

T.C
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLİŞİM GÜVENLİĞİ TEKNOLOJİSİ PROGRAMI

FITZEN SPOR UYGULAMASI



PROJE TANITIMI

HAZIRLAYAN
Abdulaziz HOCAOĞLU
Atakan EREZ
Murat KAZMA
Musa Çayan KIRMIZIGÜL

ÖDEV DANIŞMANI
Öğr. Gör. Sena Nur BENLİ

ÖDEV TANITIM FORMU

YAZAR ADI SOYADI : Abdulaziz HOCAOĞLU, Atakan EREZ, Musa Çayan KIRMIZIGÜL, Murat KAZMA

ÖDEVİN DİLİ : Türkçe

ÖDEVİN ADI : FITZEN Spor Uygulaması

BÖLÜM : Bilgisayar Teknolojileri

PROGRAM : Bilişim Güvenliği Teknolojisi

ÖDEVİN TÜRÜ : Final

ÖDEVİN TES. TARİHİ : 29.05.2024

SAYFA SAYISI : 27

ÖDEV DANIŞMANI : Öğr. Gör. Sena Nur Ben



ÖNSÖZ

Günümüz dünyasında sağlıklı bir yaşam sürdürmek ve formda kalmak, bireylerin yaşam kalitesini artıran önemli unsurlardan biri haline gelmiştir. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, spor ve egzersiz alışkanlıklarımızı takip etmek ve yönetmek için mobil uygulamaların kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır.

Bu proje, bireylerin spor yapma alışkanlıklarını daha etkili bir şekilde izleyebilmelerine ve yönetebilmelerine yardımcı olmayı amaçlayan bir mobil uygulama geliştirmeyi hedeflemektedir.

Proje kapsamında, kullanıcıların günlük aktivitelerini kaydedebilmeleri, egzersiz planları oluşturabilmeleri ve ilerlemelerini takip edebilmeleri için kullanıcı dostu ve etkileşimli bir arayüz tasarımı gerçekleştirilecektir. Ayrıca, kullanıcılara motivasyon sağlamak amacıyla çeşitli bildirimler ve hatırlatmalar da uygulamaya entegre edilecektir.

Bu projenin ana hedefi, kullanıcıların spor yapma alışkanlıklarını sürdürülebilir kılmak ve onların fiziksel sağlıklarını iyileştirmeye yönelik adımlar atmalarını teşvik etmektir. Kullanıcı geri bildirimlerine dayalı olarak sürekli geliştirilecek olan bu uygulama, bireylerin spor rutinlerini kişiselleştirerek daha verimli hale getirmelerini sağlayacaktır.

Bu projeyi gerçekleştirirken, mobil uygulama geliştirme sürecinin tüm aşamalarında öğrendiğimiz teorik bilgileri pratiğe dökme fırsatı bulacağız. Aynı zamanda, kullanıcı ihtiyaçlarına uygun çözümler üretme ve teknolojiyi sağlıklı yaşam hedeflerine ulaşmak için etkin bir şekilde kullanma konularında değerli deneyimler kazanacağız.

Spor ve sağlık konusundaki bu mobil uygulamanın, kullanıcıların hayatlarına olumlu katkılarda bulunmasını ve onları daha aktif, sağlıklı bir yaşam tarzına yönlendirmesini ümit ediyoruz.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	3
İÇİNDEKİLER.....	4
GÖRSELLER	5
ÖZET	6
1. Giriş.....	7
2. Literatür Taraması	8
3. Yöntem	9
3.1 Android Studio Kullanımı	9
3.1.1 Kurulum ve Ortam Ayarları.....	9
3.1.2 Kod Yazma ve Düzenleme	10
3.1.3 Gradle ve Bağımlılık Yönetimi.....	10
3.2 Room Database Kullanımı	10
3.2.1 Room Database'in Temel Bileşenleri	11
3.2.2 Room Database'in Avantajları	11
3.3 Alt Bar ile Menü Geçişleri.....	11
4. Uygulamanın Bileşenleri.....	12
4.1 Karşılama Sayfası.....	12
4.2 Giriş Yap Sayfası.....	12
4.3 Kayıt Ol Sayfası	13
4.4 Egzersizler Sayfası	14
4.5 Özet Sayfası	15
4.6 Kişisel Bilgiler Sayfası	16
4.7 Günlük Yapılacaklar Sayfası.....	17
5. Diyagram Türleri	18
5.1 Use Case Diagram.....	19
5.2 Sequence Diagram	19
5.3 Class Diagram.....	19
5.4 Activity Diagram.....	19
6. Teknolojiler.....	19
7. Görev Dağılımı	20
Abdulaziz HOCAOĞLU.....	20
Çayan KIRMIZIGÜL.....	20
Atakan EREZ	20
Murat KAZMA	20
8. Sonuç.....	21
PSEUDO CODE (KABA KOD)	22
AKIŞ DİYAGRAMI	24
UML DİYAGRAMI.....	25
KAYNAKÇA.....	26

GÖRSELLER

GÖRSEL 1 - GİRİŞ YAP SAYFASI	13
GÖRSEL 2 - KAYIT OL SAYFASI.....	14
GÖRSEL 3 - EGZERSİZLER SAYFASI	15
GÖRSEL 4 - ÖZET SAYFASI.....	16
GÖRSEL 5 - PROFİL SAYFASI	17
GÖRSEL 6 - GÜNLÜK SAYFASI	18
GÖRSEL 7 - AKIŞ DİYAGRAMI	24
GÖRSEL 8 - UML DİYAGRAMI.....	25



ÖZET

Bu proje, bireylerin spor yapma alışkanlıklarını daha etkili bir şekilde izleyebilmelerine ve yönetebilmelerine yardımcı olmayı amaçlayan bir mobil uygulama geliştirmeyi hedeflemektedir.

Android Studio ve **Java** kullanılarak geliştirilecek olan bu uygulama, kullanıcıların günlük aktivitelerini kaydetmelerine, egzersiz planları oluşturmalarına ve ilerlemelerini takip etmelerine olanak tanıyacak kullanıcı dostu ve etkileşimli bir arayüz sunacaktır.

Ayrıca, kullanıcılara motivasyon sağlamak amacıyla çeşitli bildirimler ve hatırlatmalar da uygulamaya entegre edilecektir.

Projenin **ana hedefi**, kullanıcıların spor yapma alışkanlıklarını sürdürülebilir kılmak ve fiziksel sağlıklarını iyileştirmeye yönelik adımlar atmalarını teşvik etmektir.

Kullanıcı geri bildirimlerine dayalı olarak sürekli geliştirilecek olan bu uygulama, bireylerin spor rutinlerini kişiselleştirerek daha verimli hale getirmelerini sağlayacaktır.

Proje süresince, teorik bilgilerin pratik uygulamalara dönüştürülmesi ve kullanıcı ihtiyaçlarına uygun çözümler üretilmesi konusunda değerli deneyimler kazanılacaktır.

Bu mobil uygulamanın, kullanıcıların hayatlarına olumlu katkılarda bulunarak onları daha aktif ve sağlıklı bir yaşam tarzına yönlendirmesi amaçlanmaktadır.

1.Giriş

Mobil sađlık ve **fitness** uygulamaları, günümüzde bireylerin fiziksel aktivitelerini takip etmelerine ve sađlıklarını iyileřtirmelerine yönelik önemli araçlar haline gelmiştir. Bu çalışmada, kullanıcıların spor yapma alışkanlıklarını daha etkili bir şekilde izleyebilmelerine ve yönetebilmelerine yardımcı olmayı amaçlayan bir mobil uygulamanın geliştirilme süreci ele alınmaktadır.

Android Studio ve **Java** kullanılarak geliştirilen bu uygulama, kullanıcıların günlük aktivitelerini kaydetmelerine, egzersiz planları oluřturmalarına ve ilerlemelerini takip etmelerine olanak tanıyan bir arayüz sunmaktadır. Ayrıca, kullanıcı motivasyonunu artırmak amacıyla çeřitli bildirimler ve hatırlatmalar da uygulamaya entegre edilmiştir.

Projenin temel amacı, kullanıcıların spor yapma alışkanlıklarını sürdürülebilir kılmak ve fiziksel sađlıklarını iyileřtirmelerine destek olmaktır. Kullanıcı geri bildirimlerine dayalı olarak sürekli geliştirilecek olan bu uygulama, bireylerin spor rutinlerini kişiselleřtirerek daha verimli hale getirmelerini sađlamayı hedeflemektedir. Bu makalede, söz konusu mobil uygulamanın geliştirilme aşamaları, teknik detayları ve kullanıcı deneyimlerine dayalı iyileřtirme süreçleri detaylı bir şekilde incelenmiştir.

2. Literatür Taraması

Mobil sađlık uygulamaları, kullanıcıların sađlıklı yaşam tarzlarını sürdürebilmeleri için çeşitli özellikler sunar. Bu uygulamalar, egzersiz takibi, diyet yönetimi, sađlık verilerinin analizi ve motivasyon sađlama gibi işlevlere sahiptir. **Android Studio** ve **Room Database**, bu tür uygulamaların geliştirilmesinde yaygın olarak kullanılan teknolojilerdir. Literatürde, mobil sađlık uygulamalarının kullanıcıların fiziksel aktivitelerini artırdığı ve sađlık bilincini geliştirdiğı gösterilmiştir (Smith et al., 2019).

Bununla birlikte, mobil sađlık uygulamalarının kullanımının, kullanıcıların uzun vadeli sađlık hedeflerine ulaşmalarına nasıl katkı sađladığı da incelenmiştir. Örneğın, Wang ve arkadaşlarının (2020) yaptığı çalışmada, kişiselleştirilmiş egzersiz ve diyet planları sunan uygulamaların, kullanıcıların kilo verme ve kas kütlesi kazanma hedeflerine ulaşmada daha etkili olduğı bulunmuştur. Aynı şekilde, kullanıcıların günlük aktivite seviyelerini izlemelerine yardımcı olan ve düzenli hatırlatmalar gönderen uygulamaların, fiziksel aktivite sürekliliğini artırdığı belirtilmiştir (Lee et al., 2021).

Mobil sađlık uygulamalarının psikolojik etkileri de literatürde geniş bir şekilde ele alınmıştır. Özellikle, sosyal destek ve rekabet unsurlarının eklenmesiyle, kullanıcıların motivasyonlarının arttığı ve uygulamaya bağılılıklarının güçlendiğı görülmüştür (Brown & Green, 2018). Araştırmalar, sosyal etkileşim özelliklerine sahip uygulamaların, kullanıcıların hedeflerine ulaşmada daha başarılı olduğunu göstermektedir. Ayrıca, bu tür uygulamaların kullanıcıların stres seviyelerini azaltmada ve genel ruh hallerini iyileştirmede de olumlu etkileri olduğı rapor edilmiştir (Taylor & Francis, 2020).

Teknolojik gelişmeler, mobil sađlık uygulamalarının işlevselliğini ve kullanıcı deneyimini daha da iyileştirmiştir. Örneğın, yapay zeka ve makine öğrenimi algoritmalarının kullanımı, kullanıcı davranışlarını analiz ederek daha kişiselleştirilmiş öneriler sunmayı mümkün kılmaktadır (Garcia et al., 2022). Bunun yanı sıra, giyilebilir teknoloji entegrasyonları, kullanıcıların gerçek zamanlı veri toplamasına ve bu verileri uygulama ile senkronize etmesine olanak tanımaktadır (Kim & Park, 2019).

3. Yöntem

Bu bölümde, **Fitness** uygulamasının geliştirilme süreci ve kullanılan teknolojiler açıklanacaktır.

3.1 Android Studio Kullanımı

Android Studio, Google tarafından geliştirilen ve Android uygulamaları geliştirmek için en popüler ve yaygın olarak kullanılan bir entegre geliştirme ortamıdır (IDE).

Android Studio, kullanıcı dostu arayüzü, güçlü geliştirme araçları ve zengin dokümantasyonuyla, hem yeni başlayanlar hem de deneyimli geliştiriciler için ideal bir platform sağlar. **Fitness** uygulamasının geliştirilmesinde Android Studio'nun kullanımı aşağıdaki başlıklar altında detaylandırılacaktır.

3.1.1 Kurulum ve Ortam Ayarları

Android Studio'nun kurulumu oldukça basittir. Geliştiriciler, Android Studio'nun resmi web sitesinden son sürümünü indirip kurabilirler. Kurulum sırasında, Android SDK, Android Emulator, ve gerekli diğer araçlar da otomatik olarak yüklenir.

Kurulum tamamlandıktan sonra, geliştirme ortamı için bazı temel ayarlar yapılmalıdır:

- **SDK ve JDK Ayarları:** Android SDK ve JDK'nın doğru yollarının ayarlandığından emin olunmalıdır.
- **Emülatör Ayarları:** Farklı Android cihazlarını simüle etmek için Android Emulator ayarları yapılabilir. Geliştiriciler, uygulamayı çeşitli ekran boyutları ve Android sürümlerinde test edebilmek için birden fazla sanal cihaz oluşturabilirler.
- **Gradle Konfigürasyonu:** Gradle, Android projelerini yapılandırmak ve yönetmek için kullanılan bir yapı aracıdır. Gradle dosyaları (build.gradle)

projenin bağımlılıklarını, minimum SDK sürümünü ve diğer yapı ayarlarını içerir.

3.1.2 Kod Yazma ve Düzenleme

Android Studio, Java ve Kotlin dillerinde kod yazmayı ve düzenlemeyi kolaylaştıran birçok özellik sunar:

- **Kod Tamamlama:** Android Studio, kod tamamlama özelliği ile geliştiricilere kod yazarken önerilerde bulunur ve hataları azaltır.
- **Refactoring Araçları:** Kodun yeniden yapılandırılması (refactoring) işlemleri, sınıf isimlendirmesi, metod çıkartma ve kod düzenleme gibi işlemler için gelişmiş araçlar sunar.
- **İnteraktif Hata Ayıklama:** Android Studio, kod yazımı sırasında olası hataları anında tespit eder ve geliştiriciye bildirir. Bu, daha temiz ve hatasız kod yazılmasını sağlar.

3.1.3 Gradle ve Bağımlılık Yönetimi

Gradle, Android Studio projelerinde yapılandırma ve bağımlılık yönetimi için kullanılan bir araçtır:

- **Bağımlılık Ekleme:** Uygulamada kullanılacak kütüphaneler ve modüller build.gradle dosyasına eklenir. Örneğin, Room Database ve Material Design kütüphaneleri bağımlılık olarak eklenir.
- **Yapı Ayarları:** Projenin minimum SDK sürümü, hedef SDK sürümü ve diğer yapılandırma ayarları Gradle dosyalarında tanımlanır.

3.2 Room Database Kullanımı

Room Database, Android için SQLite üzerinde bir soyutlama katmanı sağlayan bir kütüphanedir. Bu katman, veri tabanı işlemlerini daha kolay ve güvenilir hale getirir. Room, SQL sorgularını compile-time'da doğrulayarak hata riskini azaltır ve veri

tabanı erişim katmanının (Data Access Layer) geliştirilmesini basitleştirir. **Fitness** uygulamasında, kullanıcı verilerini yönetmek ve saklamak için Room Database kullanılmıştır. Bu bölümde, Room Database kullanımının detayları anlatılmaktadır.

3.2.1 Room Database'in Temel Bileşenleri

Room Database üç ana bileşenden oluşur: **Database**, **Entity** ve **DAO** (Data Access Object).

- **Database:** RoomDatabase sınıfından türetilmiş bir sınıftır ve veri tabanı bağlantısını sağlar.
- **Entity:** Tabloyu temsil eden veri sınıfıdır.
- **DAO:** Veri tabanı işlemlerini tanımlayan arayüzdür. SQL sorgularını içerir.

3.2.2 Room Database'in Avantajları

- **Kolay Entegrasyon:** Room, Android uygulamalarına kolayca entegre edilebilir ve kullanımı basittir.
- **Compile-time SQL Doğrulama:** SQL sorgularını compile-time'da doğrulayarak hata riskini azaltır.
- **Kolay Veri Göçü (Migration):** Room, veri tabanı versiyonlama ve migration işlemlerini basit hale getirir.
- **MVVM Mimarisine Uygunluk:** Room, MVVM (Model-View-ViewModel) mimarisiyle uyumlu çalışarak, veri katmanını düzenler ve yönetir.

3.3 Alt Bar ile Menü Geçişleri

Uygulamada, kullanıcıların farklı sayfalar arasında kolayca geçiş yapabilmesi için alt bar (**Bottom Navigation Bar**) kullanılmıştır. Alt bar, ana sayfanın alt kısmında yer alır ve kullanıcıların tek bir dokunuşla ana sayfalar arasında geçiş yapmalarını sağlar. Menüde bulunan sayfalar şunlardır: **Egzersizler**, **Özet**, **Kişisel Bilgiler** ve **Günlük Yapılabaklar**.

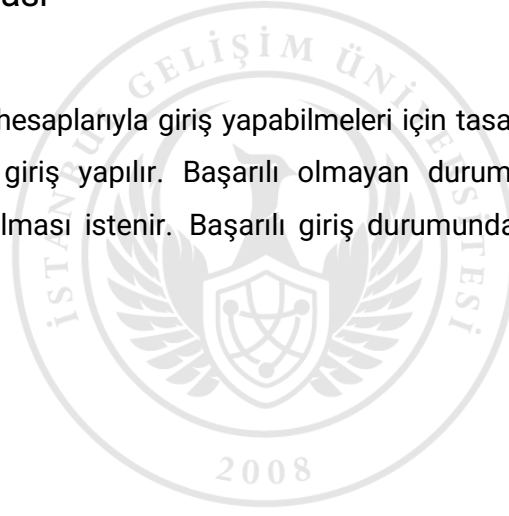
4. Uygulamanın Bileşenleri

4.1 Karşılama Sayfası

Kullanıcıların uygulamayı ilk açtıklarında karşılaştıkları sayfadır. Bu sayfa, uygulamanın temel **özelliklerini tanıtır** ve kullanıcıya **giriş yapma** veya **yeni hesap** oluşturma seçenekleri sunar.

4.2 Giriş Yap Sayfası

Kullanıcıların mevcut hesaplarıyla giriş yapabilmeleri için tasarlanmıştır. **Kullanıcı adı** ve **şifre** bilgileri ile giriş yapılır. Başarılı olmayan durumda kayıt ol sayfasına yönlendirir ve kayıt olması istenir. Başarılı giriş durumunda kullanıcı ana sayfaya yönlendirilir.



11:38

Hesabın yok mu? [Kaydol](#)

Parolanı mı unuttun?

GÖRSEL 1 - GİRİŞ YAP SAYFASI

4.3 Kayıt Ol Sayfası

Yeni kullanıcıların hesap oluşturması için gerekli form alanlarını içerir. **Kullanıcı adı**, **şifre** gibi bilgiler alınarak yeni bir hesap oluşturulur ve bu bilgiler **Room Database'e** kaydedilir.

11:19

Ad

Soyadı

E-mail adresi

Parola

Tekrar parola

Doğum tarihi

Apr	28	2010
May	29	2011
Jun	30	2012

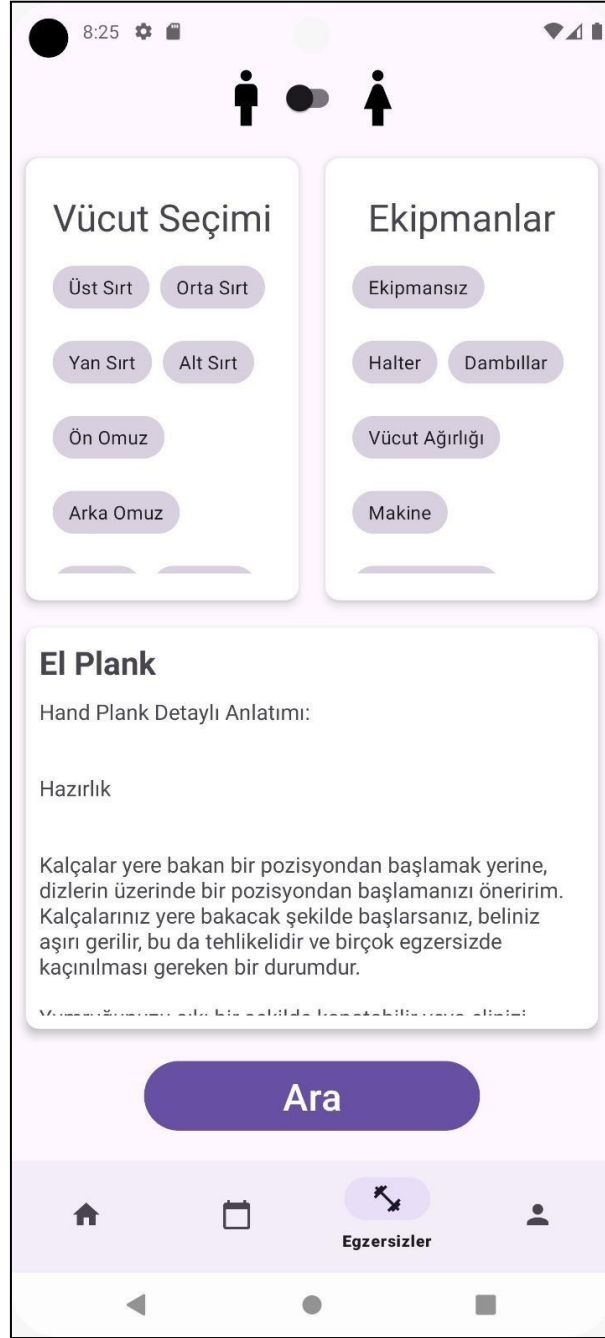
Kayıt ol

Hesabın var mı? [Giris yap](#)

GÖRSEL 2 - KAYIT OL SAYFASI

4.4 Egzersizler Sayfası

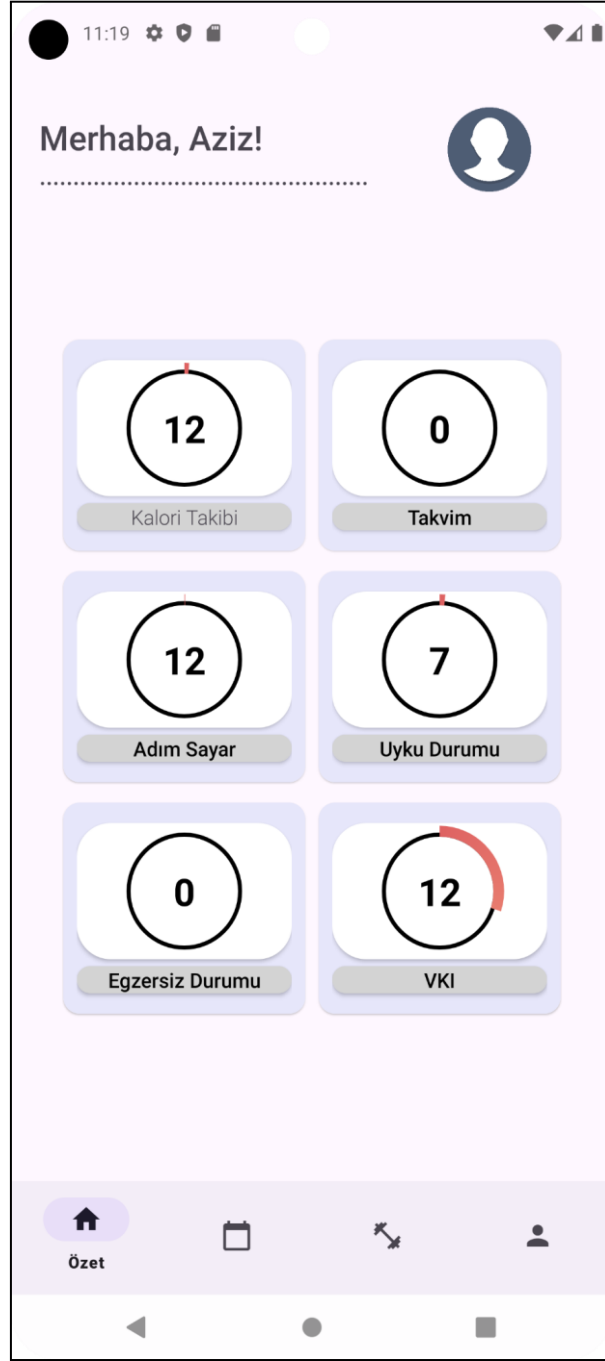
Kullanıcıların günlük egzersiz rutinlerini görüntüleyebilecekleri ve yönetebilecekleri sayfadır. Egzersizler, **kategori** ve **zorluk seviyelerine** göre listelenir. Kullanıcı, belirli bir egzersizi seçerek detaylarına ulaşabilir ve egzersizi tamamladığında işaretleyebilir.



GÖRSEL 3 - EGZERSİZLER SAYFASI

4.5 Özet Sayfası

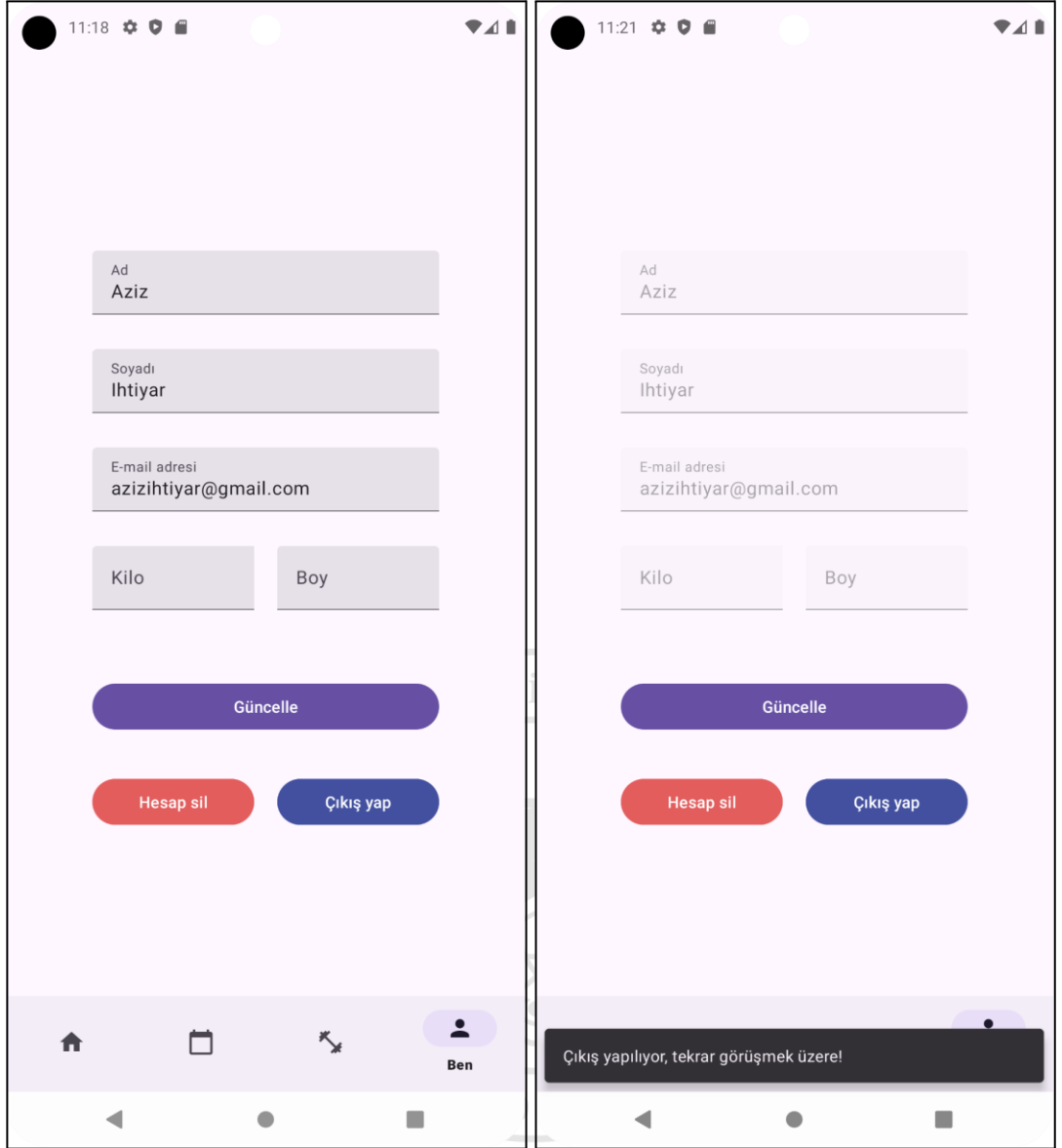
Kullanıcının yaptığı **egzersizlerin** ve diğer **aktivitelerin** özetini gösterir. Bu sayfa, kullanıcının performansını takip etmesine yardımcı olur ve motivasyon sağlar. Grafikler ve istatistiklerle desteklenmiştir.



GÖRSEL 4 - ÖZET SAYFASI

4.6 Kişisel Bilgiler Sayfası

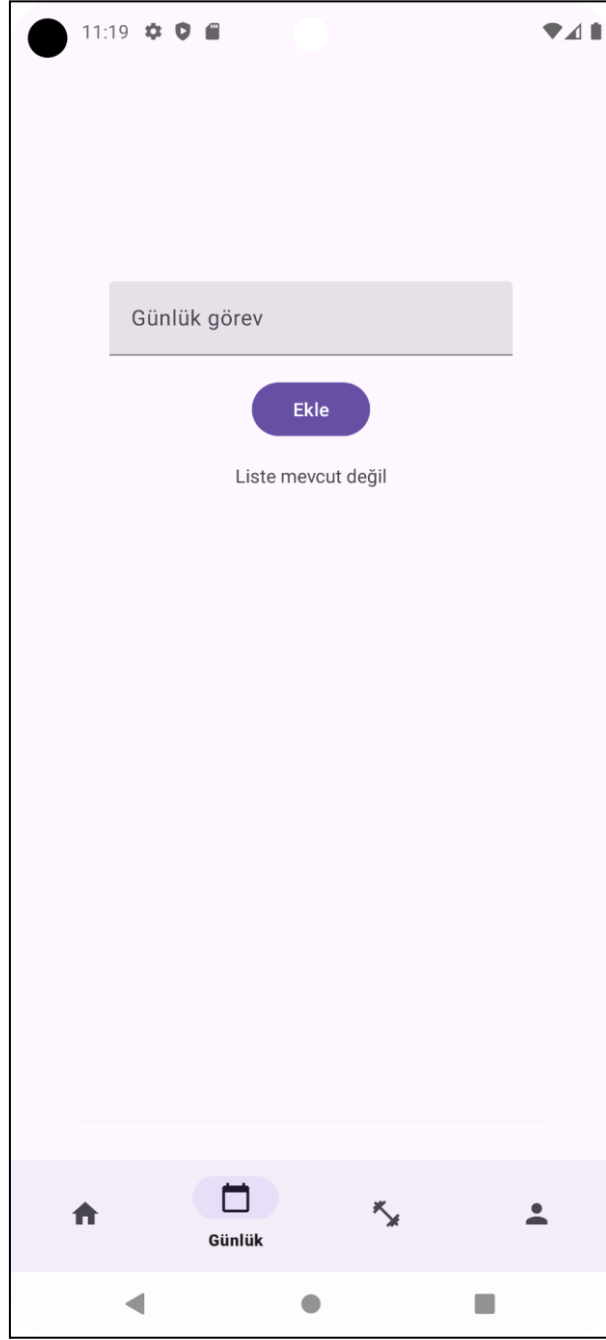
Kullanıcının kişisel bilgilerini görüntüleyebileceği ve güncelleyebileceği sayfadır. **Kullanıcı adı, yaş, kilo ve boy** gibi bilgiler bu sayfada yer alır ve gerektiğinde kullanıcı tarafından güncellenebilir.



GÖRSEL 5 - PROFİL SAYFASI

4.7 Günlük Yapılacaklar Sayfası

Kullanıcının **günlük** yapılacak işlerini ve **hatırlatmaları** not alabileceği sayfadır. Bu sayfa, kullanıcının egzersiz dışındaki günlük aktivitelerini de düzenlemesine yardımcı olur.



GÖRSEL 6 - GÜNLÜK SAYFASI

5. Diyagram Türleri

Android uygulama geliştirme sürecinde sıkça kullanılan bazı diyagram türleri bulunmaktadır. Her biri uygulamanın farklı yönlerini ve süreçlerini görselleştirmek için kullanılmaktadır.

5.1 Use Case Diagram

Uygulamanın kullanıcılarının gerçekleştirebileceği işlemleri ve bu işlemlerin sistemle nasıl etkileşimde bulunduğunu gösterir.

5.2 Sequence Diagram

Uygulama içindeki belirli işlemlerin zaman içindeki sıralamasını ve bileşenler arasındaki etkileşimi gösterir.

5.3 Class Diagram

Uygulamanın sınıflarını, bu sınıflar arasındaki ilişkileri ve her bir sınıfın özellikleri ile metodlarını görselleştirir.

5.4 Activity Diagram

Uygulamanın iş akışını ve kullanıcıların gerçekleştirdiği işlemleri adım adım gösterir.

6. Teknolojiler

- **Android Studio:** Uygulamanın geliştirilmesi için Java programlama dili kullanılacaktır.
- **Firebase:** Kullanıcı oturum yönetimi, veri saklama ve analitik yapılacaktır.
- **Material Design:** Kullanıcı arayüzü ve gelişmiş modern stil kütüphanesi kullanılacaktır.
- **Volley:** HTTP istemci kütüphanesi web servisleriyle iletişim kurmak için kullanılacaktır.
- **Room:** Yerel veritabanında verilerin saklanması için kullanılacaktır.

- **Google Fit API:** Kullanıcıların spor aktivitelerini otomatik olarak izleme ve kaydetme yapılabilir.

7. Görev Dağılımı

Abdulaziz HOCAOĞLU

- Görev 1: Test aktivite sınıfı oluşturabilir/geliştirebilir.
- Görev 2: Giriş aktivite sınıfı geliştirebilir.
- Görev 3: Herhangi test aktivite sınıfı ile etkileşim kurulabilir.
- Görev 4: Özet sayfası aktivite sınıfı geliştirebilir ve bu aktivite sınıfından sorumlu olacak.

Çayan KIRMIZIGÜL

- Görev 1: Test aktivite sınıfı oluşturabilir/geliştirebilir.
- Görev 2: Misafir modu için Anasayfa aktivite sınıfı geliştirebilir.
- Görev 3: Herhangi test aktivite sınıfı ile etkileşim kurulabilir.
- Görev 4: Profil Ayarları aktivite sınıfı geliştirebilir ve bu aktivite sınıfından sorumlu olacak.

Atakan EREZ

- Görev 1: Test aktivite sınıfı oluşturabilir/geliştirebilir.
- Görev 2: Anasayfa aktivite sınıfı geliştirebilir.
- Görev 3: Herhangi test aktivite sınıfı ile etkileşim kurulabilir.
- Görev 4: Egzersizler aktivite sınıfı geliştirebilir ve multimedya içerikler ve zamanlama mekanizmaları konusunda bu aktivite sınıfından sorumlu olacaktır.

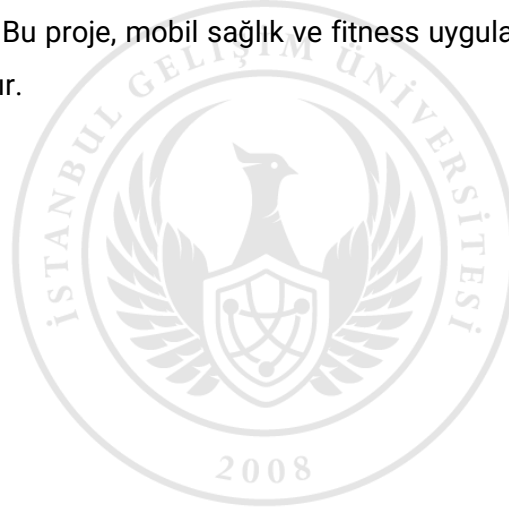
Murat KAZMA

- Görev 1: Test aktivite sınıfı oluşturabilir/geliştirebilir.
- Görev 2: Kayıt ol aktivite sınıfı geliştirebilir.

- Görev 3: Herhangi test aktivite sınıfı ile etkileşim kurulabilir.
- Görev 4: Günlük Yapılacaklar aktivite sınıfı geliştirebilir ve bu aktivite sınıfından sorumlu olacak.

8. Sonuç

Fitness uygulaması, kullanıcıların fitness aktivitelerini takip etmelerini ve yönetmelerini sağlayan modern bir mobil uygulamadır. **Android Studio, Room Database ve Firebase Database** kullanılarak geliştirilen uygulama, kullanıcı dostu arayüzü ve etkili veri yönetimi özellikleri ile öne çıkmaktadır. Bu makalede, uygulamanın geliştirilme süreci, temel bileşenleri ve kullanılan teknolojiler detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Bu proje, mobil sağlık ve fitness uygulamaları alanında önemli bir katkı sağlamaktadır.



PSEUDO CODE (KABA KOD)

1. Karşılama Sayfası:

- Kullanıcı uygulamayı açtığında karşılama sayfası görüntülenir.

2. Kullanıcı Hesap Kontrolü:

- Eğer kullanıcının hesabı varsa, giriş yap sayfasına yönlendirilir.
- Eğer kullanıcının hesabı yoksa, kayıt ol sayfasına yönlendirilir.

3. Giriş Yap Sayfası:

- Hesabı olan kullanıcı KULLANICI ADI ve ŞİFRE girerek giriş yapar.
- Doğru bilgiler girildiğinde, ana sayfaya yönlendirilir.

4. Kayıt Ol Sayfası:

- Hesabı olmayan kullanıcı AD, SOYAD, DOĞUM TARİHİ, KULLANICI ADI, ŞİFRE ve CİNSİYET bilgilerini girerek kayıt olur.
- Bilgiler doğru ve eksiksiz girildiyse, ana sayfaya yönlendirilir.

5. Kayıt Kontrolü:

- Kayıt olma bilgilerini giren kullanıcı eğer bu kayıtlara sahipse bilgilendirme yapılır ve karşılama sayfasına yönlendirilir.

6. Bilgi Girişi Talebi:

- Anasayfada kullanıcıya bilgi girişi yapması için talep gönderilir.

7. Önceden Kayıtlı Bilgilerin Kontrolü:

- Kullanıcının önceden kayıtlı bilgileri varsa ben sayfasına yönlendirilir ve bilgileri kontrol ettirilir.

8. Yeni Kullanıcı Bilgilerinin Alınması:

- Kullanıcının kayıtlı bilgileri yoksa kullanıcı bilgilerini alacağı form sayfasına gider ve bilgileri girer.
- Ardından ben sayfasına yönlendirilir.

9. Alt Bar Menüleri:

- Anasayfa içerisinde bulunan alt bar 4 menüden oluşur: Özet, Günlük, Egzersizler ve Profil.

10. Özet Sayfası:

- Kullanıcı özet sayfasına giderse, günlük hedefler, atılan adım, günlük alınan kalori, uyku durumu vb. bilgiler karşılar.
- Her özet bilgisi tıklandığında, ilgili detay sayfasına yönlendirilir.

11. Günlük Sayfası:

- Kullanıcı günlük sayfasına giderse, günlük makro besin, günlük uyku takvimi gibi işlemlerin bilgilerini görür.

12. Egzersizler Sayfası:

- Kullanıcı egzersizler sayfasına giderse, eğer cinsiyet bilgisi girilmemişse bu bilgi alınır.
- Kadın ise kadınlara özel görseller, şablonlar ve egzersizler karşısına çıkar.
- Erkek ise erkeklere özel görseller, şablonlar ve egzersizler karşısına çıkar.
- Kullanıcılara ekipman ile mi yoksa ekipmansız mı egzersiz yapılacağı sorulur.

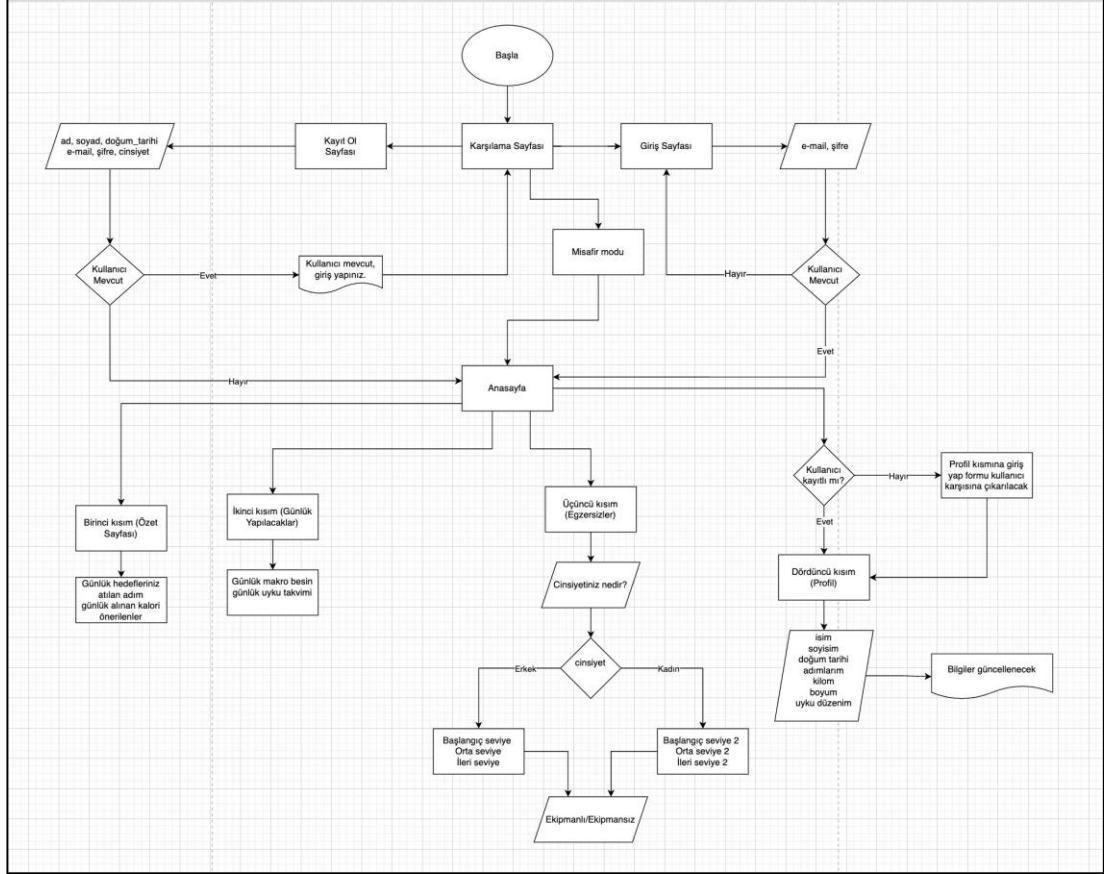
13. Egzersiz Seçimi:

- Cevap ekipmanlı ise, seçili duruma özgü egzersizler çıkar.
- Cevap ekipmansız ise, seçili duruma özgü egzersizler çıkar.

14. Çıkış ve Oturumu Kapatma:

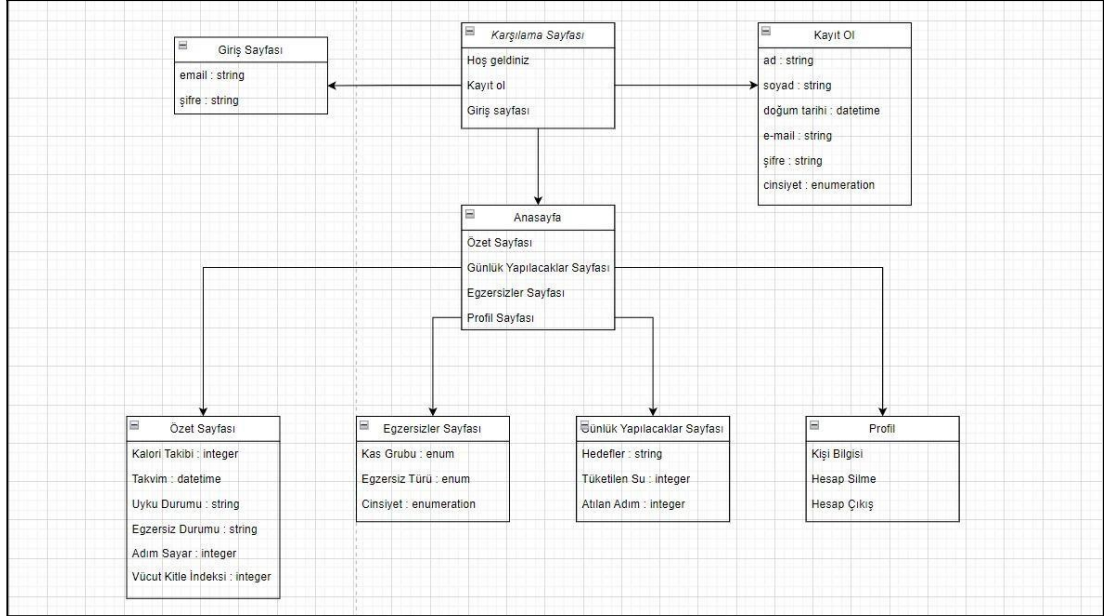
- Kullanıcı çıkış yapmak istiyorsa veya oturumu kapatmak istiyorsa, profil sayfasına gider.
- Oturumu kapat diyerek kendi kullanıcılarından çıkış yapar.
- Uygulamadan çıkış yapmak istiyorsa, çıkış yap diyerek uygulamadan çıkar.

AKIŞ DİYAGRAMI



GÖRSEL 7 - AKIŞ DİYAGRAMI

UML DİYAGRAMI



GÖRSEL 8 - UML DİYAGRAMI

KAYNAKÇA

Android Studio nedir ve nasıl kurulum yapılır?

<https://medium.com/@aysincetin/android-studio-nedir-ve-kurulumu-nas%C4%B1l-yap%C4%B1%C4%B1r-27bfac3c1cb9>

Android uygulama geliştirme temelleri

<https://medium.com/@gulsukorkmaz1/android-uygulama-geli%C5%9Ftirme-temelleri-17989032db4f>

Room veritabanı

<https://medium.com/@s.sunayyildiz/room-nedir-android-studio-34ce4cd43b03>

Request işlemleri yapma

<https://www.geeksforgeeks.org/how-to-make-an-http-request-with-android/>

Material UI kullanma

<https://m2.material.io/develop/android>

Activity ve Intent oluşturma

https://medium.com/@merakkoyun_11156/androidde-activity-ve-intent-kullan%C4%B1m%C4%B1-173e5be0ee40

Drawable

<https://ahmet-dural1903.medium.com/android-xml-drawable-kullan%C4%B1m%C4%B1-ea87d240aa2b>

Gradle

<https://medium.com/@canseraytufan/gradle-nedir-1b4ba90f5bb8>

Android Manifest File

<https://yazilimkaravani.net/android-manifest-dosyasi-nedir/>

<https://medium.com/@canseraytufan/androidmanifest-nedir-b15338520a75>

Android Eğitimi

<https://www.mobilhanem.com/android-egitimleri/>

