



Mobil Alışveriş Uygulaması Get It Android Takımı / Büşra DENİZ

Projemiz genel olarak, herhangi bir alışveriş mağazasında (giyim, elektronik) kullanılabilir, satın alınması istenen ürünlerin barkodlarının okutulmasıyla, telefon üzerinden otomatik olarak ödemenin yapılması, mağaza çıkışında müşteriye satın alınan ürünlerin sunulmasıyla veya satın alınan ürünlerin istenen zamanda müşterinin daha önceden belirlediği adrese teslim edilmesiyle sona erecek bir senaryoyu yerine getirmektedir. Projemiz, kasada sıra bekleme sıkıntısını tamamen ortadan kaldıracak, müşterilerin alışveriş geçmişlerini inceleyebilmelerini sağlayabilecek, müşterilerin mağaza kampanyalarına kolayca ulaşabilmelerine yardım edebilecektir. Mağaza tarafının avantajlarına bakacak olursak, müşterinin ürün bilgilerine kendi cihazıyla ulaşabilmesi sağlanarak, bu iş yükü mağaza elemanları üzerinden alınacak, onların yapması gereken diğer işlere daha fazla vakit ayırabilmesine yardımcı olacaktır. Mağazalar için hazırlayacağımız program ile, mağaza tarafı kullanıcıları yetki seviyelerine göre, yapılan satışlarla ilgili ayrıntılı verilere sahip olabilecek, akıllı sorgularla bu veriler, mağaza için kullanılabilir olacak bilgilere dönüştürülebilir.

Projemizin yapısal özelliklerine bakacak olursak, 3 farklı yazılımdan oluşacaktır. Yazılımlarımızdan bir tanesi herhangi bir android cihazı üzerinde bulunacak barkod okuyabilmemiz ve bazı kişisel bilgileri depolayabilmemiz yardımcı olacak android uygulamasıdır. Bu android yazılımı, mağaza yazılımına erişerek banka ödemesini yapacaktır.

Diğer yazılımımız, özelliklerinden yukarıda az çok bahsettiğimiz mağaza yazılımıdır. Bu yazılım ürünlere dair bilgileri içermektedir, faturalandırmayı yapmaktadır, satışların anlık olarak izlenebilmesini desteklemektedir. Mağazanın stok bilgisi bu yazılım ile tutulmaktadır.

Son yazılımımız ise, üstteki 2 yazılımın haberleşebilmesine yardımcı olacak şekilde veya bunlarla ortaya çıkabilecek en genel verilerin saklanabilmesi için kullanılacaktır. Bu yazılımımızın tutacağı veritabanı, yapılabilecek herhangi bir kullanışlı veritabanı sorgusunu kolaylıkla ele alabilecek bir yapıda olacaktır.

Çalışmalarımız pair programming tarzında 6 kişinin belirli süre aralıklarıyla, 2'şerli gruplara ayrılmasıyla sürdürülmektedir. Bu sayede grup elemanlarından herkesin projenin her aşamasında proje hakkında bilgi sahibi olması ve ekip elemanlarının sürekli iletişim halinde kalması sağlanmaktadır.

Proje Özeti

Merkezi ısıtma sistemlerinde sıklıkla karşılaşılan problemlerden biri, konutun konumuna göre az veya çok ısınmasıdır. Çünkü her daireye aynı sıcak su basılmakta, tesisatta soğumadan dolayı bazı daireler az

ısınmaktadır. Bu problemin çözümü için her daireden alınan sıcaklık bilgisini merkezi birime gönderme sıcaklık ayarlanmaya çalışılacaktır. Buna göre dairenin fazla ısıtmadan kaynaklanan israfı önlenecek veya az ısınmadan dolayı kaybı giderilmeye çalışılacaktır. Bunun için PIC mikrokontrolörlere göre daha az enerji tüketen TI MSP 430 işlemci kullanılmıştır. Analog girişe bağlanan LM 35 sıcaklık sensörünün uçlarında sıcaklığa bağlı gerilim oluşur. Sıcaklık sensöründen gelen sinyaller A/D dönüştürücü tarafından dijital sinyallere dönüştürülerek mikrodenetleyici tarafından işlenebilecek hale getirilir. İşlenen bu sinyaller çıkış birimi olan göstergede belirtilir. Bu değer daha evvel belirlenmiş olan sıcaklık aralığı (oda sıcaklığı) ile karşılaştırılır. Şayet bu sıcaklık değeri belirlenen minimum sıcaklık değerlerinin altında ise mikrodenetleyici yazılan programa göre çıkış pininde 3.5 volt gösterir ve bu pine bağlı rölenin kontaklarını kapatıp ısıtıcıyı çalıştırır. Eğer alınan sıcaklık değeri verilen maksimum sıcaklık değerinden büyük ise başka bir çıkış pininde 3.5 volt görülür ve bu pine bağlı rölenin kontaklarını kapatır ve fan çalışmaya başlar. Eğer sıcaklık değeri bant aralığında bir değerse devre sadece termometre görevi görür, herhangi bir cihaz çalışmaz. Bu değerlendirmeler aynı zamanda kullanılan göstergeden izlenmesi sağlanmaya çalışılmıştır.



Msp430g2231 İle Ortam Sıcaklığını Kontrol Etme Emre MUTLU

Bir yazılım etmeni, kullanıcısının adına bir takım görevleri yerine getirmek üzere davranma yeteneği olan özerk (otonom) ve amaç yönelimli bir yapıya sahip akıllı çalışan yazılımdır. Çok-etmenli sistem ise tek bir etmenin yalnız başına kendi bilgi ve bireysel yeteneklerini kullanarak çözemediği veya etkin bir biçimde çözemeyeceğini düşündüğü problemleri birbiriyle işbirliği yaparak, eşgüdümlü bir biçimde çözmek için bir araya gelen etmenlerin oluşturduğu bir ağıdır. Bu projede FİPA standartlarına uyan bir etmen çerçevesi geliştirilmiştir. Çoklu etmen sistemlerde etmenler platforma katılmak için önce kendisini AMS (Agent Management System) adı verilen etmen yönetim servisine kaydettirmeleri gerekir. Etmen için kullanılacağı alana özel planlar oluşturulup etmenin bu planlara ilişkin görevleri yerine getirmesi beklenmektedir. Planlar oluşturulduktan sonra bir etmen planlarını yerine getirmek için bilgi ve yetenekleri yeterli gelmediği durumlarda başka etmenlerin yardımına ihtiyaç duymaktadır. AMS etmenlerin birbiri ile koordinasyonunu sağlamaktadır. Ortada merkezi bir yapı oluşturulmuştur. Bir etmen yardım isteyeceği etmene AMS üzerinden sorgu yaparak erişir. Etmenlerin birbiri ile iletişimde bulunması için FİPA kurumu FİPA ACL denilen mesajlaşma standardını belirlemiştir bizde projemizde mesajlaşma dili olarak FİPA ACL dilini kullandık. Platform içindeki etmenlerin birbiri ile iletişimde bulunabilmeleri için JAVA RMI teknolojisi kullanılmıştır.