiz aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
04	Analiz çalışmasının bitirilmesi ve sonuçları değerlendirilmesi,
05	Projenin Tasarım aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
06	Tasarım aşamasının bitirilmesi ve sonuçları değerlendirilmesi,
07	Projenin Geliştirme aşamasında yapılacaklar belirlenmesi,
12	Geliştirme aşamasının bitirilmesi ve sonuçları değerlendirilmesi,
08	Projenin Uygulama aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
13	Projenin Uygulama aşamasının bitirilmesi ve sonuçlarının değerlendirilmesi,
09	Projenin Değerlendirme aşamasında yapılacakların belirlenmesi,
14	Projenin Değerlendirme aşamasının bitirilmesi ve sonuçlarının değerlendirilmesi,

Gerçekleştirim Raporu

Kısa Özet

Daha önce hazırlamış olduğumuz analiz ve tasarım raporlarında grupça belirlenen önemli noktaların bir kısmını gerçekleştirdik. Bu aşamada yapmış olduğumuz projede kodlama ve deneme aşamalarını gerçekleştirdik. Gerçekleştirme raporunda;

- Gerçekleştirme hakkında neler bildiklerimizi,
- Gerçekleştirme raporunun amacını,
- Hazırlamış olduğumuz projede hazırlarken karşılaştığımız sorunları ve bu sorunlara nasıl bir çözüm yolu bulduğumuzu,
- Projenin bileşenleri ve bileşenlerin işlevlerini nelerdir,
- Projeden görsel kesitler,

Hakkında bilgiler vereceğiz.

Gerçekleştirim Hakkında Ne Biliyorsunuz?

Gerçekleştirim tasarımın uygulamaya konulmadan önceki aşamasıdır. Karşılaşılan problemleri ve uygulanan çözümleri, yazılım bileşen ve görevlerini, proje form ve bileşenlerini, veritabanı tablolarını, yazılımdan kesitleri, proje planı ve takvimini içeren bir süreçtir. Gerçekleştirim sürecinde projedeki hatalar gözlemlenir. Proje üzerinde rastlanılacak sapmalar veya hedefe yönelik istemli sapmalar tespit edilir ve bu aşamada düzenlenemeye koyulur. Proje geliştirme aşamasında gerçekleştirim önemlidir. Yani Projenin en son haline ulaşmadan önceki son veriler tespit edilir. Genel anlamda isimlendirilir. Proje geliştirildiği sırada ortaya çıkan problemlerin raporlandığı aşamadır.

Gerçekleştirim Amacı Nedir?

Gerçekleştirimin amacı; Projeyi hazır hale getirmek ve bu çalışmalar sırasında ortaya çıkan problemleri tespit etmek ve çözüm yolu bulmaktır.

Amacımız; analiz ve tasarım aşamalarında planladığımız maddeleri eksiksiz yerine getirmek ve sorunsuz olarak çalıştırmaktır.

Bu süre içerisindeki diğer amaçlarımız ise;

- Proje sonunda kullanıcıların otomasyonu daha iyi kullanır duruma gelmesi
- Kullanıcılara otomasyon hakkında gerekli bilgilerin verilmesi
- Otomasyonu kullanan kişilerin etkileşim halinde olması

Karşılaşılan Sorunlar ve Uygulanan Çözümler

Projemizi hazırlamaya başlayacağımız dönemde ilk olarak tasarım hakkında genel bir plan hazırladık. Bu kısımın alakalı çok fazla bir sorun yaşamadık. Daha sonra ise tasarım yapılırken renk konusunda veya butonların büyüklüğünde çerçeve şeklinde birtakım uyumsuzluklar yaşadık. Ancak bu sorunu yapmış olduğumuz araştırmalarla hangi renklerin birbirine daha uyumlu olduğunu saptayarak sorunumuzu halletmiş olduk.

Temele indiğimizde sorun olarak belki de kodlamalarda yaşadığımız ufak tefek küçük hataları söyleyebiliriz. Bunlar noktalı virgül koyma, soruları hazırlarken aynı değişkenleri kullanma gibi gözden kaçan basit hatalardır. Java'nın bize sunduğu kolay hata bulma sayesinde karşılaştığımız o basit hataları halletmeye çalıştık.

Projenin Bileşenleri ve Görevleri

Programlar:

Projemizi hazırlamak ve sunmak için aşağıdaki programlar gerklidir;

NetBeans IDE 8.1: Java geliştirme ortamı

Jdk: Java geliştirme kiti

Java: Programın kod kısmı ve görsel tasarım

Wampserver: localhost programı

MySQL: Veritabanı hazırlığı

Modüller:



Giriş yapmak istediğimiz alanı yandaki ekrandan seçiyoruz.

Bölüm Kodu

Bölüm Adı

Bölüm Kodu	Bölüm Adı
------------	-----------

Bölüm tanımlama tıklandığında gelen ekrandır. Bölüm adını tanımlayarak kaydet, sil, güncelle işlemlerini yapıyoruz.

Kodu : Bölüm :

Adı : Görevi :

Soyadı :

Adı	Soyadı	Görevi	Bölümü
-----	--------	--------	--------

Kullanıcı tanımla tıklandığında gelen ekrandır. Kullanıcı adı, soyadı, görevi buradan tanımlanır.

Demirbaş Kodu:

Demirbaş Adı:

Seri No :

Grup Adı:

Demirbaş Kodu	Demirbaş Adı	Grup	Seri No
---------------	--------------	------	---------

Demirbaş tanımla tıklandığında gelen ekrandır.

Kullanıcı Adı :

Şifre :

Kullanıcı adı ve şifrenin girildiği ekrandır.

Grup Tanımlama

Grup Kodu:

Grup Adı:

Grup Tipi: Kullano

Sil Yeni Kaydet

Grup Kodu	Grup Adı	Grup Tipi
-----------	----------	-----------

Grup tanımlama tıklandığında gelen ekrandır.

Zimmet Yap Zimmet Sorgula

Kullanıcı menüsü tıklandığında gelen ekrandır.

Kullano Kodu:

Adı:

Soyadı:

Kullano Adı:

Görevi:

Kullano Grup:

Şifre:

Sil Yeni

Kodu	Adı	Soyadı	Kul. Adı	Görevi	Kul. Grup
------	-----	--------	----------	--------	-----------

Çalışan ekle tıklandığında gelen ekrandır.

Kişiyi Zimmet Kişiyi:

Bölüme Zimmet Bölüm:

Zimmetle

Demirbas Kodu	Demirbaş Adı	Grubu
---------------	--------------	-------

Dosyalar:

```
build
dist
lib
nbproject
src
test
build
manifest.mf
nhIDemirbas - Kısayol
```

Referanslar

<http://mevzuat.emu.edu.tr/8-2-1-Demirbas%20Yont..htm>

<http://www.memurlar.net/haber/58543/>

http://www.metaformltd.com/tr/?page_id=441