

MARMARA ÜNİVERSİTESİ TEKNİK BİLİMLER MESLEKYÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİBÖLÜMÜ

BİTİRME PROJESİ YÜRÜTME KILAVUZU

Projenizin sizin en önemli dersinin olduğu, üniversite yıllarınızda almış olduğunuz bilgi birikimlerini içerdiğini ve gelecekte size çok önemli kapıları açacak bir sunum olduğunun bilinciyle proje hazırlayıp sunmaya dikkat edilmelidir

1. Bitirme projesi konuları **güz dönemi final sınav haftasından önce** ilan edilir. Öğrencilerin proje konularını Ekteki (**Ek-1**) tabloda proje belirtilen konulardan veya **kendileri belirledikleri bir konuyu bölümde ders veren bir proje danışman öğretim elemanı ile anlaşarak güz dönemi final sınav haftası** içinde önerilir.

2. Proje konularını tercih etme aşamasında, tercih edecekleri konuyu **veren danışman öğretim elemanları ile mutlaka iletişime geçeler**. Proje konusu belirlenen öğrenci, proje danışmanı öğretim elemanı ile görüşerek projesinin hedeflerini belirler ve projesinin çalışma planını hazırlar.

3. Öğrenciler doldurdukları proje dersi **Kabul ve Onay Formunu** (**Ek-2**) proje danışmanlarına teslim ederler (e-posta ile) . Öğrenci, danışmanının uygun gördüğü aralıklarla (her hafta veya 2 haftada bir) kendisine haftalık rapor sunar. Haftalık raporlar bu dersin ödevleri gibi değerlendirilir.

4. Haftalık raporlara ek olarak, bahar döneminin 3. Haftasında, **Bitirme Projesi Ara Raporunu** (**Ek-3**) proje danışmanına teslim edilir (e-posta ile).

5. Öğrenci, Bitirme Rapor Hazırlama kurallarına (**Ek-4**) uygun olarak hazırladığı bitirme projesi raporunun son halini, bahar döneminin 13. Haftası sonuna kadar, yazım sekli incelenmek üzere, proje danışmanına teslim eder. Öğrenci, kendisinden yapılması istenen düzeltmeleri hemen yapar.

Bitirme projesi hazırlanırken Yazılım Geliştirme dersinde gördüğünüz metotların kullanılması gereklidir. Mümkün olan projelerde proje yönetim yazılımlarının kullanılmalıdır.

6. Öğrenci, ders döneminin son haftası içinde, hem raporunu basılı olarak (1 nüsha), hem CD Hazırlama Kurallarına uygun olarak hazırladığı dokümanları (2 nüsha) olarak proje danışmanına teslim eder.

7. Bölüm Başkanlığınca belirlenecek bir tarihte yaklaşık **25 dakika (15 dk sunum + 10 dk sorular)** sürecek şekilde proje sunumu yapılır. Bitirme projesi sunumlarına biri danışmanı olmak üzere toplam 3 jüri üyesi katılır. Jüri üyeleri dönem sonu değerlendirme formunu doldurur. Sunum ve son rapor, bu dersin dönem sonu sınavı (final) gibi değerlendirilir.

Sunuma başlamadan önce sunumuzun ve varsa uygulamanızın hazır ve çalışır durumda olduğundan emin olun. Sunuma baslarken projenizin amacının ve kapsadığı konuları açık ve net bir şekilde belirtin. Sunumda akıcı bir dil kullanmaya gayret edin. Kesinlikle slaytları okuyarak sunum yapmayın.

EK 1 Bitirme Projesi Konuları	Öğretim Elemanı	Öğrenci Grup Sayısı	Gruptaki maksimum Öğrenci Sayısı
Proje Konusu			
Raspberry pi ile platformu ile Linux/ Python Kullanarak araç kontrol sisteminin geliştirilmesi	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Raspberry pi ile platformu ile Linux/ Python Kullanarak Drone sisteminin geliştirilmesi	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Raspberry pi ile kontrol sistemi tasarımı	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Unix / Linux sistem programa uygulamaları	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	3	2
Derin Öğrenme Tabanlı Yüz-Nesne Tanıma Uygulaması	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	3	3
EEG işareti ile drone kontrolü	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Deep learning ile asfalt kalite kontrol	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Deep learning ile akıllı trafik lambası	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Deep learning ile kumaş yüzey hatalarının bulunması	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Deep learning ile araba motor arıza tanımlaması	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Nvidia Jetson ile Deep Learning Görüntü tanıma uygulaması	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
Wireshark ile network analizi	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	2	3
TBMYO Bilgisayar Programcılık Bölümü Mobil Tanıtım Uygulaması	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	3	3
TBMYO Bilgisayar Programcılık Bölümü 360 derece Sanal Tur Yapımı	Prof.Dr. Vedat TOPUZ	1	3
C Programlama Dili için Eğitim Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	1	2
C # Programlama Dili için Eğitim Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	1	2
Kripto Para ve Blockchain Teknolojisi Örnekleme ve Araştırılması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	1	2
Google Flutter Eğitim Dokümanı Oluşturulması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	1	2
Android Programlama Dersi için Eğitim Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	1	2
Unity Oyun-Uygulama Geliştirilmesi için Eğitim Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	1	2
Akıllı Saat Yaşam Kalitesi Takip Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Online Satış için Yorumlar Üzerinden Ürün Önerme	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
VR Emlak Tanıtım Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Çocuklar için Kodlamayı Öğreten Oyun Seti	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Blockchain Teknolojisi Kullanarak Mesajlaşma Uygulaması Yapımı	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
PHP veya ASP.Net e-ticaret web uygulama geliştirme	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Kişisel Web-Blog Sitesi	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Web Tabanlı Test Oluşturma Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Sosyal Paylaşım Sitesi	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Görme ve İşitme Engellilere Yönelik Mobil Uygulamalar	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Text Data Mining : Metin Özetleme Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Kinect Kamera Kullanarak Hareketleri Sese Çeviren Uygulama	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Kinect Kamera Kullanarak Oyun Geliştirme	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3

Unity Oyun Geliştirme 3D-2D	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Sesi Yazıya Çeviren Uygulama	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Oyun Geliştirme (Aksiyon-Arcade Temalı)	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Oyun Geliştirme (Eğlence Temalı)	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Uygulama Geliştirme (Eğitim Temalı)	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Uygulama Geliştirme (Sosyalleşme Temalı)	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Kişiselleştirme Uygulamaları	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Restoran Sipariş Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Sanal Gerçeklik Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Sanal Gerçeklik Oyunu	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Resim Düzenleyici-Filtreleyecisi	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Uzaktan Kumanda	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Para Yönetimi Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil SMS ve Arama Filtreleme Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Yoklama Yönetim Sistemi (Wifi Teknolojisi Kullanılacak)	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Akıllı Şehir Rehberi Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Çocukların Yabancı Dil Öğrenmesi İçin Uygulama	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Gif Maker Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Klavye Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Sticker Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Telefon Tema Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Haber Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Futbol Lig Maçları Skor Tahmin Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Türkçe Yarışı Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Ders Çalışma Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Otistik Çocuklar İçin Eğitim Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Turist Rehberi Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Optik Okuyucu Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Konum Tabanlı Hatırlatma Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Mobil Evcil Hayvan Bakım Uygulaması	Öğr. Gör. Fatih KAZDAL	2	3
Unity ile Mobil Oyun Geliştirme	Öğr. Gör. Celil ÖZTÜRK	2	2
Unity ile Dijital Oyun Geliştirme(Web,Desktop)	Öğr. Gör. Celil ÖZTÜRK	2	2
Unity ile Oyunlarda Yapay Zeka Örneklenmesi	Öğr. Gör. Celil ÖZTÜRK	2	2
Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları	Öğr. Gör. Celil ÖZTÜRK	2	2
Sanal Gerçeklik Uygulamaları	Öğr. Gör. Celil ÖZTÜRK	2	2
GNS3 kullanarak iki farklı ildeki cihazların VPN üzerinden haberleşmesi simülasyonu.	Öğr. Gör. Akif H. ÖZMERCAN	1	2
Apartman Bariyer / Kapı Otomatığı kontrolü cep telefonu uygulaması	Öğr. Gör. Akif H. ÖZMERCAN	1	3
Single Borad Computer kullanarak akıllı ev uygulaması (Kombi kontrolü, Klima kontrolü, güvenlik sistemi Kontrolü vb.)	Öğr. Gör. Akif H. ÖZMERCAN	1	3
Firma içerisinde bulunan tüm farklı kameraların tek bir cep telefonu ve PC üzerinden kontrolü uygulaması	Öğr. Gör. Akif H. ÖZMERCAN	2	3
RFID bileklik üzerinden kişinin sağlık durumunun kontrolünü yapan cep telefonu uygulaması	Öğr. Gör. Akif H. ÖZMERCAN	2	3

Single Borad Computer kullanarak deprem anında tüm hatları (Doğalgaz, Elektrik ve Su) otomatik kesen devre yapımı	Öğr. Gör. Akif H. ÖZMERCAN	1	2
Java ile web tabanlı eğitim materyali oluşturulması	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
Java ile MVC tabanlı proje geliştirilmesi	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
Tıbbi kayıtlar üzerinde temel veri madenciliği uygulamaları, karar destek sistemi geliştirilmesi	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
Matlab ve görüntü işleme tekniklerinin incelenmesi	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
Yazılım Geliştirme - DevOps araçları inceleme	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
Mobil ve web tabanlı oyun ve animasyon ile eğitim materyalleri oluşturulması	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
Animasyon programları ile Grafik Animasyon dersi için eğitim materyali oluşturulması	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
R ile veri analizi	Dr. Öğretim Üyesi Aysun ALTIKARDEŞ	2	2
Yazılım havuzu (software repository) uygulaması geliştirme	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Web Temelli Kelebek Türleri Tespit ve Sınıflandırma Projesi	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Sosyal Ağ Analizi ve Metin Madenciliği ile İlişki Ağlarının Çıkarılması	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Siber aldatma uygulaması geliştirme	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Web programlama ile farklı güvenli ödeme yöntemleri (parmak izi, yüz tanıma, sms doğrulama) kullanan e-ticaret sitesi yazılımı geliştirme(pyhton tabanlı)	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Restoranda sanal olarak yemek seçme ısmarlama ve ödeme uygulaması (inamo)	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Siber güvenlik uygulaması (örn: Kali Linux ile virus geliştirme)	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Python tabanlı mobil uyumlu dinamik web sayfası tasarımı	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Python tabanlı güvenlik sistemlerinin geliştirilmesi	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Python tabanlı şifreleme algoritmalarının görselleştirilmesi	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
ASP .Net Core tabanlı mobil uyumlu dinamik web sayfası tasarımı	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
ASP .Net Core tabanlı güvenlik sistemlerinin geliştirilmesi	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
ASP .Net Core tabanlı şifreleme algoritmalarının görselleştirilmesi	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Doğal dil işleme uygulaması: duygu analizi	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
Web + Android Uygulaması: Ders programlarının hazırlanmasında yardımcı olacak bir web uygulaması geliştirilecektir(ASP .Net Core veya Python Flask)	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3

Veri Madenciliği Uygulaması: Veri madenciliği teknikleri sosyal ve ekonomik verileri analiz etmek için kullanılacaktır	Öğr. Gör. Ercan ERKALKAN	2	3
--	--------------------------	---	---

DANIŞMAN ÖĞRETİM ELEMANLARI e-mail Adresleri

Prof.Dr. Vedat TOPUZ	vtopuz@marmara.edu.tr
Dr. Öğr. Üyesi Zehra Aysun ALTIKARDEŞ	aaltikardes@marmara.edu.tr
Öğr.Gör. Fatih KAZDAL	fatih.kazdal@marmara.edu.tr
Öğr.Gör. Ercan ERKALKAN	ercan.erkalkan@marmara.edu.tr
Öğr.Gör.Akif Hüseyin Özmercan	akfomc@gmail.com
Öğr.Gör.Celil ÖZTÜRK	celilozturk@marun.edu.tr

EK2 Bitirme Projesi Kabul ve Onay Formu

**M.Ü Teknik Bilimler Meslek Yüksek Okulu
Bilgisayar Teknolojileri Bölümü Bitirme Projesi Kabul ve Onay Formu**

Projenin Adı

Yıl: 2020-2021

Özeti

Öğrencinin Okul No

Adı Soyadı

İmzası

1

2

3

4

**Onay
Danışman Öğretim Elemanı**

**Tarih : / / 2021
İmzası**

Not: Bu form imzalandıktan sonra proje danışmanına teslim edilecektir. Form ara rapor formu ile birlikte dönem sonu değerlendirmesinde göz önüne alınacaktır.

EK 3 Bitirme Projesi Ara Raporu

M.Ü Teknik Bilimler Meslek Yüksek Okulu
Bilgisayar Teknolojileri Bölümü Bitirme Projesi Ara Raporu

Projenin Adı**Yıl: 2020-
2021****Yapılmış olan Çalışmalar****Yapılacak Çalışmalar****Öğrencinin Okul No****Adı Soyadı****İmzası****1****2****3****4****Onay****Danışman Öğretim Elemanı****Tarih : /
/ 2021****İmzası**

Not: Bu form imzalandıktan sonra bahar s6mestr bařında proje danıřmanına teslim edilecektir. Bu rapor kabul ve onay formu ile birlikte d6nem sonu deęerlendirmesinde g6z 6n6ne alınacaktır.

EK 4 Bitirme Projesi Rapor Hazırlama Kuralları

1. Temel Bilgiler

- Bilgisayar Bölümü öğrencilerinin hazırlayacakları bitirme ödevi raporlarını bu belgede açıklandığı biçimde hazırlamaları amaçlanmaktadır. Rapor hazırlamada, bu belge ile birlikte bulunan “rapor örneği” sitili kullanılabilir.

2. Sayfa Düzeni

- Sayfa düzeni, rapor örnek kalıbında belirtildiği gibi olacaktır. Buna göre. Kağıt boyutu A4, Üst ve alt boşluklar 2.5cm, sol boşluk 3 cm ve sağ boşluk 2 cm olacaktır.
- Sayfa numaraları, sayfanın sağ üst kısmında yer almalıdır. Ön kısım sayfaları roman numaraları ile numaralandırılacaktır.

3. Paragraf Düzeni

- Normal yazı paragrafları, “normal” paragraf tipinde olacaktır. Bu paragraf türünde, 12 punto, normal, Times New Roman font kullanılacaktır.
- Paragraf ilk satırı, diğer satırlar ile aynı hizada olacak ve paragraflar arasında bir satır atlanacaktır.
- Alt başlıklar için örnekler aşağıda verilmiştir

1. Birinci Başlık

1.1. İkinci Başlık

1.1.1. Üçüncü Başlık

4. Resim ve Tablolar

- Resim ve şekil altyazıları “Şekil” paragraf tipinde aşağıdaki biçimde yazılacaktır. Şekil numaraları, bölüme bağlı olarak verilecektir



Şekil 1.3: Devrenin genel görünümü

- Tablo isimleri tabloların üst kısımlarına aşağıda gösterildiği gibi yazılacaktır.

Tablo 1.6: Genel Tablo



5. Referanslar

Referanslar, referansa atf yapılan yerde köşeli parantez içinde gösterilecektir. Örneğin [23] biçiminde. Her referansa metin içinde en az bir kez mutlaka atf yapılmalıdır

DIŐ KAPAK

**MARMARA ÜNİVERSİTESİ
TEKNİK BİLİMLER MESLEK
YÜKSEKOKULU**

Raporun adı

**MATLAB ALTINDA SANAL GERÇEKLİK
UYGULAMALARI**

Rapor niteliđi

Bitirme Projesi

Raporu hazırlayan

**Sedat Marangoz
3601112350678**

**Bölüm : Bilgisayar Teknolojileri
Program: Bilgisayar Programcılıđı**

Danışman :

2021

**MARMARA ÜNİVERSİTESİ
TEKNİK BİLİMLER MESLEK
YÜKSEKOKULU**

Raporun adı

**MATLAB ALTINDA SANAL GERÇEKLİK
UYGULAMALARI**

Rapor niteliği

Bitirme Projesi

Raporu hazırlayan

**Sedat Marangoz
3601112350678**

**Bölüm : Bilgisayar Teknolojileri
Program: Bilgisayar Programcılığı**

**Danışman :
Jüri Üyeleri
Jüri Üyeleri
Jüri Üyeleri**

Özgünlük Bildirisi

1. Bu çalışmada, başka kaynaklardan yapılan tüm alıntıların, ilgili kaynaklar referans gösterilerek açıkça belirtildiğini,
2. Alıntılar dışındaki bölümlerin, özellikle projenin ana konusunu oluşturan teorik çalışmaların ve yazılım/donanımın benim tarafımdan yapıldığını bildiririm.

Tarih:

Ad Soyad
İmza"

Konu adı

MATLAB ALTINDA SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARI

(ÖZET)

Özet; bitirme proje çalışmasının amacı, üzerinde çalışılan problem, gerçekleşen çalışma ve varılan sonuçlar hakkında kısa bilgileri içerir. Özet, bir sayfayı geçmemelidir.

İÇİNDEKİLER

İçindekiler en fazla 4 basamak olarak hazırlanacaktır.

Ana başlık

Birinci Başlık

İkinci Başlık

Üçüncü Başlık

Konu başlığı ile sayfa numarası arası nokta ile doldurulacaktır. Örneğin

Bu sayfayı, kullandığınız editörün “İçindekileri oluşturma yeteneği” ile hazırlamanız önerilir. Örneğin MS Word programında bu yetenek, Ekle seçeneğinin altında, dizin ve Tablolar başlığı altında yer almaktadır.

1 - GİRİŞ.....	5
1. Birinci Başlık.....	8
1.1. İkinci Başlık.....	8
1.1.1. Üçüncü Başlık.....	8

I GİRİŞ

Dikkat: Her yeni bölüm yeni bir sayfada başlamalıdır.

Giriş bölümünde üzerinde çalışılan konu hakkında genel bilgi verilir.

Bu bölümde aşağıdaki bilgiler yer alır:

- Konunun (problemin) kısaca tanıtımı
- Yapılan çalışma ve sonuçları hakkında genel bilgi
- Raporla konuların hangi bölümlerde açıklandığı

II PROJENİN TANIMI VE PLANI

Dikkat: Her yeni bölüm yeni bir sayfada başlamalıdır.

Gerçekleştirilen projenin tanımı yapılır ve projeye başlanırken oluşturulan ayrıntılı iş planı verilir. Bu planda, projenin hangi modüllerden oluştuğu, hangi aşamaların (veya modüllerin) planlandığı, eğer proje grup halinde yapıldıysa grup elemanları arasında nasıl bir paylaşım gerçekleştirildiği yazılır.

III KURAMSAL BİLGİLER

Bu bölümde projenin gerçekleştirilmesinde kullanılan kuramsal bilgileri verilir. Bunlar genellikle projenin araştırma aşamasında elde edilen teorik bilgilerdir.

Ancak yaygın olarak bilinen ve literatürde kolayca bulunan temel bilgiler ayrıntılı olarak yazılmamalıdır. Örneğin eski bir programlama dilinin veya işletim sisteminin ayrıntılarını, bir mikroişlemcinin katalog bilgilerini bu bölümde yazmaya gerek yoktur. Bunun yerine ilgili dokümanlara referanslar verilebilir.

IV TASARIM, GERÇEKLEME

Bu bölümde; oluşturulan çözümün yazılım veya donanım olarak tasarımı yapılarak, gerçekleştirilmesiyle ilgili ayrıntılar açıklanır. Sistemi oluşturan bileşenler, bileşenler arasındaki ilişkiler açıklanır. Yazılımların kaynak kodlarının tamamı bitirme ödevi raporunda yer almaz. Önemli görülen veya özgün katkılar içeren yazılım modülleri varsa onlara ilişkin kodlar yazılarak üzerlerinde açıklama yapılır. Bu tür program parçaları raporda “şekil” olarak yer alırlar, isimlendirilirler ve numaralandırılırlar.

V SONUÇ ve ÖNERİLER

Gerçeklenen sistemden elde edilen sonuçlar gerekli yorumlarla birlikte bu bölümde yer alacaktır. Elde edilen sonuçların olumlu ya da olumsuz yönleri vurgulanacaktır.

Daha sonra bu alanda çalışma yapacak olanlara öneriler bu bölüm içinde verilmelidir.

VI KAYNAKLAR

Rapor içinde atıfta bulunulan referanslar, aşağıda gösterilen örnekler uygun biçimde yazılmalıdır. Kitap, makale, konferans bildirileri ve Internet adresleri için farklı formatların kullanıldığına dikkat edilmelidir.

- [1] E. Adalı, *Mikroişlemciler Mikrobilgisayarlar*, Birsen Yay. 1998.
- [2] M.Gökmen, A.K. Jain, "□□-Space Representation of Images and Generalized Edge Detection," IEEE Trans.on Pattern Analysis and Machine Intelligence, vol.19, No. 6, June 1997, pp.545-563.
- [3] O.Aliefendioğlu, R.Çölkesen, E.Harmancı, B.Örencik, "V42 bis Compression Performance", Proc. of 7th Int'l Symp. on Computer and Information Sciences (ISCIS VII), Kemer, Antalya, Nov. 2-4, 1992, pp. 549-552.
- [4] Feza Buzluca, "Lecture Notes of Object Oriented Programming", 2005,
<http://www.buzluca.info/oop/slides.html>

VII ÖZGEÇMİŞ

Bu bölümde kısaca özgeçmişiniz yazılacaktır

EK 4 Bitirme Projesi CD Hazırlama Kuralları

Kaynak kodları ve proje ile ilgili dięer bilgiler CD ya da DVD (2adet) ierisinde proje danıřmanına teslim edilir.

BU CD/DVD ierisinde;

- 1- Bitirme projesi raporunun son hali
- 2- Yazılım projelerinde Projenin alıřabilir bir kopyası
- 3- Yazılım projelerinde Projenin kaynak kodları
- 4- Veri tabanları (varsa)
- 5- Őifreler (varsa)

Mutlaka konulmalıdır, Ayrıca bu CD/DVD üzerine Dıřa kapakta belirtilen bütn bilgiler yazılmalıdır.