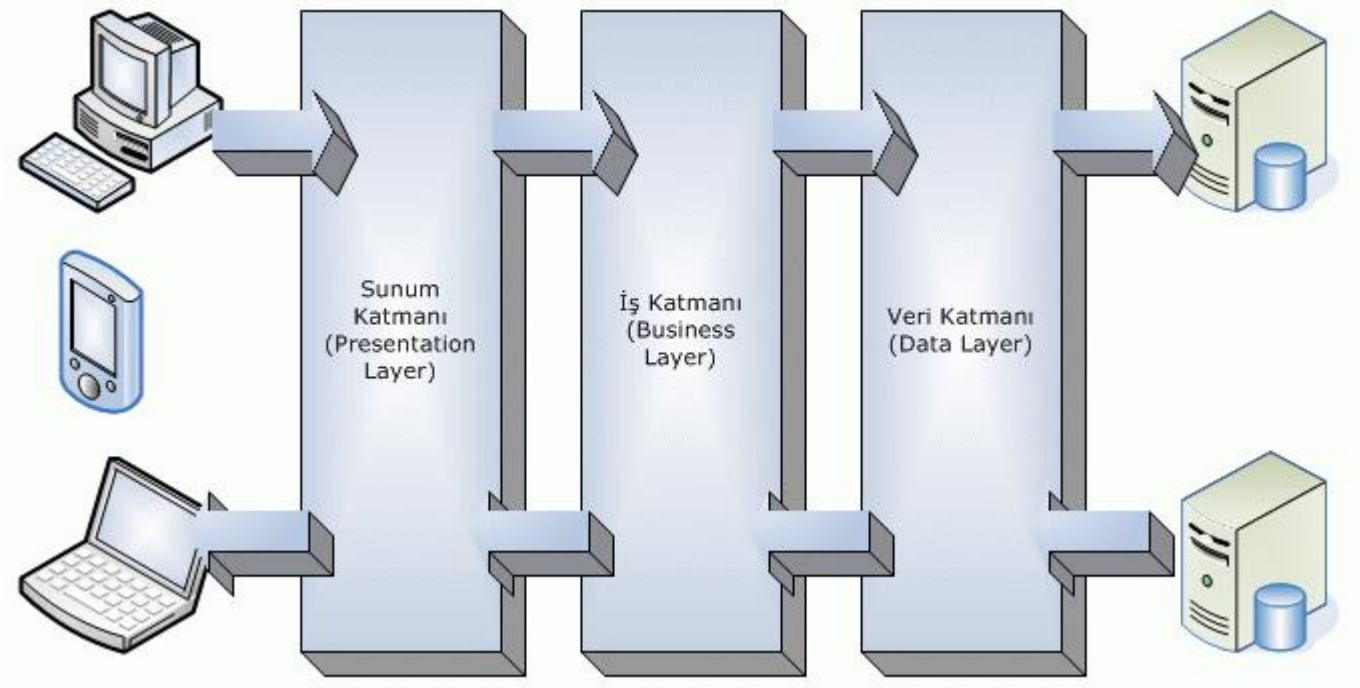


# Sunum Katmanları

Öğr. Gör. Erkan HÜRNALI

# Çok Katmanlı Yazılım Mimarisi



Uygulamalarımızı kendi içinde bir bütün oluşturan ve diğer katmanlarla ilişkiye geçebilen bağımsız bölümlerden oluşturmak mantığı üzerine kurulmuştur.

# 3 - Katmanlı Mimari



Bunun en güzel örneği "3-tier" denilen üç katmanlı modeldir.

# Veri Katmanı (Data Tier)

En alt katmandır. Diğer katmanlardan bağımsız çalışır. **Veri tabanına erişim katmanıdır.** Kendisine gelen parametreleri işler, düzenler ve hazır hale getirir. Yeni oluşturduğu bu parametreleri ise iş katmanına gönderir.

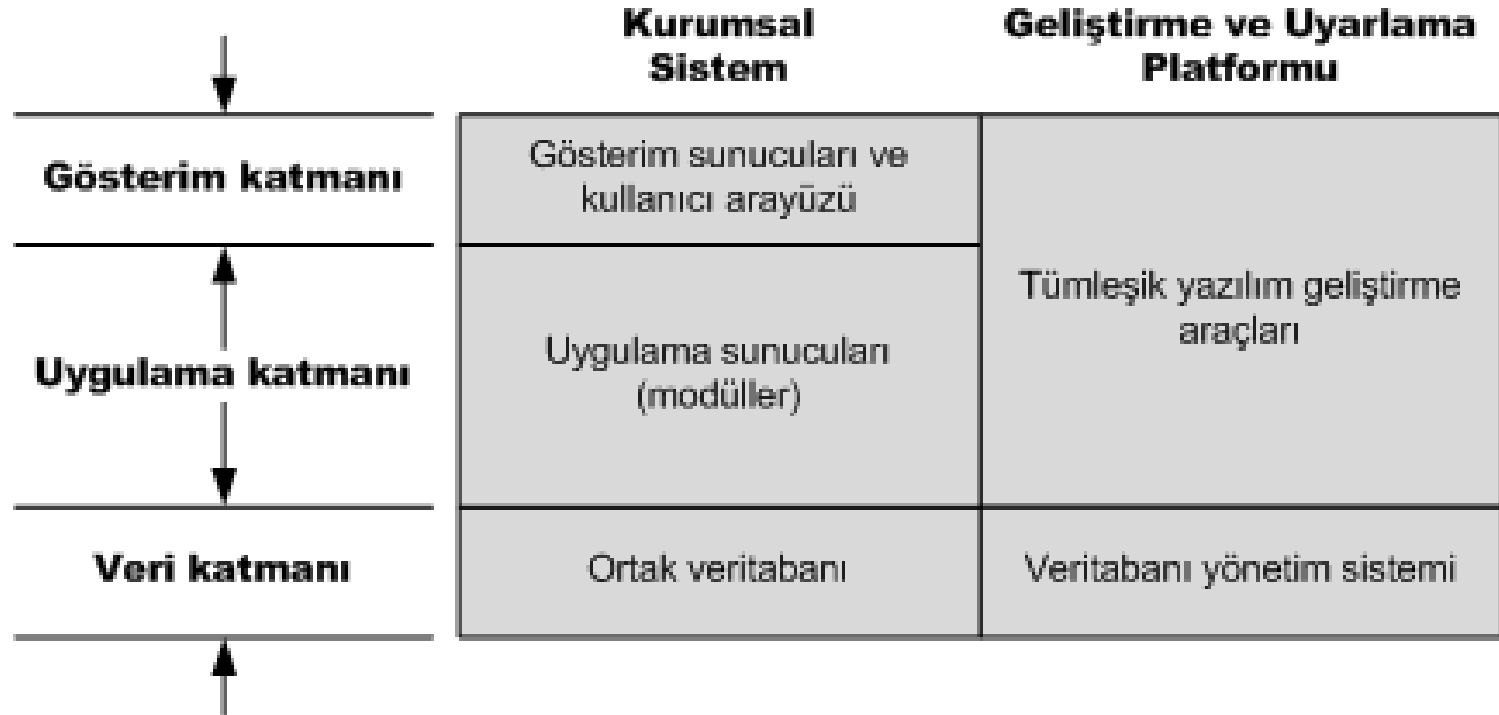
# İş Katmanı (Business Logic Tier)

Orta katmandır. Sunum katmanı ve veri katmanı ile sürekli etkileşim içerisinde. Sunum katmanından aldığı istekleri, veri katmanına iletir. Veri katmanından dönen parametrelerin ise geçerlilik kontrolünü yaparak sunum katmanına geri gönderir. Katmanlar arasında en fazla görev alan katmandır.

# Sunum Katmanı (Presentation Tier)

Bu katman projemizin **arayüzünü** oluşturan katmandır. Bu katmanda kullanıcıdan alınan istek parametreleri iş katmanına iletilir. İşlem sonunda da iş katmanından gelen sonuçları kullanıcıya sunar.

# IDE'ler ve Sunum Katmanları



# Tasarımcının Gördüğü... 😊

## Подход в Winforms

**Дизайнер**  
DESIGNER

- Разные платформы
- Сложности создания интерактивного функционала

**Разработчик**  
DEVELOPER

Microsoft TechDays

**Öğretmenin Gördüğü**



**Öğrencinin Gördüğü**



**Sınavda Çıkan**



**Hademenin Gördüğü**





# Günümüz Uygulamaları



Kaynak Canavarları.... 😊

<http://www.youtube.com/watch?v=gX4mwK09KxQ&list=Plet5UIKP1gpf-oAfnjWzOVVIY81VnKHnD>

# CPU - GPU



<http://www.youtube.com/watch?v=fKK933KK6Gg&list=Plet5UIKP1gpePX0205pZE3VGd24Jnyt4P>

# Sunum Katmanlari



Microsoft®  
**Silverlight™**



Windows  
**Presentation Foundation**

# Sunum Katmanları

- ✓ Nesne Kompozisyonları
- ✓ Vektörel Çizimler
- ✓ Stiller
- ✓ Efektler
- ✓ Animasyonlar
- ✓ Tetikleyiciler
- ✓ Veri Bağlamalar
- ✓ 3D



**Embarcadero:** Firemonkey FM2 tek kod kaynağı kullanan, Windows 8 ve Mac OS X Mountain Lion için görsel olarak çekici Girişim sınıfı ve Bağımsız Yazılım Sağlayıcı (ISV) paket uygulamaları üreten bir yönetimsel uygulama platformudur.





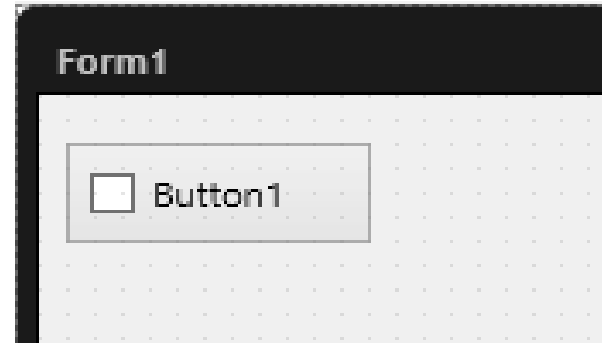
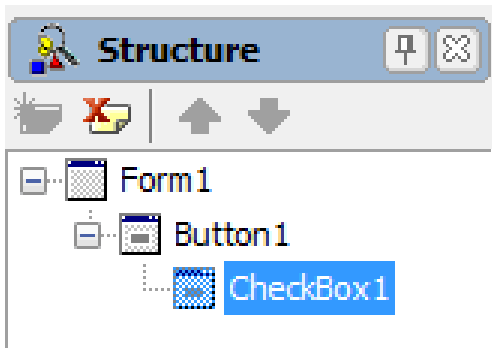
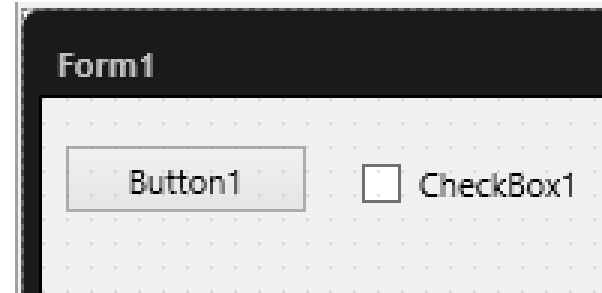
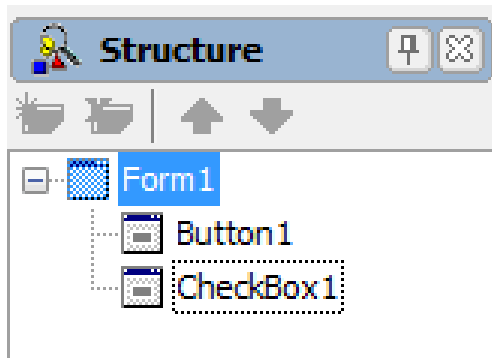
## Embarcadero:

- ✓ Hoşça tasarlanmış stiller ile kusursuz pikselli kullanıcı arayüzleri
- ✓ Çok dokunuşlu desteğe sahip yaygın mimiklere dahili erişim,
- ✓ Grafik İşlemci Birimi (GPU) ile güçlendirilmiş vektör merkezli HD kullanıcı arayüzü
- ✓ Bütünüyle programlanabilir animasyonlara ve efektlere sahip grafiklere ve daha fazlasına sahip olacaksınız.

«Böylece, uygulamalarınız fark yaratacak. Ayrıca, son kullanıcılar görsel açıdan çekici kullanıcı deneyimi yaşarlar».

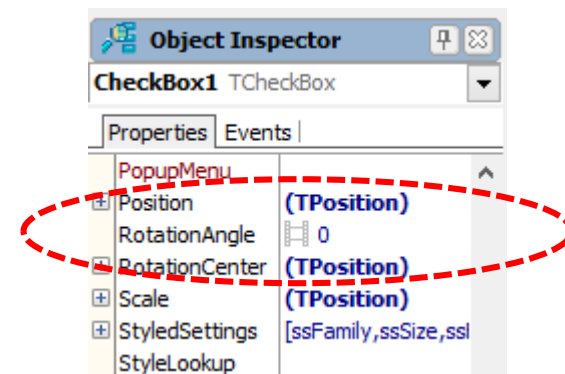
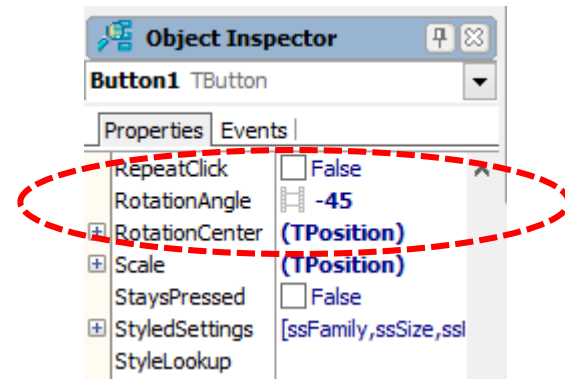
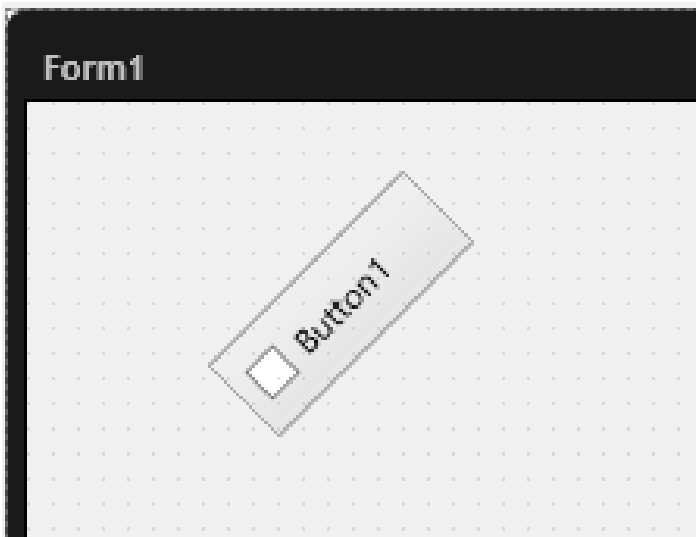
# Nesne Kompozisyonları

Windows Tutamaçları Artık Yok!



# Nesne Kompozisyonları

Windows Tutamaçları Artık Yok!





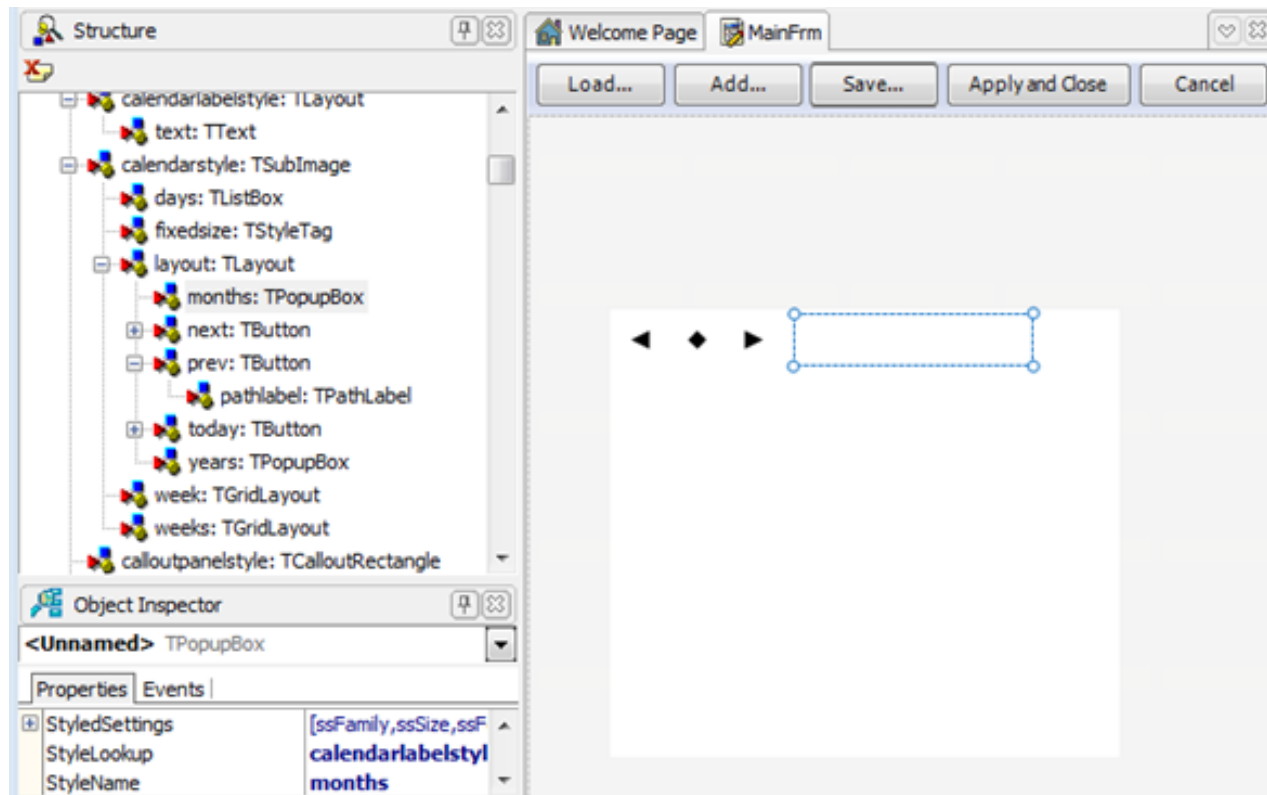
# Vektörel Çizimler

Çözünürlük Farkları Artık Dert Değil



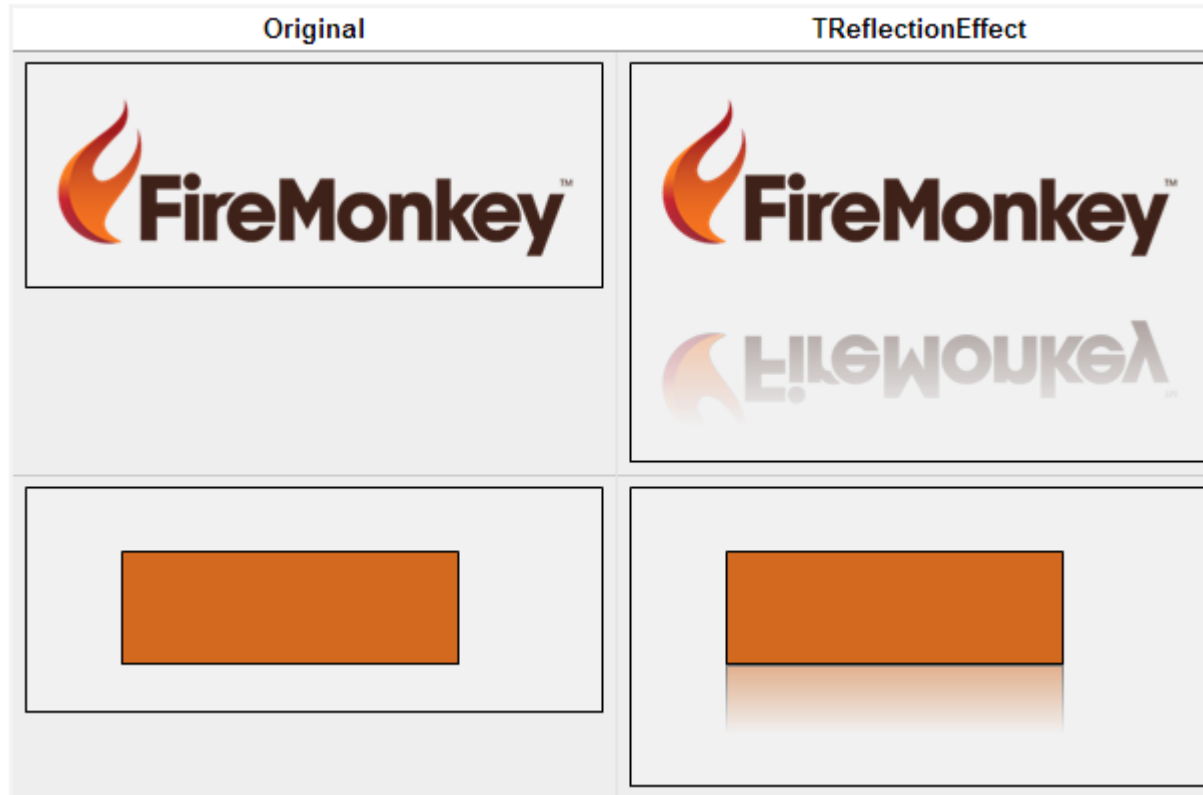
# Stiller

Web Sayfalarındaki CSS'lere Çok Benzemektedir



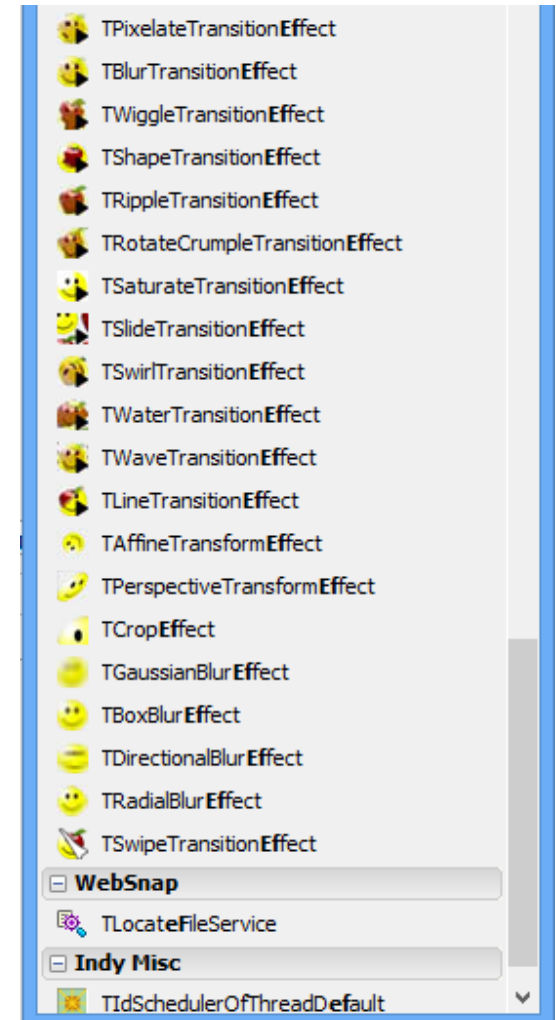
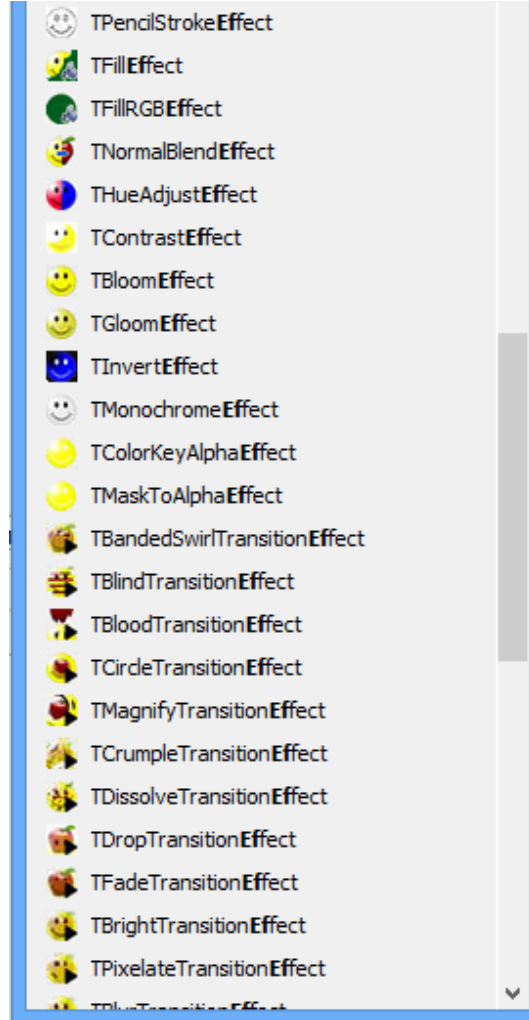
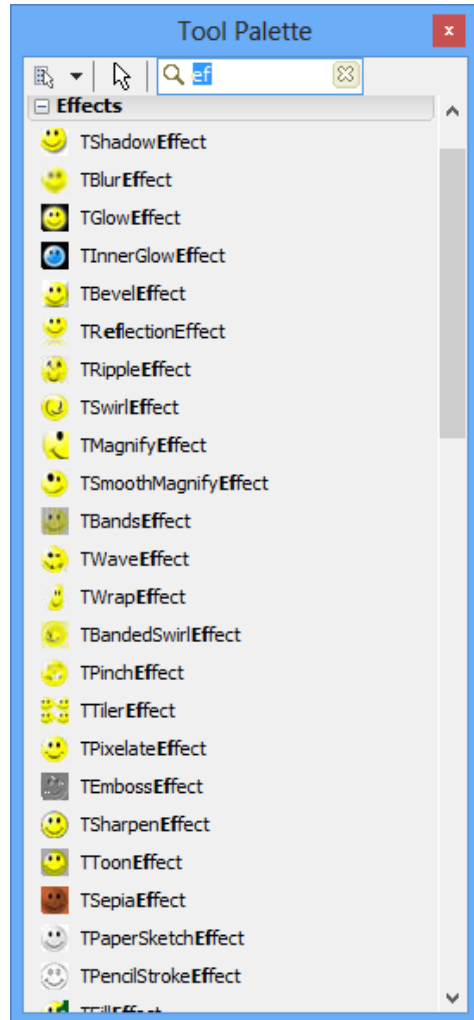
# Efektler

GPU'nun Nimetlerinden Sonuna Kadar Yararlanılmaktadır



# Efektler

GPU'nun Nimetlerinden Sonuna Kadar Yararlanılmaktadır



# Animasyonlar

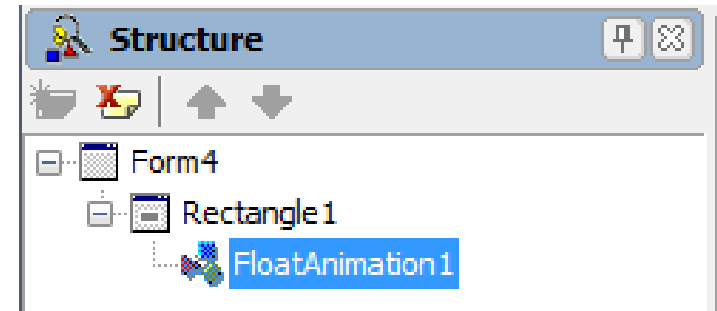
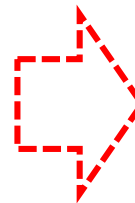
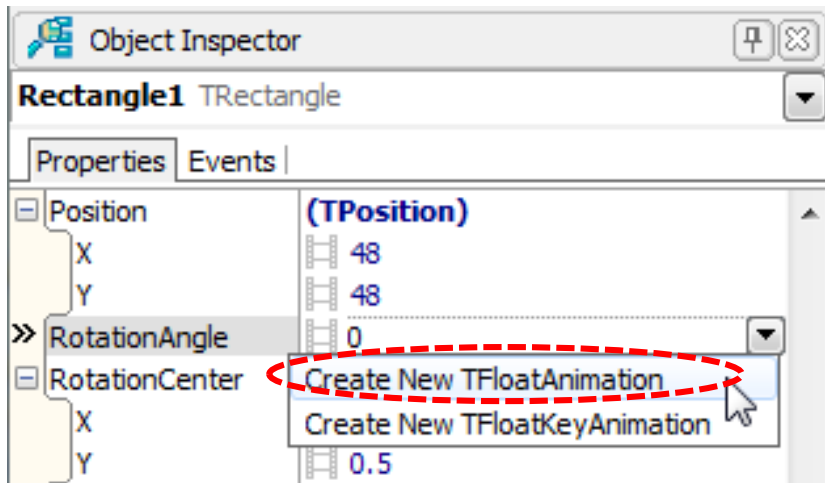
## TFloatAnimation

The image shows a screenshot of the Delphi IDE interface. On the left, the **Tool Palette** is visible, with the **Shapes** category expanded and **TRectangle** selected. A red dashed circle highlights the **TRectangle** tool. In the center, a canvas window displays a rectangle with a mouse cursor over it. A red dashed arrow points from the rectangle on the canvas to the **Object Inspector** on the right. The **Object Inspector** shows the properties of the selected **Rectangle1** **TRectangle** object.

Property	Value
Position	(TPosition)
X	48
Y	48
RotationAngle	0
RotationCenter	(TPosition)
X	0.5
Y	0.5
Scale	(TPosition)
X	1
Y	1

# Animasyonlar

## TFloatAnimation



# Animasyonlar

## TColorAnimation

**Object Inspector**

**FloatAnimation1** TFloatAnimation

Properties | Events

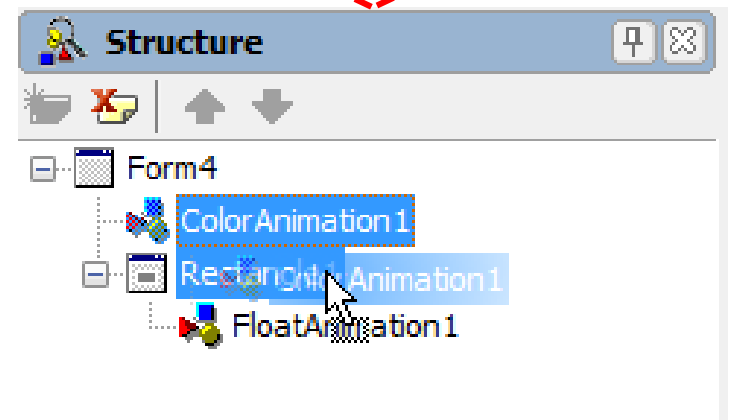
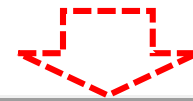
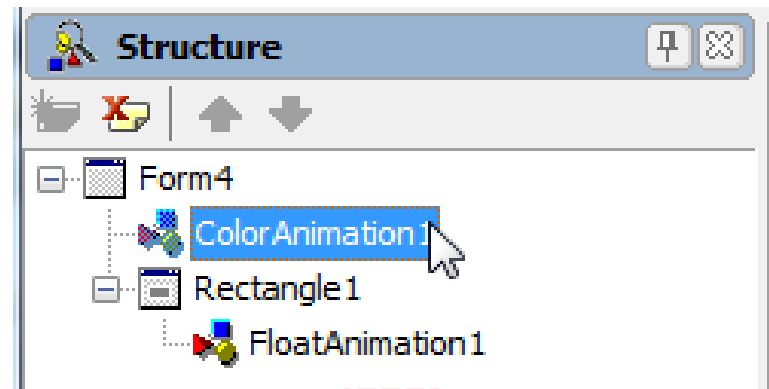
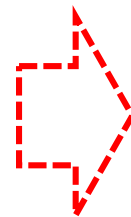
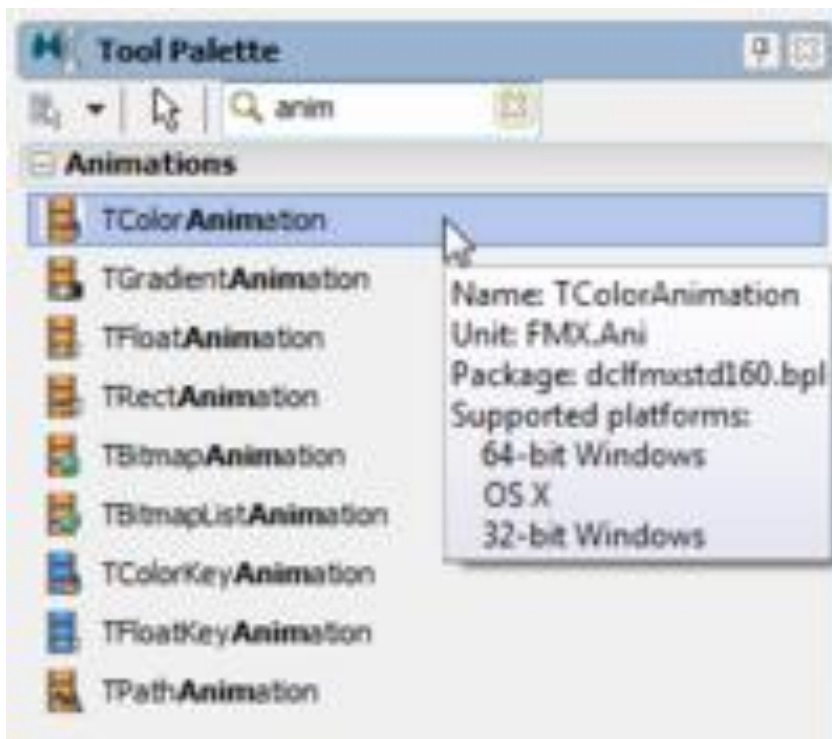
AnimationType	atIn
AutoReverse	<input type="checkbox"/> False
BindingName	
Delay	0
Duration	5
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/> True
Interpolation	itLinear
Inverse	<input type="checkbox"/> False
Loop	<input checked="" type="checkbox"/> True
>> Name	FloatAnimation1
PropertyName	<b>RotationAngle</b>
StartFromCurrent	<input type="checkbox"/> False
StartValue	0
StopValue	360
StyleName	
Tag	0
Trigger	
TriggerInverse	

Property	Value
Duration	5
Enabled	True
Loop	True
StopValue	360



# Animasyonlar

## TColorAnimation





# Animasyonlar

## TColorAnimation

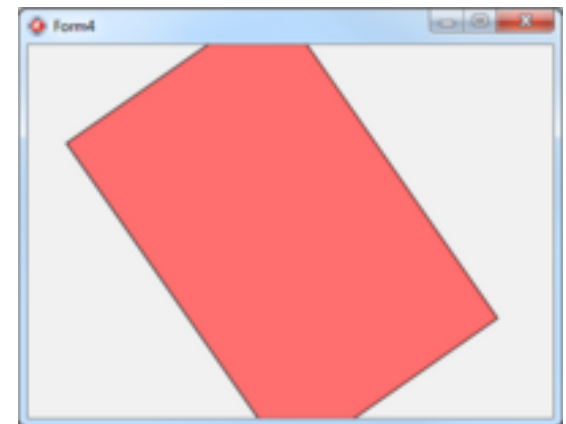
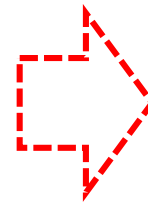
**Object Inspector**

**ColorAnimation1** TColorAnimation

Properties | Events

AnimationType	atIn
AutoReverse	<input checked="" type="checkbox"/> <b>True</b>
BindingName	
Delay	0
Duration	3
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/> <b>True</b>
Interpolation	itLinear
Inverse	<input type="checkbox"/> <b>False</b>
Loop	<input checked="" type="checkbox"/> <b>True</b>
>> Name	ColorAnimation1
PropertyName	<b>Fill.Color</b>
StartFromCurrent	<input type="checkbox"/> <b>False</b>
StartValue	<input type="checkbox"/> <b>White</b>
StopValue	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Red</b>
StyleName	
Tag	0
Trigger	
TriggerInverse	

Property	Value
PropertyName	Fill.Color
Enabled	True
Duration	3
Loop	True
AutoReverse	True
StopValue	Red



# Animasyonlar

## TBitmapAnimation

Name	BitmapAnimation1
PropertyName	<b>Bitmap</b>
StartValue	(Bitmap) <span>⋮</span>
<b>Create New TBitmapAnimation</b>	
Create New TBitmapListAnimation	
Edit...	
Trigger	





**Structure** ⌵ ⌵

Form4

- Image1
  - BitmapAnimation1

# Animasyonlar

## TBitmapAnimation

Property	Value
PropertyName	Bitmap
Enabled	True
Duration	10
Loop	True
AutoReverse	True
StartValue	
StopValue	

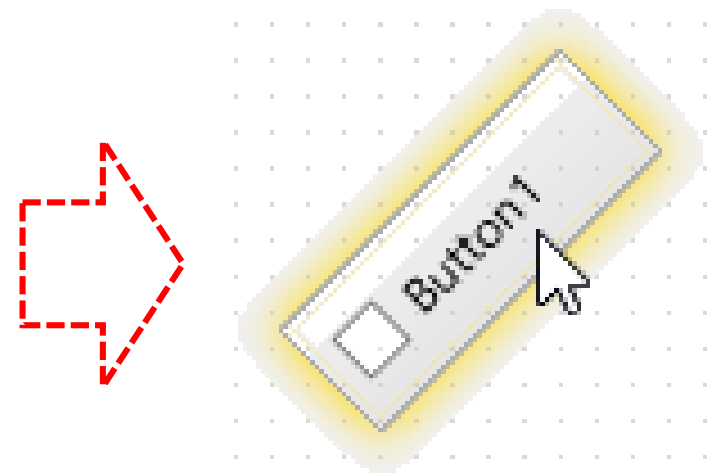


# Tetikleyiciler

Object Inspector

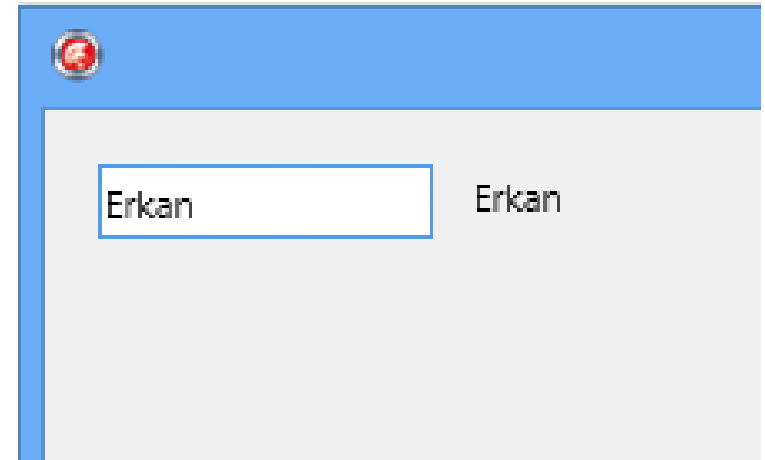
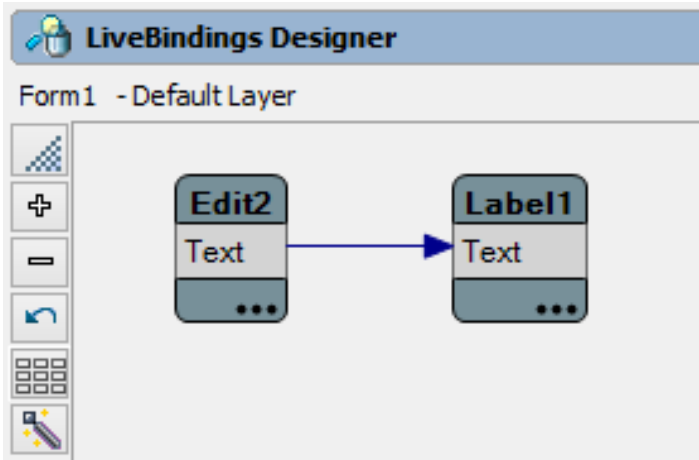
GlwEffect1 TGlo

Properties	Event
Enabled	IsChecked=true
GlowColor	IsChecked=false
LiveBindings Des	IsDragOver=true
Name	IsDragOver=false
Opacity	IsFocused=true
Softness	IsFocused=false
StyleName	IsMouseOver=true
Tag	IsMouseOver=false
Trigger	IsOpen=true
	IsOpen=false
	IsPressed=true
	IsPressed=false
	IsSelected=true
	IsSelected=false
	IsVisible=true
	IsVisible=false
	MouseOver=true



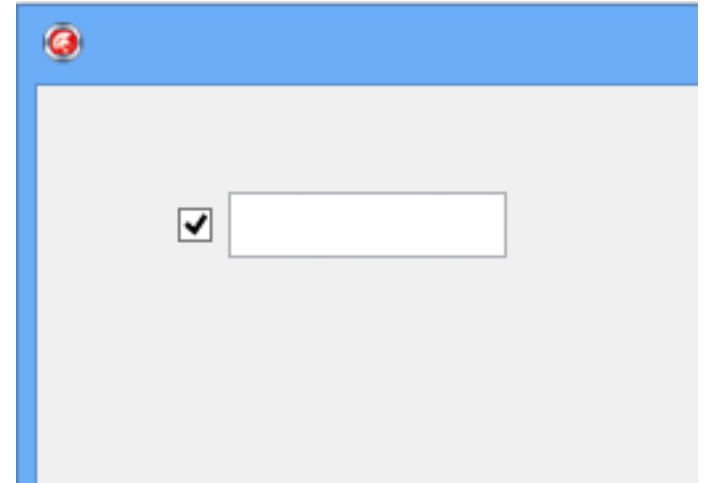
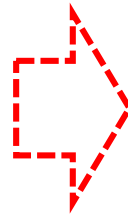
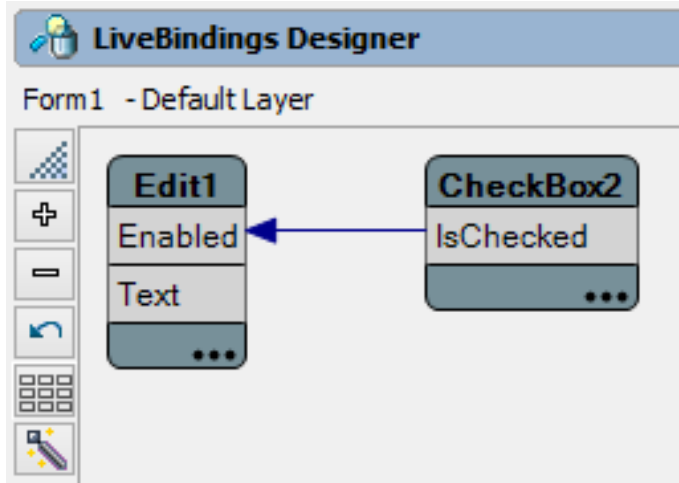
# Veri Bağlamalar

Tabiki Yine Delphi'ce ve Yine Görsel 😊



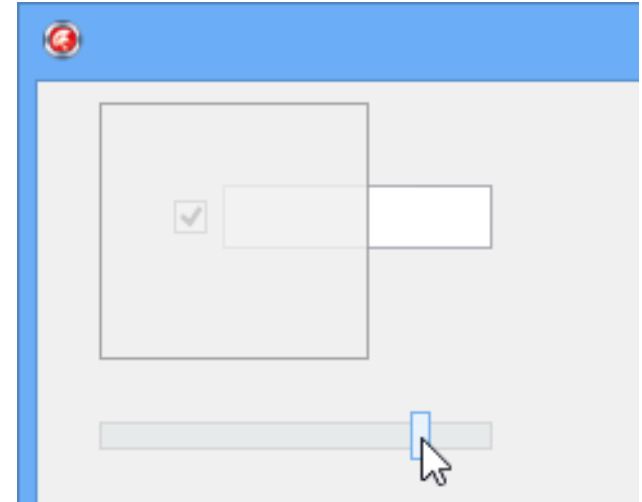
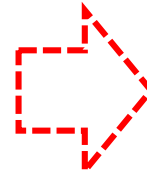
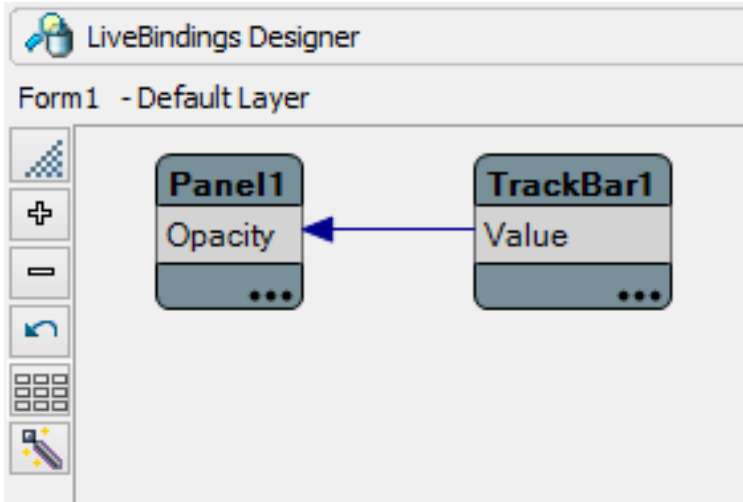
# Veri Bağlamalar

Tabiki Yine Delphi'ce ve Yine Görsel 😊

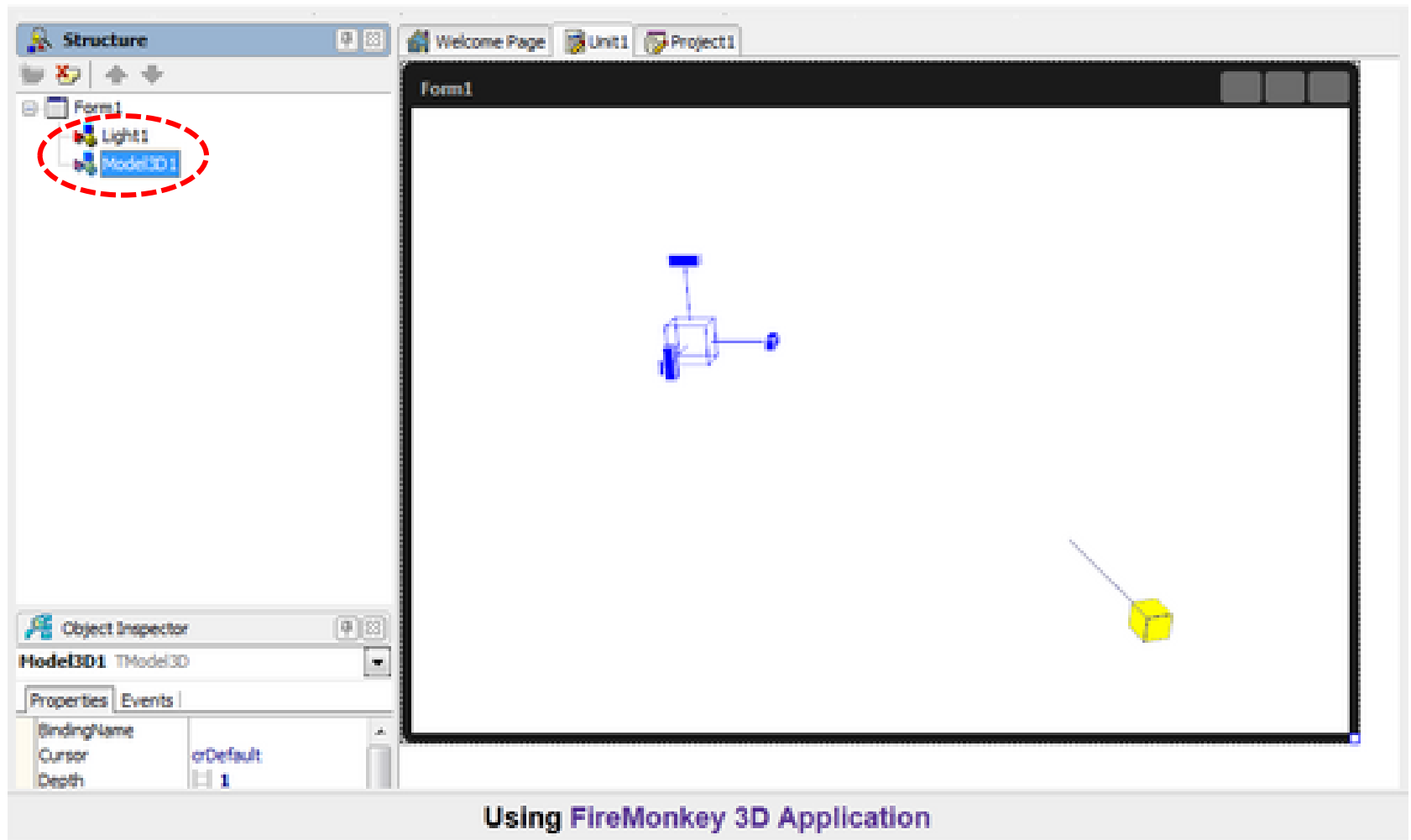


# Veri Baęlamalar

Tabiki Yine Delphi'ce ve Yine Grsel 



# 3D



Using FireMonkey 3D Application



# 3D

