



# Qlik Sense'te işbirliđi yapma

---

Qlik Sense®

3.2

Copyright © 1993-2017 QlikTech International AB. Tüm hakları saklıdır.



Telif Hakkı © 1993-2017 QlikTech International AB. Tüm hakları saklıdır.

Qlik®, QlikTech®, Qlik Sense®, QlikView®, Sense® ve Qlik logosu birden fazla ülkede kayıtlı ticari markalardır ya da QlikTech International AB tarafından başka biçimlerde ticari marka olarak kullanılmaktadır. Burada adı geçen diğer ticari markalar, ilgili sahiplerinin ticari markalarıdır.

---

<b>1 Bu belge hakkında</b>	<b>6</b>
<b>2 Veri hikayesi anlatımı</b>	<b>7</b>
2.1 Hikaye	7
2.2 Anlık görüntüler	7
2.3 Canlı veri sayfaları	8
2.4 Anlık görüntüleri kullanarak hikaye için bilgi toplama	8
Anlık görüntü alma	9
Anlık görüntüleri görüntüleme	9
Anlık görüntüleri silme	10
2.5 Anlık görüntü kütüphanesiyle hikaye için bilgi seçme	10
Anlık görüntü kütüphanesinden anlık görüntüleri görüntüleme	10
Anlık görüntü kütüphanesinde açıklamaları düzenleme	11
Anlık görüntü kütüphanesinden anlık görüntüleri silme	11
2.6 Hikaye oluşturma	12
Hikayelerle çalışma	12
Yeni bir hikaye oluşturma	12
Bir hikayeyi düzenleme	13
Hikaye çoğaltma	13
Uygulamaya genel bakıştan hikayeyi çoğaltma	13
Hikayenin başlığını ve açıklamasını değiştirme	14
Bir hikayenin küçük resmini değiştirme	14
Hikaye silme	15
Slaytlarla çalışma	16
Hikayeye slayt ekleme	16
Bir slayta anlık görüntü ekleme	16
Bir slayda canlı veri sayfası ekleme	17
Bir slayttaki canlı veri sayfasını değiştirme	17
Bir slaytta anlık görüntüyü değiştirme	17
Hikaye slaytlarında öğeleri kopyalama ve taşıma	18
Öğeleri kopyalama	19
Bir öğeyi başka bir slayta taşıma	19
Bir hikayedeki slaytı çoğaltma	19
Slayttaki öğeleri yeniden sıralama	19
Bir düzeyle yeniden sıralama	19
Önü veya arkayı yeniden sıralama	20
Zaman çizelgesinde slaytları yeniden sıralama	20
Slayttaki öğeleri yeniden boyutlandırma	20
Genel olarak yeniden boyutlandırma	20
Öğeleri slayttan silme	21
Bir slaytı hikayeden silme	21
2.7 Bir hikayeyi cazip hale getirme	21
Vurgu ekleme	21
Anlık görüntüye efekt uygulama	21
Anlık görüntüde veri noktalarını vurgulama	22

---

---

Anlık görüntüden efekti kaldırma .....	23
Metin ve şekillerle stil ekleme .....	23
Bir slayta metin ekleme .....	23
Slaytta metni biçimlendirme .....	23
Yazı tipi stilini değiştirme .....	24
Paragrafın yazı tipi boyutunu değiştirme .....	24
Başlığın yazı tipi boyutunu değiştirme .....	24
Paragrafın metin hizalamasını değiştirme .....	24
Metin rengini değiştirme .....	25
Bir slayta şekil ekleme .....	25
Slaytta şekilleri biçimlendirme .....	25
Bir şeklin rengini değiştirme .....	26
Bir slayta seçim imi ekleme .....	26
Seçim imi ekleme .....	26
Bir slayta görüntü ekleme .....	26
Bir slaytta bağlantı ekleme .....	27
Bağlantı ekleme .....	27
Bağlantıyı kaldırma .....	28
Anlık görüntünün görünüşünü değiştirme .....	28
Anlık görüntü özelliklerini değiştirme .....	28
Anlık görüntü yeniden boyutlandırılırken en boy oranını değiştirme .....	29
2.8 Hikaye sunma .....	30
Hikaye oynatma .....	30
Oynatmaya giriş .....	30
Veri noktası bilgilerini gösterme .....	31
Slayt numarasını gösterme .....	31
Slaytlar arasında gezinme .....	31
Canlı veri sayfasıyla etkileşim kurma .....	31
Bir hikayeyi dışarı aktarma .....	31
Oynatmayı kapatma .....	32
Anlık görüntünün canlı verilerine erişim .....	32
Slayttan bir sayfaya erişim .....	33
Canlı veri sayfasında seçim yapma .....	33
Seçimleri etkinleştirme .....	33
Seçimleri sıfırla .....	33
2.9 Sorun giderme - Veri hikayesi anlatımını kullanma .....	34
Bir hikayeyi düzenleyemiyorum .....	34
Bir sayfa eksik .....	34
Anlık görüntünün görünümünü değiştiremiyorum .....	35
Metin nesnesinin içine bağlantı ekleyemiyorum .....	35
Anlık görüntü alamıyorum .....	35
Bir hikayede slaytları yeniden sıralayamıyorum .....	35
Anlık görüntüdeki veriler görselleştirmede yok .....	36
<b>3 Yayınlama .....</b>	<b>37</b>

3.1 Uygulamaları yayınlama .....	37
3.2 Sayfaları ve hikayeleri yayınlama .....	38
3.3 Yayınlanmayan uygulama .....	39
Yapabilecekleriniz .....	39
3.4 Yayınlanan uygulama .....	39
Yapabilecekleriniz .....	39
Yapamayacaklarınız .....	40
3.5 Klasörler .....	40
3.6 Sayfa yayınlama .....	41
3.7 Sayfayı yayından kaldırma .....	41
3.8 Hikaye yayınlama .....	42
3.9 Bir hikayeyi yayından kaldırma .....	42
3.10 Qlik Sense uygulamasında Qlik NPrinting raporları .....	43
Qlik NPrinting raporlarını Qlik Sense uygulamasına dağıtma .....	43
Başlamadan önce: .....	43
Qlik NPrinting uygulamasında Qlik Sense uygulamalarına bağlanma .....	44
Başlamadan önce .....	44
3.11 Qlik Sense uygulamasındaki QlikView belgeleri .....	45
Qlik Sense hub'da QlikView belgelerinin bağlantılarını yayınlama .....	45
Başlamadan önce .....	45
QlikView sertifika gereksinimleri .....	46
Yapılandırma ayrıntıları .....	46
<b>4 Dışarı aktarma ve yazdırma .....</b>	<b>47</b>
4.1 Verileri görselleştirmeden dışarı aktarma .....	47
Satır ve sütun sayılarındaki varsayılan sınırlamalar .....	47
4.2 Bir sayfayı dışarı aktarma .....	48
Dokunmatik cihazlarda bir sayfayı dışarı aktarma .....	48
4.3 Görselleştirmeyi dışarı aktarma .....	48
Resim olarak dışarı aktar .....	49
PDF'ye aktar .....	49
Dokunmatik cihazlarda bir görselleştirmeyi dışarı aktarma .....	50
PDF'ye aktar .....	50
Resim olarak dışarı aktar .....	50
4.4 Bir hikayeyi dışarı aktarma .....	51
Önceden yapılandırılmış PowerPoint slayt boyutları .....	51
PowerPoint sunumu olarak dışarı aktarma .....	51
Özel slayt yüksekliği ve genişliği ayarlama .....	52
PDF olarak dışarı aktarma .....	52
4.5 Sorun giderme - Dışarı aktarma .....	53
Tüm verilerimi dışarı aktaramıyorum .....	53
Bir görselleştirmeyi PDF'e veya görüntü olarak dışarı aktarma komutları yok .....	53
Bir görselleştirmeyi görüntü olarak dışarı aktaramıyorum .....	53
PDF dosyalarında boş karakterler var .....	54

# 1 Bu belge hakkında

Bu kılavuz, içeriđi diđer kullanıcılara sunmak için veri hikayesi anlatımı, Qlik Sense Cloud, yayınlama, dışa aktarma ve yazdırmayı nasıl kullanacağını göstermektedir.

Qlik Sense, işbirliđi düşünülerek geliştirilmiştir ve kararları destekleyecek ve başkalarını etkileyecek ortak bir anlayış oluşturulmasına yardımcı olacak araçlar sağlar.

Bu belge, Qlik Sense için çevrimiçi yardımdan oluşturulmuştur. Yardımın bazı bölümlerini çevrimdışı olarak okumak veya sayfaları kolayca yazdırmak isteyen kişilere yöneliktir ve çevrimiçi yardımla karşılaştırıldığında ek bilgi içermez.

Çevrimiçi yardımı, ek kılavuzları ve daha fazlasını [help.qlik.com/sense](http://help.qlik.com/sense) adresinde bulabilirsiniz.

## 2 Veri hikayesi anlatımı

Veri hikayesi anlatımı, veri keşfi bilgilerinizi ister büyük bir tartışmanın parçası ister ana konu olsunlar, başkalarıyla paylaşmanızı sağlar.

Veri hikayesi anlatımının amacı, bir hikayede veri keşiflerini bağlamak ve tartışmalarınızda ve verdiğiniz kararlarda önemli olan öğeleri vurgulamaktır. Vurgu eklemek, karar verme sürecinde sizi ve hissedarlarınızı destekleyecek ikna edici hikayeler oluşturmanıza yardımcı olacaktır.

Veri hikayesi anlatımı, işbirliği için oluşturulabilecek ve paylaşılabilir raporlama, sunum ve araştırmacı analiz tekniklerini birleştirmenizi sağlar. Hikayelerde keşfedilen verilerinizin (raporlar gibi) bir veya daha fazla slayt tarafından yapılandırılan ve hikayelerde kullanılabilir anlık görüntülerini alırsınız. Anlık görüntüler, kitlenizin odaklanmasını istediğiniz verileri vurgulamanızı sağlayacak çeşitli efektlerle geliştirilebilir.

Siz hikayeyi başkalarına anlattıkça ve yeni sorular ortaya çıktıkça, doğrudan anlık görüntünün kaynağına gidebilir ve canlı verilere erişim elde edebilirsiniz. Bu, hikayeyi yeni yönlerle taşıyarak yeni konuşmalar ve daha fazla bilgi ortaya çıkmasına imkan tanır.

Hikaye anlatımını daha etkileşimli ve katılımcı hale getirmenin başka bir yolu da, slaytlara canlı veri sayfaları eklemek ve hikayeyi kitlenize sunarken bu sayfalarda seçimler yapmaktır.

### 2.1 Hikaye

Veri hikayesi anlatımında, bilgi ve fikir toplamak ve bunları kitlenize sunmak için bir hikaye kullanırsınız. Bir hikaye, bir veya daha fazla slaytla zaman çizelgesi olarak sunulur ve geleneksel veri hikayesi anlatımı yapılarını (üç perdelik oyun, kahramanın serüveni, vb.) temel alabilir.

Hikayeler bir uygulamada yer alır. Bir hikaye uygulamasına bağlanır; böylece yeni ve gizli hikayeleri keşfetmek için istediğiniz zaman canlı verilere dönebilirsiniz.

Bir hikaye oluşturmak için veri görselleştirmelerinizin ve canlı veri sayfalarınızın zamana dayalı anlık görüntülerini kullanır ve bunları hikayenin zaman çizelgesine yerleştirirsiniz.

Örneğin, hikayeyi cazip ve katılımcı hale getirmek ve amacının çok net anlaşılmasını sağlamak için metin ve şekil ekleyebilir, görsel efektlerle belirli bilgileri vurgulayabilir, stil uygulayabilir ve benzer işlemler yapabilirsiniz.



*Hikayeyi Qlik Sense dışında sunmak isterseniz dışa aktarabilirsiniz.*

### 2.2 Anlık görüntüler

Anlık görüntü, veri nesnelerinin belirli bir zamandaki durumunu (tür ve veri) gösteren ve hikayeler oluştururken kullanabileceğiniz grafiksel temsildir. Aldığınız anlık görüntü, durumun kopyasıdır. Bu, anlık görüntünün durumunun ilgili veri nesnesinin durumu güncellendiğinde değişmeyeceği anlamına gelir.

Anlık görüntüler, analiz sürecinde bir sayfadaki nesnelere tek tek yakalar. Görselleştirmeyi ve verileri o anda gördüğünüz gibi depolarlar ve böylece bunları hikaye anlatmak için daha sonra kullanmanızı sağlarlar. Her anlık görüntü, canlı verilere hızla erişebilmeniz için orijinal bağlama geri dönmenizi sağlayacak bir seçim imi içerir.

Bir anlık görüntü aldığınızda, anlık görüntünüz için bir açıklama oluşturabilirsiniz. Açıklama, hikayenizi oluştururken anlık görüntü kütüphanesindeki farklı anlık görüntüleri ayırt edebilmenize yardımcı olur. Açıklama, hikayeyi oynattığınızda görünmez.



*Anlık görüntünün durumu ve seçimler, veriler yeniden yüklenirken güncellenmeyecektir. Her zaman anlık görüntünün çekildiği zamanda mevcut olan verileri yansıtabilir.*

### 2.3 Canlı veri sayfaları

Bir hikayede canlı veri sayfaları kullanıyorsanız hikayeyi oynatırken sayfalarda seçimler yapabilirsiniz. Böylece bilgilerinizi uygulamaya gitmek zorunda kalmadan kitlenize gösterebilirsiniz.

Bir hikayeyi oynatırken, sayfa görünümündeki bir sayfada olduğu gibi canlı görüntü sayfalarında da seçimler yapılabilir ve bunları sıfırlayabilirsiniz.



*Sıfırlama, canlı veri sayfasını slayda eklerken yaptığınız seçimlere istediğiniz zaman dönmenize imkan tanır.*

### 2.4 Anlık görüntüleri kullanarak hikaye için bilgi toplama

Uygulamanızı eksiksiz bir şekilde görebilmek için karşılaştığınız bilgileri toplamanızı sağlayacak bir yöntem ihtiyacınız vardır. Bunun için görselleştirmelerinizi kullanır ve bunların statik anlık görüntülerini alırsınız.

Anlık görüntü, veri nesnelere belirli bir zamandaki durumunu (tür ve veri) gösteren ve hikayeler oluştururken kullanabileceğiniz grafiksel temsildir. Aldığınız anlık görüntü, durumun kopyasıdır. Bu, anlık görüntünün durumunun ilgili veri nesnesinin durumu güncellendiğinde değişmeyeceği anlamına gelir.

Bir anlık görüntü aldığınızda, anlık görüntünüz için bir açıklama oluşturabilirsiniz. Açıklama, hikayenizi oluştururken anlık görüntü kütüphanesindeki farklı anlık görüntüleri ayırt edebilmenize yardımcı olur. Açıklama, hikayeyi oynattığınızda görünmez.

Belirli bir görselleştirmenin anlık görüntülerini aldığınızda, görselleştirmenin kısayol menüsünden **Anlık görüntü kütüphanesi**'ni açabilirsiniz. Burada hangi anlık görüntüleri tutup gelecekteki hikayelerde kullanacağınıza karar verebilirsiniz. Açıklamayı düzenleyebilir ve görselleştirmeden alınan anlık görüntüleri silebilirsiniz.



*Hikaye anlatımı görünümünden anlık görüntü kütüphanesi açıldığında, uygulamadaki tüm görselleştirmede bulunan tüm anlık görüntüler görüntülenir.*





Anlık görüntüsünü almaya çalıştığınız görselleştirme bir uzantıysa görselleştirme uzantısının ana kodunda bulunan anlık görüntü fonksiyonu, anlık görüntü özelliği true'ya (doğru) ayarlanarak etkinleştirilmelidir.

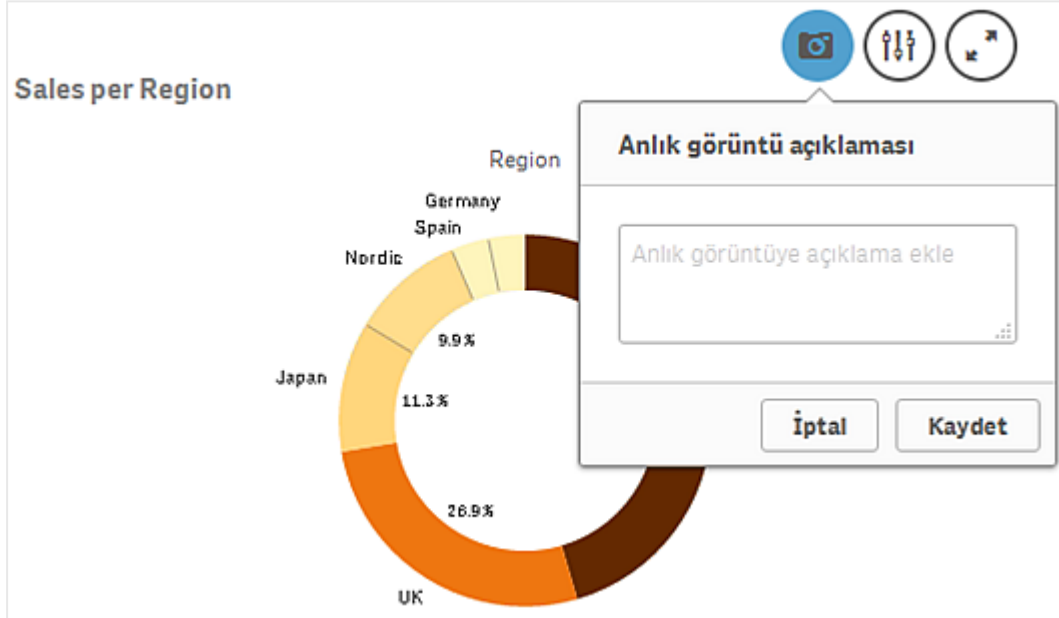
### Anlık görüntü alma

Sayfa görünümündeyken, görselleştirmelerin anlık görüntülerini alabilir ve bunları veri hikayesi anlatımında bir hikaye oluşturmak için kullanabilirsiniz.

Farklı tüm görselleştirme türlerinin anlık görüntülerini alabilirsiniz, ancak filtre bölmelerinin alamazsınız.

Aşağıdakileri yapın:

1. Sayfa görünümünde, anlık görüntüsünü almak istediğiniz görselleştirmenin üzerine gelin.
2. Görselleştirmenin sağ üst köşesinde  seçeneğine tıklayın veya görselleştirmeye uzun basıp/sağ tıklayıp  öğesini seçin. Açıklama diyalog penceresi açılır.



"Bölge başına satış" görselleştirmesinin anlık görüntüsü alınırken görünen açıklama diyalog penceresi.

3. Anlık görüntü kütüphanesindeki anlık görüntüleri ayırt edebilmek için bir açıklama yazın.
4. Diyalog penceresini kapatmak için **Kaydet**'e veya diyalog penceresinin dışına tıklayın. Açıklama kaydedilir.

Anlık görüntü kaydedilir ve görselleştirmenin başlığıyla adlandırılır.

### Anlık görüntüleri görüntüleme

Aşağıdakileri yapın:

1. Anlık görüntülerini görüntülemek istediğiniz görselleştirmeye uzun basın/sağ tıklayın. Görselleştirmenin kısayol menüsü açılır.

2. **Anlık görüntü kütüphanesini aç'** seçin.

Görselleştirmeden alınan tüm anlık görüntülerin listesiyle **Anlık görüntü kütüphanesi** açılır. Tarih damgası ve açıklamalar, anlık görüntülerinizi ayırt etmenize yardımcı olur.

3. Kütüphanenin dışına tıklayarak kapatın.

### Anlık görüntüleri silme

Aşağıdakileri yapın:

1. Anlık görüntülerini görüntülemek istediğiniz görselleştirmeye uzun basın/sağ tıklayın. Görselleştirmenin kısayol menüsü açılır.

2. **Anlık görüntü kütüphanesini aç'** seçin.

Görselleştirmeden alınan tüm anlık görüntülerin listesiyle **Anlık görüntü kütüphanesi** açılır. Tarih damgası ve açıklamalar, anlık görüntülerinizi ayırt etmenize yardımcı olur.

3. **@ Düzenle'**ye tıklayın.

4. Silmek istediğiniz anlık görüntüleri seçin.



*Bir uygulamanın yayınlanan sürümüne ait anlık görüntüleri silemezsiniz.*

5. **Ö** seçeneğine tıklayın.

Seçilen anlık görüntüler silinir.

6. **@** seçeneğine veya metnin dışına tıklayın.

7. Kütüphanenin dışına tıklayarak kapatın.

## 2.5 Anlık görüntü kütüphanesiyle hikaye için bilgi seçme

Aldığınız anlık görüntüleri kullanarak bir hikayeye bilgilerinizi ekleyebilirsiniz. Hikaye anlatımı görünümünde, anlık görüntü kütüphanesinden tüm anlık görüntülere erişebilirsiniz.

### Anlık görüntü kütüphanesinden anlık görüntüleri görüntüleme

Bir hikaye üzerinde çalışırken, anlık görüntü kütüphanesinden tüm anlık görüntülerinizi görüntüleyebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde **Å** seçeneğine tıklayın.

Anlık görüntü kütüphanesi, anlık görüntüler tarihe göre sıralanarak en son uygulama en üstte olacak şekilde açılır.

2. Anlık görüntü kütüphanesini kapatmak için **Å** seçeneğine tıklayın.

### Anlık görüntü kütüphanesinde açıklamaları düzenleme

Anlık görüntü alırken, açıklama eklemeyi seçebilirsiniz. Anlık görüntü kütüphanesinden, açıklamaları değiştirebilir veya açıklamaları olmayan anlık görüntülere açıklamalar ekleyebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

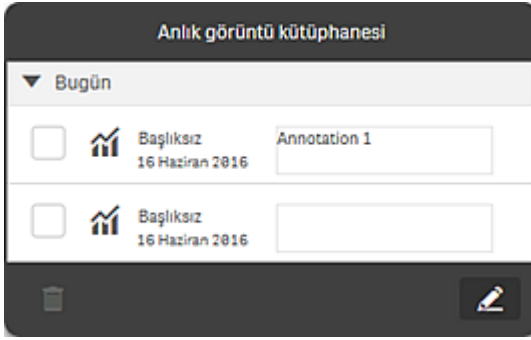
1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde **A** seçeneğine tıklayın.

Tüm anlık görüntülerinizin listesiyle anlık görüntü kütüphanesi açılır.



*Her görselleştirme için anlık görüntü kütüphanesine de erişebilirsiniz. Sayfa görünümünde, anlık görüntülerin görüntülenmesini istediğiniz görselleştirmeye uzun basın/sağ tıklayın ve kısayol menüsünde **Anlık görüntü kütüphanesini aç**'i seçin.*

2. **@** seçeneğine tıklayın.
3. Anlık görüntünün sağında açıklama metin alanına tıklayın.



*Bir uygulamanın yayınlanan sürümüne ait anlık görüntüler için açıklamaları düzenleyemezsiniz.*

4. Açıklamayı düzenleyin.
5. **@** seçeneğine veya metin alanının dışına tıklayın. Açıklama kaydedilir.
6. Kütüphanenin dışına tıklayarak kapatın.

### Anlık görüntü kütüphanesinden anlık görüntüleri silme

Uygulamada aldığınız tüm anlık görüntüleri içeren anlık görüntü kütüphanesinden bir anlık görüntüyü silebilirsiniz. Bir uygulamanın yayınlanan sürümüne ait anlık görüntüleri silemezsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde **A** seçeneğine tıklayın.

Tüm anlık görüntülerinizin listesiyle anlık görüntü kütüphanesi açılır.



Her görselleştirme için anlık görüntü kütüphanesine de erişebilirsiniz. Sayfa görünümünde, anlık görüntülerin görüntülenmesini istediğiniz görselleştirmeye uzun basın/sağ tıklayın ve kısayol menüsünde **Anlık görüntü kütüphanesini aç**'ı seçin.

2. @ seçeneğine tıklayın.  
Düzenleme etkinleştirilir.
3. Silmek istediğiniz anlık görüntüleri seçin.



Bir uygulamanın yayınlanan sürümüne ait anlık görüntüleri silemezsiniz.

4. Ö seçeneğine tıklayın.  
Seçilen anlık görüntüler silinir.
5. Düzenlemeyi durdurmak için @ seçeneğine tıklayın.
6. Kütüphanenin dışına tıklayın.  
Kütüphane kapatılır.

Anlık görüntüleri kütüphaneden silmiş oldunuz.

## 2.6 Hikaye oluşturma

Hikayenin amacı, analiziniz boyunca bilgi toplamak ve verileriniz hakkında açık anlatımlar oluşturmaktır. Hikayeyi, kitleniz için olabildiğince ikna edici olacak şekilde yapılandırırınız.

Hikayenizi yapılandırmak için slaytları kullanır ve veri görselleştirmelerinizin anlık görüntülerini bu slaytlara yerleştirirsiniz. Anlık görüntülerde istediğiniz şeyleri ön plana çıkarmak için görsel efektler uygular ve metin ve şekiller eklersiniz. Hikayenizi daha da etkileşimli hale getirmek için slaytlara sayfalar da eklersiniz.

Bir hikaye uygulamasına bağlanır; böylece yeni ve gizli hikayeleri keşfetmek için istediğiniz zaman canlı verilere dönebilirsiniz.

### Hikayelerle çalışma

Bu bölümde, örneğin bir hikaye için ayarları oluşturarak, çoğaltarak ve değiştirerek hikayelerle nasıl çalışacağınızı öğreneceksiniz.

### Yeni bir hikaye oluşturma

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakıştan veya sayfa görünümünden hikayeleri görüntülemek için Ç seçeneğine tıklayın.
2. P veya **Yeni hikaye oluştur**'a tıklayın.  
**Yeni hikayem** adlı yeni bir hikaye oluşturulur.

3. Hikayenize anlamlı bir ad verin ve gerekirse bir açıklama ekleyin.
4. Başlığı ve açıklamayı kaydetmek için metin alanının dışına tıklayın.

Yeni hikaye kaydedilir.

### Bir hikayeyi düzenleme

Bir uygulamaya yeni veriler yüklendiğinde, yeni verilere göre bilgi almak için uygulamanızdaki verileri analiz edersiniz. Yeni bilgilerinizi yeni bir hikayede veya mevcut bir hikayenin düzenlenmiş sürümünde sunabilirsiniz.

Anlık görüntünün durumu ve seçimler, veriler yeniden yüklenirken güncellenmeyecektir. Her zaman anlık görüntünün çekildiği zamanda mevcut olan verileri yansıtacaktır. Ancak, eklenmiş sayfalar statik değildir ve verilerin yeniden yüklenmesinden etkilenecektir.

Uygulamada görselleştirmenin kaynağına giderek bir slaytta görselleştirmenin anlık görüntüsünü kolayca değiştirebilirsiniz. Görselleştirmeyi artık güncellenmiş verilerle görürsünüz ve güncellenmiş sürümü hikayenizde kullanmak isterseniz yeni bir anlık görüntü alabilirsiniz.

Bir anlık görüntü aldığınızda, anlık görüntünüz için bir açıklama oluşturabilirsiniz. Açıklama, hikayenizi oluştururken anlık görüntü kütüphanesindeki farklı anlık görüntüleri ayırt edebilmenize yardımcı olur. Açıklama, hikayeyi oynattığınızda görünmez.



*Orijinal hikayeyi saklamak isterseniz hikayeyi düzenlemeye başlamadan önce hikayeyi çoğaltabilirsiniz.*



*Hikayeyi Qlik Sense dışında sunmak isterseniz dışa aktarabilirsiniz.*

### Hikaye çoğaltma

İster uygulamaya ait olan bir hikaye ister sizin oluşturduğunuz bir hikaye olsun, istediğiniz hikayeyi çoğaltabilirsiniz. Hikayeleri çoğaltmanın amacı, içeriği yeniden kullanarak zaman kazanmak ve ihtiyaçlarınıza daha uygun olması için kopyayı değiştirmenize imkan tanımadır.

Çoğaltılan bir hikaye, orijinal hikayeye aynı içeriği içerir ve aynı anlık görüntülere bağlanır. Çoğaltılan hikaye, orijinal hikaye güncellenirse güncellenmeyecektir. Çoğaltılan hikayeler, uygulamaya genel bakışta ve hikaye gezgininde **Hikayelerim** altında görünür.

### Uygulamaya genel bakıştan hikayeyi çoğaltma

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamanın hikayelerini göstermek için sol tarafta **Ç** seçeneğine tıklayın.
2. Hikayeye uzun basın/sağ tıklayın.  
Kısayol menüsü açılır.
3. **Çoğalt**'a tıklayın.

Yeni hikaye oluşturulur. Bu sayfayı **Hikayelerim** altında bulabilirsiniz.



*Bir hikayeyi Ç hikaye gezginini kullanarak hikaye anlatımı görünümünde de çoğaltabilirsiniz.*

### Hikayenin başlığını ve açıklamasını değiştirme

Hikayelerinizin başlığını ve açıklamasını değiştirebilirsiniz.

#### Başlamadan önce

Aşağıdakilere dikkat edin:

- Bir hikayenin adını veya açıklamasını değiştirmek için, uygulamanın kişisel bulutunuzda veya grup çalışma alanınızda olması gerekir.

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakışta, hikayeleri görüntülemek için Ç seçeneğine tıklayın.
2. Şunlardan birini yapın:
  - İ kılavuz çizgi görünümündeyseniz, @ seçeneğine ve ardından hikaye başlığına tıklayın.
  - Î liste görünümündeyseniz @ seçeneğine tıklayın.
3. **Başlık** ve **Açıklama**'yı düzenleyin.
4. Metin alanının dışına tıklayın.

Yaptığınız değişiklikler kaydedilir.



*Hikayenin başlığını ve açıklamasını, sağ üst köşedeki hikaye gezgininde de değiştirebilirsiniz.*

### Bir hikayenin küçük resmini değiştirme

Uygulamaya genel bakış ve hikaye gezgininde hikayeleri daha kolay ayırt edebilmek için bir hikayenin varsayılan küçük resmini başka bir küçük resimle değiştirebilirsiniz. Varsayılan görüntülerden birini veya kendi görüntünüzü kullanabilirsiniz.

#### Başlamadan önce

Aşağıdakilere dikkat edin:

- Bir hikayenin küçük resmini değiştirmek için, uygulamanın kişisel bulutunuzda veya grup çalışma alanınızda olması gerekir.
- Yeni küçük resimlerin Qlik Sense Cloud hub'ında görünmesi 10 saniyeye kadar sürebilir.
- Şu biçimler desteklenir: .png, .jpg, .jpeg ve .gif.
- Bir küçük resmin optimum en boy oranı 8:5'tir (genişlik:yükseklik).

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakışta, hikayeleri görüntülemek için **Ç** seçeneğine tıklayın.
2. Şunlardan birini yapın:
  - **İ** kılavuz çizgi görünümündeyseniz, **@** seçeneğine ve ardından hikaye başlığına tıklayın.
  - **Î** liste görünümündeyseniz **@** seçeneğine tıklayın.
3. Varsayılan küçük resimde **0** seçeneğine tıklayın.  
**Medya kütüphanesi** açılır.
4. Medya kütüphanesinde **Uygulama içinde** veya **Varsayılan** gibi bir klasöre tıklayın.  
Qlik Sense Cloud uygulamanıza öncelikle bir görüntü yüklemek için, **Medya yükle**'ye tıklayın.
5. Hikayenin küçük resmi olarak kullanmak istediğiniz görüntüyü seçin ve **Ekle**'ye tıklayın.
6. Düzenlemeyi durdurmak için **M** seçeneğine tıklayın.

Seçtiğiniz görüntü, hikayenin küçük resmi olarak kullanılır ve hikaye gezgininde ve uygulamaya genel bakışta görünür.



*Hikayenin küçük resmini, sağ üst köşedeki hikaye gezgininde de değiştirebilirsiniz.*



*Bir küçük resmin optimum en boy oranı 8:5'tir (genişlik:yükseklik).*



*Şu biçimler desteklenir: .png, .jpg, .jpeg ve .gif.*

*Qlik Sense için: Medya kütüphanesinde **Uygulama içi** klasörüne görüntüler yükleyebilirsiniz. Görüntüleri varsayılan klasöre yüklemek için Qlik Management Console uygulamasını kullanmanız gerekir.*

*Qlik Sense Desktop için: Varsayılan klasör boşsa veya kendi görüntülerinizi eklemek istiyorsanız klasörü şurada bulabilirsiniz: <user>\Documents\Qlik\Sense\Content\Default. Bir uygulama yüklemeler arasında taşınırken, görüntüler uygulamanın diğer içerikleriyle birlikte paket haline getirilir ve qvf dosyasına kaydedilir. Paketli görüntüleri medya kütüphanesindeki **Uygulama içi** klasöründe bulabilirsiniz.*



*Yalnızca yayınlanmayan bir hikayenin küçük resmini ekleyebilir veya değiştirebilirsiniz.*

### Hikaye silme

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakıştan hikayeleri görüntülemek için **Ç** seçeneğine tıklayın.
2. Silmek istediğiniz hikayeye uzun basın/sağ tıklayın.

Kısayol menüsü açılır.

3. **Sil**'e tıklayın.
4. Hikayeyi silmek istediğinizi onaylamak için **Sil**'e tıklayın.

Hikaye uygulamadan silinir.



*Hikayeyi, Ç hikaye gezgininde de silebilirsiniz.*

### Slaytlarla çalışma

Bir hikayedeki slaytların amacı, hikayeniz için bir yapı oluşturmaktır.

Bu bölümde, örneğin slaytları ekleyerek, yeniden sıralayarak ve silerek slaytlarla nasıl çalışacağınızı öğreneceksiniz. Slayta anlık görüntü eklemeyi ve slaytlardaki öğeleri yeniden sıralamayı, yeniden boyutlandırmayı ve kopyalamayı da öğreneceksiniz.

### Hikayeye slayt ekleme

Hikayenizi bir veya daha fazla slayt ekleyerek genişletebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikayeleri görüntülemek için uygulamaya genel bakıştan veya sayfa görünümünden **Ç** seçeneğine tıklayın.
2. Slaytı eklemek istediğiniz hikayeye tıklayın.  
Hikaye, slayt küçük resimleri hikaye zaman çizelgesinde görünür olacak şekilde hikaye anlatımı görünümünde açılır.
3. Hikaye zaman çizelgesinde **P** seçeneğine tıklayın.

Yeni bir slayt eklenir. Artık slayda anlık görüntüler gibi içerikler ekleyebilirsiniz.

### Bir slayta anlık görüntü ekleme

**Anlık görüntü kütüphanenizden** slayta anlık görüntüler ekleyebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde **Å** seçeneğine tıklayın.  
**Anlık görüntü kütüphanesi** açılır. Tarih damgası ve açıklamalar, anlık görüntülerinizi ayırt etmenize yardımcı olur.
2. Eklemek istediğiniz anlık görüntüyü bulun ve slayta sürükleyin.  
Anlık görüntü kılavuz çizgiye yaslanır. Serbest bir şekilde taşımak için klavye oklarını kullanabilirsiniz.

Anlık görüntü slayta yerleştirilir.



### Bir slayda canlı veri sayfası ekleme

Bir hikaye slaydına canlı veri sayfaları ekleyebilirsiniz. Bir hikayeye canlı veri sayfası eklediğinizde, uygulamanın geçerli seçimleri seçilen sayfaya birlikte kaydedilir. Bir hikayede canlı veri sayfası her görüntülediğinde bu seçimler uygulanır.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde **4** seçeneğine tıklayın. Diyalog penceresi açılır.
2. Hikayede kullanmak istediğiniz sayfaya tıklayın.

Canlı veri sayfası yeni bir slayda eklenir.

### Bir slayttaki canlı veri sayfasını değiştirme

Bir hikaye slaydındaki canlı veri sayfalarını değiştirebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümündeyken hikaye zaman çizelgesinden canlı veri sayfası içeren bir slayt seçin. Diyalog penceresi açılır.
2. Etkin sayfaya tıklayın. Yeni bir diyalog penceresi açılır.
3. Eklenecek yeni sayfayı seçin.

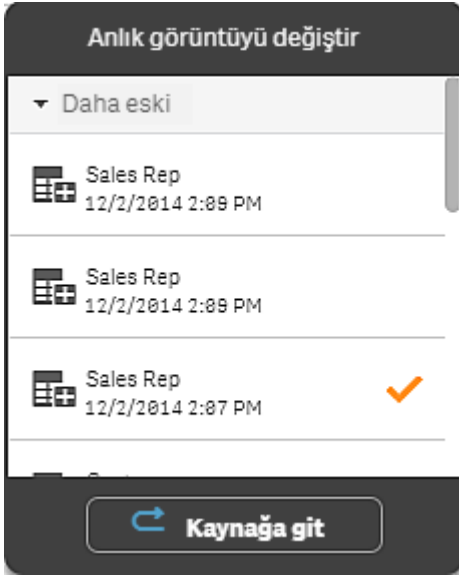
Seçilen sayfa bir canlı veri sayfası olarak slayda eklenir.

### Bir slaytta anlık görüntüyü değiştirme

Slaytta bir görselleştirmenin anlık görüntüsünü değiştirebilirsiniz. Bu, örneğin uygulamaya yeni veriler yüklenmişse, görselleştirme değiştirilmişse veya yeni seçimler yapılmışsa görselleştirmenin başka bir anlık görüntüsünü kullanmak istediğinizde yararlıdır.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, slaytta bir anlık görüntüyü seçin ve **A** seçeneğine tıklayın. **Anlık görüntüyü değiştir** diyalog penceresi açılır ve kaynak görselleştirmenin tüm anlık görüntülerini görüntüler. Kullanılan anlık görüntü **M** ile işaretlenir. Tarih damgası ve açıklamalar, anlık görüntülerinizi ayırt etmenize yardımcı olur.



Ü **Kaynağa git'e** tıklayarak anlık görüntünün kaynağı olan sayfaya ve görselleştirmeye gidebilirsiniz. Bunu yaparak, anlık görüntünün yeni seçimler yapabileceğiniz ve yeni anlık görüntüler alabileceğiniz canlı verilerine erişebilirsiniz.

2. Kullanmak istediğiniz anlık görüntüyü seçin.  
Görselleştirmenin kademeli ilerleme kullanmasına neden olan serbest yeniden boyutlandırma kullanılarak anlık görüntü güncellenir ve önceki anlık görüntünün boyutuna uyumlu hale gelir.



*Kademeli ilerleme şu anlama gelir: Bir görselleştirmenin (veya kilidi kaldırılmış bir anlık görüntünün) boyutu artırılırsa bilgileri kademeli olarak verilir. Bir görselleştirmenin (veya kilidi kaldırılmış bir anlık görüntünün) boyutu azaltılırsa bilgileri azaltılır. Böylece temel bilgilere odaklanabilir ve görselleştirmeyi çok küçük bir alanda çok fazla bilgiyle karmaşık hale getirmekten kaçınabilirsiniz.*

Slaytta anlık görüntü değiştirilir.

### Hikaye slaytlarında öğeleri kopyalama ve taşıma

Aynı hikaye slaytında veya hikaye slaytları arasında öğeleri kopyalayabilir ve taşıyabilirsiniz. Bunu farklı yollarla yapabilirsiniz:

- Sayfada (¶, μ ve ∂) düzenleme çubuğunu kullanarak.
- Ctrl+C, Ctrl+X ve Ctrl+V klavye kısayollarıyla.



*Aynı uygulamadaki hikayeler arasında öğeleri kopyalayabilirsiniz, ancak farklı uygulamalardaki hikayeler arasında kopyalayamazsınız. Araç çubuğunda Ç seçeneğini kullanarak hikayeler arasında geçiş yapın.*

### Öğeleri kopyalama

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, kopyalamak istediğiniz öğeye tıklayın. Öğeye vurgulanır.
2. ¶ seçeneğine tıklayın.
3. Öğeyi farklı bir slayta eklemek için bu slayta geçin.
4. ↻ seçeneğine tıklayın.

Kopyalanan öğe, diğer öğelerin önüne yerleştirilir.

### Bir öğeyi başka bir slayta taşıma

Bir öğeyi iki hikaye slaytı arasında taşımak için önce bir slayttan kesin ve ardından başka bir slayta yapıştırın.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, taşımak istediğiniz öğeye tıklayın. Öğeye vurgulanır.
2. Düzenleme çubuğunda μ seçeneğine tıklayın.
3. Öğeyi taşımak istediğiniz slayta geçin.
4. ↻ seçeneğine tıklayın.

Taşınan öğe, slayttaki diğer öğelerin önüne yerleştirilir.

### Bir hikayedeki slaytı çoğaltma

Bir hikayedeki slaytı çoğaltabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Düzenlemek istediğiniz hikayeye tıklayın. Hikaye, soldaki slayt küçük resimleriyle açılır.
2. Çoğaltmak istediğiniz slayta uzun basın/sağ tıklayın.
3. **Çoğalt**'ı seçin.

Çoğaltılan slayt, orijinal slaytın altına yerleştirilir.

### Slayttaki öğeleri yeniden sıralama

Bir hikaye slaytını düzenlerken, öğeleri düzenleyebilir, birbirlerinin üzerine yığılabilir ve yığılan öğelerin görüneceği sıraya karar verebilirsiniz. Bu özellik, öğeler çakıştığında kullanışlıdır.

### Bir düzeye yeniden sıralama

Aşağıdakileri yapın:

1. Yeniden sıralamak istediğiniz öğeye uzun basın/sağ tıklayın. Öğenin kısayol menüsü açılır.

2. **Bir öne getir** veya **Geriye gönder**'i seçin.

Seçilen öge bir düzey öne getirilir veya bir düzey geri gönderilir.

### Önü veya arkayı yeniden sıralama

Aşağıdakileri yapın:

1. Yeniden sıralamak istediğiniz ögeye uzun basın/sağ tıklayın.  
Öğenin kısayol menüsü açılır.
2. **En öne getir** veya **Arkaya gönder**'i seçin.

Seçilen öge, slayttaki diğer tüm ögelerin arkasına gönderilir veya önüne getirilir.

### Zaman çizelgesinde slaytları yeniden sıralama

Bir hikayeyi düzenlerken, zaman çizelgesinde slaytları taşıyabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Zaman çizelgesinde uzun basın/tıklayın ve taşımak istediğiniz slaytı basılı tutun.
2. Yeni bir konuma sürükleyin.

Yeni konumda slaytlar arasında bir boşluk açılacak ve slayt buraya yerleştirilecektir.

### Slayttaki öğeleri yeniden boyutlandırma

Slayttaki bir öğeyi yeniden boyutlandırma tutamaçlarını kullanarak yeniden boyutlandırabilirsiniz. Görüntüler ve metin boyutları gibi öğeleri yeniden boyutlandığında, en boy oranlarını korurlar. Paragraf metinleri ve belirli şekiller, hem yatay hem de dikey olarak serbest bir şekilde yeniden boyutlandırılabilir.

Anlık görüntüler, iki farklı şekilde yeniden boyutlandırılabilir:

- Kilitli: en boy oranı korunarak.
- Kilidi kaldırılmış: serbest yeniden boyutlandırma ve kademeli ilerlemeye izin verilerek.



*Kademeli ilerleme şu anlama gelir: Bir görselleştirmenin (veya kilidi kaldırılmış bir anlık görüntünün) boyutu artırılırsa bilgileri kademeli olarak verilir. Bir görselleştirmenin (veya kilidi kaldırılmış bir anlık görüntünün) boyutu azaltılırsa bilgileri azaltılır. Böylece temel bilgilere odaklanabilir ve görselleştirmeyi çok küçük bir alanda çok fazla bilgiyle karmaşık hale getirmekten kaçınabilirsiniz.*

### Genel olarak yeniden boyutlandırma

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, yeniden boyutlandırmak istediğiniz ögeye tıklayın.
2. Öğeyi yeniden boyutlandırmak için yeniden boyutlandırma tutamaçlarından birini sürükleyin.

Öge kılavuz çizgiye yaslanır.

3. Yeniden boyutlandırma tutamacını serbest bırakın.

Öge yeniden boyutlandırılır.

### Öğeleri slayttan silme

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, silmek istediğiniz ögeye tıklayın. Öge vurgulanır.
2. Düzenleme çubuğunda **Ö** seçeneğine tıklayın.

Öge slayttan silinir.



*Bir ögeyi, ögenin kısayol menüsünden **Sil**'i seçerek de silebilirsiniz.*

### Bir slaytı hikayeden silme

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, zaman çizelgesinde, silmek istediğiniz slayta uzun basın/sağ tıklayın. Slaytın kısayol menüsü açılır.
2. **Slaytı sil**'e tıklayın.

Slayt, hikayeden ve zaman çizelgesinden silinir.

## 2.7 Bir hikayeyi cazip hale getirme

Hikayeyi ikna edici ve cazip hale getirmek için bilgilerinize vurgu ekleyebilirsiniz. Bunu hikaye slaytlarına metin, görüntü ve şekiller ekleyerek ve bazı verilerin ön plana çıkması için anlık görüntülerinize efektler uygulayarak yaparsınız.

### Vurgu ekleme

Bilgilerinize, kitleniz için daha açık ve anlaşılır hale getirmek için vurgu ekleyebilirsiniz. Bunu belirli veri noktalarını vurgulamak için anlık görüntülerinize efektler ekleyerek ve aynı anda ilgisiz olabilecek bilgileri göstermeyerek yapabilirsiniz. Böylece efektler, kitleniz için aşırı bilgi yükünün azaltılmasına yardımcı olur ve kitlenizin sunmak istediğiniz temel bilgilere odaklanabilmesini sağlar.

Bu bölüm, anlık görüntüye çeşitli efektler uygulama ve anlık görüntüdeki veri noktalarını vurgulama gibi konularla bilgilerinizi vurgulamanıza yardımcı olabilir.

Bir bilgiyi vurgulamanın ve aşırı bilgi akışını azaltmanın diğer bir yolu da bilgileri gizlemektir. Örneğin, bir anlık görüntünün görünümünü başlıklar, eksenler, veri noktası çizgileri, dipnotlar, göstergeler, vb. gizlenecek şekilde değiştirebilirsiniz.

### Anlık görüntüye efekt uygulama

Belirli değerleri ön plana çıkarmak için anlık görüntünüze görsel efektler ekleyebilirsiniz.

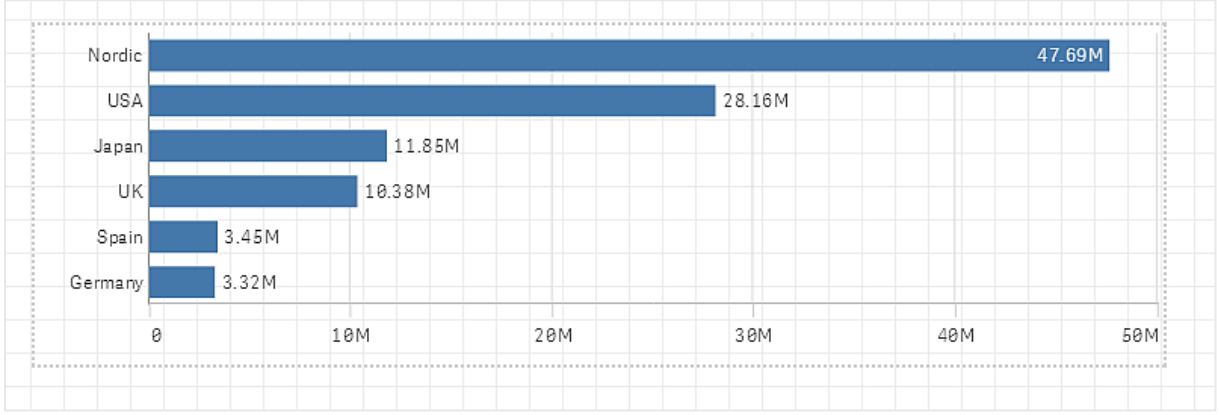


Efektleri yalnızca sütun grafiklerde, çizgi grafiklerinde ve pasta grafiklerinde kullanabilirsiniz.

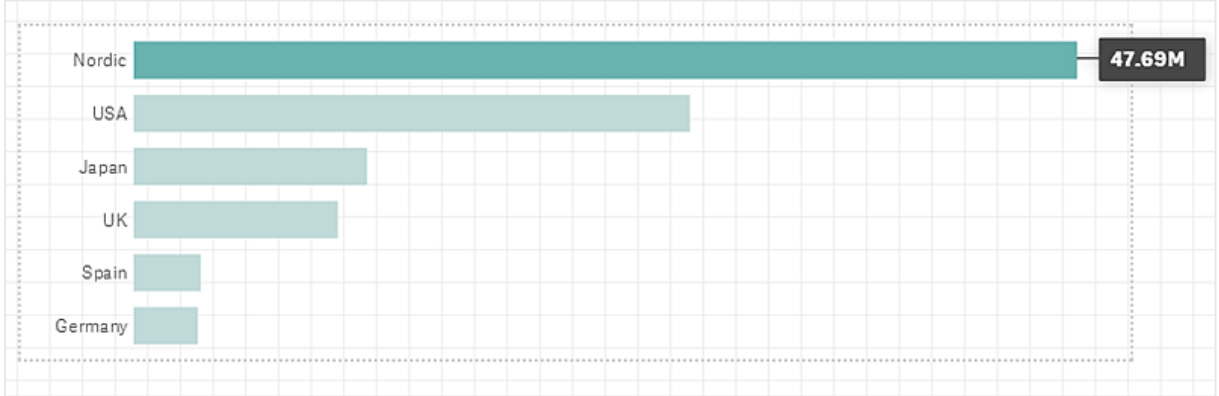
Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde **Ñ** seçeneğine tıklayın. Efektler kütüphanesi açılır.
2. Kullanmak istediğiniz efekti bulun ve anlık görüntüye sürükleyin.

Anlık görüntü görsel efekt olmadan gösterilir.



*Efeksiz anlık görüntü*



*En yüksek değer efektinin uygulandığı anlık görüntü*

### Anlık görüntüde veri noktalarını vurgulama

**Herhangi bir değer** efektinin uygulandığı anlık görüntü için vurgulanacak belirli bir veri noktası seçilebilir.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümündeyken, bir slaytta uygulanan **Herhangi bir değer** efektine sahip bir anlık görüntü seçin.
2. Anlık görüntüde **Ñ** seçeneğine tıklayın.

Veri noktaları listesini içeren bir diyalog penceresi görünür.

3. Listedeki veri noktalarından birine tıklayın.



*Doğrudan anlık görüntüdeki veri noktalarına da tıklayabilirsiniz.*

4. Anlık görüntünün dışına tıklayın.

Seçilen veri noktası, anlık görüntüde vurgulanır.

### Anlık görüntüden efekti kaldırma

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, kaldırmak istediğiniz efekte sahip anlık görüntüye sağ tıklayın. Kısayol menüsü görünür.
2. Kısayol menüsünde, **Efekt kaldır**'a tıklayın.

Efekt anlık görüntüden kaldırılır.

### Metin ve şekillerle stil ekleme

Hikayenizi cazip hale getirmek için metin, köprüler ve şekiller gibi stil öğeleri ekleyebilirsiniz. Bu öğeleri boyut, renk, yazı tipi stili, vb. ile biçimlendirebilirsiniz.

Bu bölümde, bilgilerinize örneğin metin ve şekiller ekleyerek ve biçimlendirerek stil eklemenize yardımcı olacak konular bulacaksınız.

### Bir slayta metin ekleme

Hikaye slaytına farklı stillerde metin ekleyebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde / seçeneğine tıklayın. **Metin nesnelere** diyalog penceresi açılır.
2. Eklemek istediğiniz metin stilini bulun ve slayta sürükleyin. Metin nesnesi slayta yerleştirilir ve kılavuz çizgiye yaslanır. Serbest bir şekilde taşımak için klavye oklarını kullanabilirsiniz.
3. Metin nesnesine veya @ seçeneğine çift tıklayın.
4. Metninizi girin.
5. Metin nesnesinin dışına veya @ seçeneğine tıklayın.

Metin kaydedilir.

### Slaytta metni biçimlendirme

Hikaye slaytında, metin biçimlendirme araç çubuğuyla metinlerinizin biçimini değiştirebilirsiniz. Rengi, boyutu, yazı tipi stilini ve metin hizalamasını değiştirebilirsiniz. Ayrıca, bağlantı ve seçim imleri ekleyebilirsiniz.



Paragraf metin nesnesi için metin biçimlendirme araç çubuğu



Metin nesnesini biçimlendirme için etkinleştirmek isterseniz çift tıklayın.

### Yazı tipi stilini değiştirme

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, biçimlendirmek istediğiniz metin nesnesine çift tıklayın. Veya metin nesnesine ve @ seçeneğine tıklayın.  
Metin biçimlendirme araç çubuğu görünür.
2. Stil eklemek istediğiniz metni seçin.
3. J , K ve L seçeneklerinden birine veya birkaçına tıklayın.
4. Metin nesnesinin dışına veya @ seçeneğine tıklayın.

Metnin yazı tipi stili değiştirilir.

### Paragrafın yazı tipi boyutunu değiştirme

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, biçimlendirmek istediğiniz **Paragraf** metin nesnesine çift tıklayın.  
Veya metin nesnesine ve @ seçeneğine tıklayın.  
Metin biçimlendirme araç çubuğu görünür.
2. Yeniden boyutlandırmak istediğiniz metni seçin.
3. Yazı tipi boyutu göstergesinin yanındaki S seçeneğine tıklayın ve bir boyut seçin: XS, S, M, L veya XL.
4. Metin nesnesinin dışına veya @ seçeneğine tıklayın.

Metnin yazı tipi boyutu değiştirilir.

### Başlığın yazı tipi boyutunu değiştirme

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, biçimlendirmek istediğiniz **Başlık** metin nesnesine tıklayın.
2. Yazı tipi boyutunu değiştirmek için köşelerden birini sürükleyin.
3. Metin nesnesinin dışına veya @ seçeneğine tıklayın.

Metnin yazı tipi boyutu değiştirilir.

### Paragrafın metin hizalamasını değiştirme

Aşağıdakileri yapın:



1. Hikaye anlatımı görünümünde, biçimlendirmek istediğiniz **Paragraf** metin nesnesine çift tıklayın. Veya metin nesnesine ve @ seçeneğine tıklayın. Metin biçimlendirme araç çubuğu görünür.
2. Hizalamak istediğiniz metin paragrafına tıklayın.
3. M , N veya O seçeneğine tıklayın.
4. Metin nesnesinin dışına veya @ seçeneğine tıklayın.

Metin hizalaması değiştirilir.



*Varsayılan olarak, metin sola hizalanır.*

### Metin rengini değiştirme

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, biçimlendirmek istediğiniz metin nesnesine çift tıklayın. Veya metin nesnesine ve @ seçeneğine tıklayın. Metin biçimlendirme araç çubuğu görünür.
2. Rengini değiştirmek istediğiniz metni seçin.
3. Araç çubuğunda renk göstergesinin yanında S seçeneğine tıklayın. Renk paleti görünür.
4. Palettteki bir renge tıklayın.
5. Metin nesnesinin dışına veya @ seçeneğine tıklayın.

Renk metne uygulanır.

### Bir slaytta şekil ekleme

Bir slaytta farklı türden şekiller ekleyebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, hikaye araçları panelinde É seçeneğine tıklayın. Şekiller kütüphanesi açılır.
2. Kullanmak istediğiniz şekli bulun ve slayta sürükleyin. Şekil slayta yerleştirilir ve kılavuz çizgiye yaslanır. Serbest bir şekilde taşımak için klavye oklarını kullanabilirsiniz.

Şekil slayta yerleştirilir.

### Slaytta şekilleri biçimlendirme

Şekilleri biçimlendirme araç çubuğunda, şekilleri biçimlendirmek için aşağıdaki seçeneklerden yararlanabilirsiniz:

- Renk

### Bir Őeklin rengini deęiŐtirme

AŐaęıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı g r n m nde, biŐimlendirmek istedięiniz Őekle tıklayın.  
Renk seŐeneklerinin bulunduęu bir araŐ  buęu g r n r.
2. AraŐ  buęunda renk karesine tıklayın.  
Renk paleti g r n r.
3. Bir renge tıklayın.
4. Őeklin dıŐına tıklayın.

Renk Őekle uygulanır.

### Bir slayta seŐim imi ekleme

Metin biŐimleme araŐ  buęuyla, metin nesnesinin iŐine seŐim imleri ekleyebileceęiniz bir baęlantı seŐeneęini kullanabilirsiniz.

#### SeŐim imi ekleme

Bir metin paragrafını iŐaretleyebilir ve seŐim imi iŐin kullanabilirsiniz.

AŐaęıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı g r n m nde, seŐim imini eklemek istedięiniz metin nesnesine  ift tıklayın.  
Metin biŐimlendirme araŐ  buęu g r n r.
2. SeŐim imi iŐin kullanmak istedięiniz metin paragrafını seŐin.
3.   seŐeneęine tıklayın.  
Diyalog penceresi aŐılır.
4. Saęda **SeŐim imleri**'ne tıklayın ve listeden bir seŐim imi seŐin.
5. Metnin dıŐına tıklayın.

SeŐim imi eklenir.

### Bir slayta g r nt  ekleme

Hikaye slaytına bir g r nt  ekleyebilirsiniz. Varsayılan g r nt lerden birini veya kendi g r nt n z  kullanabilirsiniz.

AŐaęıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı g r n m nde, hikaye araŐları panelinde **0** seŐeneęine tıklayın.  
**Medya k t phanesi** aŐılır.



Őu biŐimler desteklenir: .png, .jpg, .jpeg ve .gif.



*Şu biçimler desteklenir: .png, .jpg, .jpeg ve .gif.*

*Qlik Sense için: Medya kütüphanesinde **Uygulama içi** klasörüne görüntüler yükleyebilirsiniz. Görüntüleri varsayılan klasöre yüklemek için Qlik Management Console uygulamasını kullanmanız gerekir.*

*Qlik Sense Desktop için: Varsayılan klasör boşsa veya kendi görüntülerinizi eklemek istiyorsanız klasörü şurada bulabilirsiniz:*

*<user>\Documents\Qlik\Sense\Content\Default. Bir uygulama yüklemeler arasında taşınırken, görüntüler uygulamanın diğer içerikleriyle birlikte paket haline getirilir ve qvf dosyasına kaydedilir. Paketli görüntüleri medya kütüphanesindeki **Uygulama içi** klasöründe bulabilirsiniz.*

3. Medya kütüphanesinde **Uygulama içinde** veya **Varsayılan** gibi bir klasöre tıklayın.
4. Slayta eklemek istediğiniz görüntüyü seçin.  
Görüntünün ön izlemesi gösterilir.
5. **Ekle**'ye tıklayın.



*Alternatif olarak, eklemek istediğiniz görüntü dosyasına uzun basın/sağ tıklayın ve **Ekle**'yi seçin.*

Görüntü eklenir ve kılavuz çizgiye yaslanır. Serbest bir şekilde taşımak için klavye oklarını kullanabilirsiniz.



*Görüntü slaytın genişliğinden veya yüksekliğinden büyükse, slayta sığacak şekilde yeniden boyutlandırılacaktır.*

## Bir slaytta bağlantı ekleme

Metin biçimleme araç çubuğuyla, metin nesnesinin içine bağlantı ekleyebileceğiniz bir seçeneği kullanabilirsiniz.

### Bağlantı ekleme

Bir metin paragrafını işaretleyebilir ve bağlantı için kullanabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, bağlantıyı eklemek istediğiniz metin nesnesine çift tıklayın.  
Metin biçimlendirme araç çubuğu görünür.
2. Bağlantı için kullanmak istediğiniz metin paragrafını seçin.
3. **é** seçeneğine tıklayın.  
Bağlantı diyalog penceresi açılır.
4. **Bağlama hedefi** alanında, bağlamak istediğiniz web adresini yazın.



Önek eklemesiniz, web adresi eklediğiniz varsayılır ve otomatik olarak http:// eklenir.

5. Yeni bağlantıyı uygulamak için **E** seçeneğine tıklayın veya Enter'a basın.
6. Metnin dışına tıklayın.

Bağlantı eklenir.

### Bağlantıyı kaldırma

Metin paragrafından bir bağlantıyı kaldırabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, bağlantıyı kaldırmak istediğiniz metin nesnesine çift tıklayın. Metin biçimlendirme araç çubuğu görünür.
2. Bağlantıya tıklayarak imlecin içinde bir yerde olmasını sağlayın.
3. **E** seçeneğine tıklayın. Bağlantı diyalog penceresi açılır.
4. **Ö** seçeneğine tıklayın.
5. Metnin dışına tıklayın.

Bağlantı kaldırılır, ancak metin paragrafı korunur.

### Anlık görüntünün görünüşünü değiştirme

Bilgileri ön plana çıkarmanın ve mesajınızı net bir şekilde aktarmanın bir yolu da anlık görüntünün belirli bölümlerini gizlemek veya göstermektir.

### Anlık görüntü özelliklerini değiştirme

Aşağıdaki listede, düzenlenebilir özellikler listelenmektedir.

- Başlık (ana başlık, alt başlık ve dipnot)
- Kılavuz çizgisi aralığı
- Etiketler (veri noktası etiketleri, yaprak etiketleri, boyut etiketleri)
- Gösterge
- Başlık ve etiketler bulunan X eksenini
- Başlık ve etiketler bulunan Y eksenini

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, düzenlemek istediğiniz anlık görüntüye tıklayın.
2. **@** seçeneğine tıklayın. Anlık görüntünün görünümünü değiştirebileceğiniz bir diyalog penceresi açılır.

3. **Başlıkları göster** için **Açık** veya **Kapalı**'ya tıklayarak ana başlık, alt başlık ve dipnotu gösterin ya da gizleyin.
4. **Kılavuz çizgisi aralığı** için kılavuz çizgilerinin aralığını **Otomatik** veya **Özel** olarak ayarlayabilir ve aşağı açılan listede **Çizgi Yok**, **Geniş**, **Orta** veya **Dar** seçeneklerinden birini seçebilirsiniz.
5. **Değer etiketleri** için **Otomatik** veya **Kapalı**'ya tıklayın.
6. **Göstergeyi göster** için **Otomatik** veya **Kapalı**'ya tıklayın.
7. **x eksen** ve **y eksen** **Etiketler ve başlık** için aşağı açılan listede **Etiketler ve başlık**, **Yalnızca etiketler**, **Yalnızca başlık** veya **Yok** seçeneklerinden birini seçin.
8. **Bitti**'ye tıklayın.

Anlık görüntünün görünümü değişmiştir.

Otomatik'i seçerseniz ve özellik gösterilmezse anlık görüntünün boyutunu artırmanız gerekir.



Başlıkları göster  
**Kapalı**

Kılavuz çizgisi aralığı  
**Otomatik**

Değer etiketleri  
**Otomatik**

Açıklama göstergesini göster  
**Kapalı**

X eksen  
Etiketler ve başlık  
**Yalnızca etiketler** ▼

Y eksen  
Etiketler ve başlık  
**Yok** ▼

**Bitti**

Kılavuz çizgileri ve yalnızca x eksen ve veri etiketlerinin görüldüğü anlık görüntü diyalog penceresi.

### Anlık görüntü yeniden boyutlandırılırken en boy oranını değiştirme

Bir anlık görüntüyü yeniden boyutlandırırken, serbest yeniden boyutlandırmayı etkinleştirmek için en boy oranının kilidini kaldırmayı seçebilirsiniz. Böylece yeniden boyutlandırma, görselleştirmenin kademeli ilerlemeyi kullanmasına neden olur.



*Kademeli ilerleme şu anlama gelir: Bir görselleştirmenin (veya kilidi kaldırılmış bir anlık görüntünün) boyutu artırılırsa bilgileri kademeli olarak verilir. Bir görselleştirmenin (veya kilidi kaldırılmış bir anlık görüntünün) boyutu azaltılırsa bilgileri azaltılır. Böylece temel bilgilere odaklanabilir ve görselleştirmeyi çok küçük bir alanda çok fazla bilgiyle karmaşık hale getirmekten kaçınabilirsiniz.*

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, yeniden boyutlandırmak istediğiniz anlık görüntüye tıklayın.
2. [ seçeneğine tıklayarak serbest yeniden boyutlandırma için en boy oranının kilidini kaldırın. \ görüntülenir.
3. Görselleştirmeyi yeniden boyutlandırmak için kenarlardaki tutamaçları kullanın. Yeniden boyutlandırma, görselleştirmenin kademeli ilerlemeyi kullanmasına neden olur.
4. En boy oranını kilitlemek için \ seçeneğine tıklayın.

Anlık görüntüde en boy oranını değiştirmiş ve görselleştirmeyi yeniden boyutlandırmış oldunuz.



*[ görüntülendiğinde görselleştirmeyi yeniden boyutlandırırsanız, görüntü kademeli ilerleme olmadan yeniden boyutlandırılır.*

## 2.8 Hikaye sunma

Hikayenizi oluştururken, kitle için nasıl görüneceğini ve çalışacağını görmek için hikayeyi oynatabilirsiniz. Hikaye oynatılırken tüm tarayıcı görünümünü kaplar. Anlık görüntülerinizin, eklenmiş sayfalarınızın, metinlerinizin, şekillerinizin ve görsel efektlerinizin nasıl görüneceğini görebilirsiniz.

Kitleniz sorular sorduğunda, anlık görüntülerinizin ve eklenmiş sayfalarınızın canlı verilerine erişebilirsiniz. Bu, sunabileceğiniz yeni gizli hikayeler bulmanız ve hikayeyi farklı yönlerle taşımanız için bir fırsat sunar.

### Hikaye oynatma

Bir kitleye sunulabilecek bir hikayeyi oynatabilirsiniz. Slaytlarda geri ve ileri gitmenizi sağlayan kontroller vardır. Canlı veri sayfası eklenmiş bir slaytta seçimler yapmaya başlamadan önce sayfaya tıklamanız gerekir.

### Oynatmaya giriş

Aşağıdakileri yapın:

- Hikaye anlatımı görünümünde, zaman çizelgesinin üzerindeki U seçeneğine tıklayın.

Hikaye tam tarayıcı görünümünde açılır ve geçerli slaytta oynatılmak için hazır olur.



Uygulamaya genel bakışta veya hikaye gezgininde bir hikayeye uzun basarak/sağ tıklayarak ve kısayol menüsünden **Oynat**'ı seçerek de hikayeyi oynatmaya başlayabilirsiniz.



Dokunmatik bir cihazda sıkıştırma hareketini kullanarak slaytta yakınlaştırma ve uzaklaştırma yapabilirsiniz. Yakınlaştırma yaptığınızda canlı veri sayfalarında seçim yapamazsınız.

### Veri noktası bilgilerini gösterme

Aşağıdakileri yapın:

- Veri noktası bilgilerine sahip bir araç ipucu göstermek için veri noktasının üzerine gelin.

### Slayt numarasını gösterme

Aşağıdakileri yapın:

- Görüntülemekte olduğunuz slaytı ve hikayedeki toplam slayt sayısını göstermek için slaytın en altındaki **¥** seçeneğine tıklayın: <geçerli slayt numarası> / <toplam slayt sayısı>.

### Slaytlar arasında gezinme

Aşağıdakileri yapın:

1. Slaytın en altında **¥** seçeneğine tıklayın.
2. Slaytlar arasında gezinmek için **ê** ve **ë** seçeneğine tıklayın.



Dokunmatik ekranda slaytı sola veya sağa çekersiniz. Bilgisayarda klavyenin ok tuşlarını veya boşluk tuşunu kullanabilirsiniz.

### Canlı veri sayfasıyla etkileşim kurma

Bir canlı veri sayfasıyla etkileşim kurmak ve sayfada seçimler yapmak için önce sayfada herhangi bir yere tıklamanız gerekir.

Aşağıdakileri yapın:

- Canlı veri sayfasına tıklayın.

Artık sayfada seçimler yapılabilir.



Canlı veri sayfasının dışına tıkladığınızda veya başka bir slayda gittiğinizde seçim yapma özelliğini devre dışı bırakırsınız.

### Bir hikayeyi dışarı aktarma

Aşağıdakileri yapın:

1. Slaytın en altında **¥** seçeneğine tıklayın.
2. **r** seçeneğine tıklayın.  
**PowerPoint ayarları** diyalog penceresi açılır.

Bkz.: *Bir hikayeyi dışarı aktarma (sayfa 51)*

### Oynatmayı kapatma

Aşağıdakileri yapın:

- Oynatmayı kapatmak için **E** seçeneğine tıklayın veya Esc'ye basın.

### Anlık görüntünün canlı verilerine erişim

Anlık görüntüden (bir hikaye slaytında) sayfaya ve kaynağı olan görselleştirmeye gidebilirsiniz. Bunu yaparak, hikayenizi yeni yönlerle taşımak için yeni seçimler yapabileceğiniz anlık görüntünün canlı verilerine erişebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, anlık görüntüye sahip hikaye slaytına gidin.
2. Anlık görüntüye uzun basın/sağ tıklayın.  
Anlık görüntünün kısayol menüsü açılır.
3. **Kaynağa git**'i seçin.

Anlık görüntünün kaynağı olan sayfaya yönlendirilirsiniz. Anlık görüntünün alındığı görselleştirme de başlangıçta vurgulanır.

Hikayeye dönmek için **Û Dön**'e tıklayın.



*Anlık görüntü, anlık görüntüyü alan kullanıcının erişim haklarına göre verileri gösterir; anlık görüntü daha sonra bir hikayede paylaşılabilir. Ancak, kullanıcılar uygulamadaki canlı verileri görmek için bir hikayeden görselleştirmeye döndüğünde, kendi erişim haklarına göre kısıtlanır.*



*Anlık görüntünün alındığı görselleştirme artık kullanılamıyorsa, yine kaynak sayfaya yönlendirilirsiniz. Görselleştirmenin yerleştiği tüm sayfa artık kullanılamıyorsa, hikaye anlatımı görünümünde kalır ve **Sayfa eksik** yazan bir hata mesajı alırsınız.*



*Ayrıca bir hikayeyi oynatırken anlık görüntünün canlı verilerine de erişebilirsiniz.*



### Slayttan bir sayfaya erişim

Bir hikayeyi oynatırken bir canlı veri sayfasından sayfa görünümündeki sayfaya gidebilirsiniz. Böylece seçimlerinizin uygulandığı orijinal sayfaya erişim elde edersiniz. Burada hikayenizi yeni yönlelere taşımak için yeni seçimler yapabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikayeyi oynatırken canlı veri sayfası içeren bir hikayeye gidin.
2. **Sayfaya git'e** tıklayın.

Canlı veri sayfasında yaptığınız seçimlerle birlikte sayfa görünümündeki sayfaya yönlendirilirsiniz.

Hikayeye dönmek için **Dön'e** tıklayın.

### Canlı veri sayfasında seçim yapma

Bir hikayeyi oynatırken, sayfa görünümündeki bir sayfada olduğu gibi canlı veri sayfalarında da seçimler yapabilirsiniz.

### Seçimleri etkinleştirme

Aşağıdakileri yapın:

1. Hikaye anlatımı görünümünde, zaman çizelgesinin üzerindeki **U** seçeneğine tıklayın.
2. Bir canlı veri sayfasına sahip olan slayda gidin.
3. Seçimler için etkinleştirmek üzere sayfaya tıklayın.  
Sayfayla etkileşim kurulabilir.
4. Görselleştirmelerde seçimler yapmaya başlayın.

Görselleştirmeler seçimlere karşılık verir ve verilerin alt kümelerini filtreler.



*Sayfanın dışına tıkladığınızda veya başka bir hikaye slaydına gittiğinizde seçim yapma özelliğini devre dışı bırakırsınız.*

Küçük bir ekranda hikaye oynatırken, sayfayı görüntülemek ve seçimler yapmak için sayfa görünümüne gitmeniz gerekir.

### Seçimleri sıfırla

Canlı veri sayfasında yaptığınız seçimleri sıfırlayabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

- Hikayeyi oynatırken ve bir canlı veri sayfasında bazı seçimler yaptıktan sonra **Seçimleri sıfırla**'ya tıklayın.

Sayfanın seçimleri, canlı veri sayfasını slayda eklediğiniz sırada sayfanın sahip olduğu seçimlere sıfırlanacaktır.



*Sıfırlama, canlı veri sayfasını slayda eklerken yaptığınız seçimlere istediğiniz zaman dönmenize imkan tanır.*

## 2.9 Sorun giderme - Veri hikayesi anlatımını kullanma

Bu bölümde, Qlik Sense içinde veri hikayesi anlatımı kullanılırken oluşabilecek sorunlar açıklanmaktadır.

### Bir hikayeyi düzenleyemiyorum

Bir hikayede değişiklikler yapmak istiyorum, ancak hikayeyi düzenleyemiyorum.

#### Olası neden:

Hikaye yayınlanmaktadır.

Hikaye, kişisel bulutunuzda veya bir grupta yer alan bir klasörde bulunan bir uygulamadır.

#### Önerilen eylem

Hikayeyi siz oluşturduysanız, düzenlemeyi etkinleştirmek için hikayeyi yayından kaldırın.

Uygulamayı, kişisel bulutunuzda veya grup çalışma alanınızda yayından kaldırın.

Bkz.: *Bir hikayeyi yayından kaldırma (sayfa 42)*

#### Önerilen eylem

Hikayeyi siz oluşturmadıysanız, düzenlemeyi etkinleştirmek için hikayeyi çoğaltın. Çoğaltılan hikaye, orijinal hikaye güncellenirse güncellenmeyecektir.

Bkz.: *Hikaye çoğaltma (sayfa 13)*

### Bir sayfa eksik

Bir hikaye oynattığımda bir sayfa eksik oluyor.

#### Olası neden:

Sayfa silinmiştir.

Sayfa gizlidir (başka bir kullanıcının **Sayfalarım** alanında bulunur).

#### Önerilen eylem

Sayfa gizliyse sayfanın sahibinden yayınlamasını isteyin.

Bkz.: *Yayınlama (sayfa 37)*

Bkz.: *Sayfa yayınlama (sayfa 41)*

### Anlık görüntünün görünümünü değiştiremiyorum

Bir anlık görüntü için otomatik özelliğini kullanmak istiyorum, ancak anlık görüntünün görünümü değişmiyor.

#### Olası neden:

Anlık görüntü çok küçüktür.

#### Önerilen eylem

Hikaye anlatımı görünümünde anlık görüntünün boyutunu artırın.

Bkz.: *Slayttaki öğeleri yeniden boyutlandırma (sayfa 20)*

### Metin nesnesinin içine bağlantı ekleyemiyorum

Metin nesnesinin içine bir bağlantı eklemek istiyorum, ancak bağlantı çalışmıyor.

#### Olası neden:

Internet Explorer 10 veya 11 kullanıyorsunuzdur. Bağlantılar metin nesnelere yapıştırıldığında biçimlendirme kaybolacağı için harici kaynaklardan bağlantı kopyalayıp yapıştırıramazsınız.

#### Önerilen eylem

Başka bir web tarayıcısı kullanın ve bağlantıyı ekleyin.

Bkz.: *Bir slaytta bağlantı ekleme (sayfa 27)*

### Anlık görüntü alamıyorum

Anlık görüntü almak istiyorum, ancak bunu yapamıyorum.

#### Olası neden:

Anlık görüntüsünü almak istediğiniz görselleştirme tamamlanmamıştır.

Anlık görüntüsünü almaya çalıştığınız görselleştirme, anlık görüntü fonksiyonunu etkinleştirmemiş bir uzantıdır.

Anlık görüntüsünü almak istediğiniz görselleştirme filtre bölmesidir. Filtre bölmelerinin anlık görüntüleri desteklenmez.

#### Önerilen eylem

Görselleştirmeyi tamamlayın.

Anlık görüntü özelliği için true (doğru) ayarını yaparak görselleştirme uzantısının ana kodunda anlık görüntü fonksiyonunu etkinleştirin. Kodu düzenleme iznine ihtiyacınız vardır veya bir geliştiriciden yardım almanız gerekir.

### Bir hikayede slaytları yeniden sıralayamıyorum

Hikaye zaman çizelgesinde bir slaytı taşıyamıyorum.

**Olası neden:**

Karma bir cihazda fareyi kullanıyorsunuzdur.

**Önerilen eylem**

Slaytı taşımadan önce fare düğmesini bir süre basılı tutun.

Alternatif olarak, dokunmatik ekranı kullanın ve slaytı uzun dokunma ve sürüklemeye taşıyın.

### Anlık görüntüdeki veriler görselleştirmede yok

Anlık görüntüden kaynağa gittiğimde, görselleştirmede anlık görüntüdeki verileri göremiyorum.

**Olası neden:**

Anlık görüntüyü alan kullanıcı, veri kod dosyasında tanımlanan bölüm erişimi hakları nedeniyle sizin erişemediğiniz verilere erişebilir.

**Önerilen eylem**

Kodda kendiniz için aynı bölüm erişimi haklarını isteyin.

## 3 Yayınlama

Sayfalar ve hikayeler içeren uygulamalar, içeriğin başka kullanıcılara sunulabilmesi için klasörlere yayınlanabilir. Ek sayfalar ve hikayeler zaten yayınlanan bir uygulamanın parçası olarak yayınlanabilir. Erişim hakları, hangi kullanıcıların farklı türden içerik yayınlamasına izin verildiğini kontrol eder.

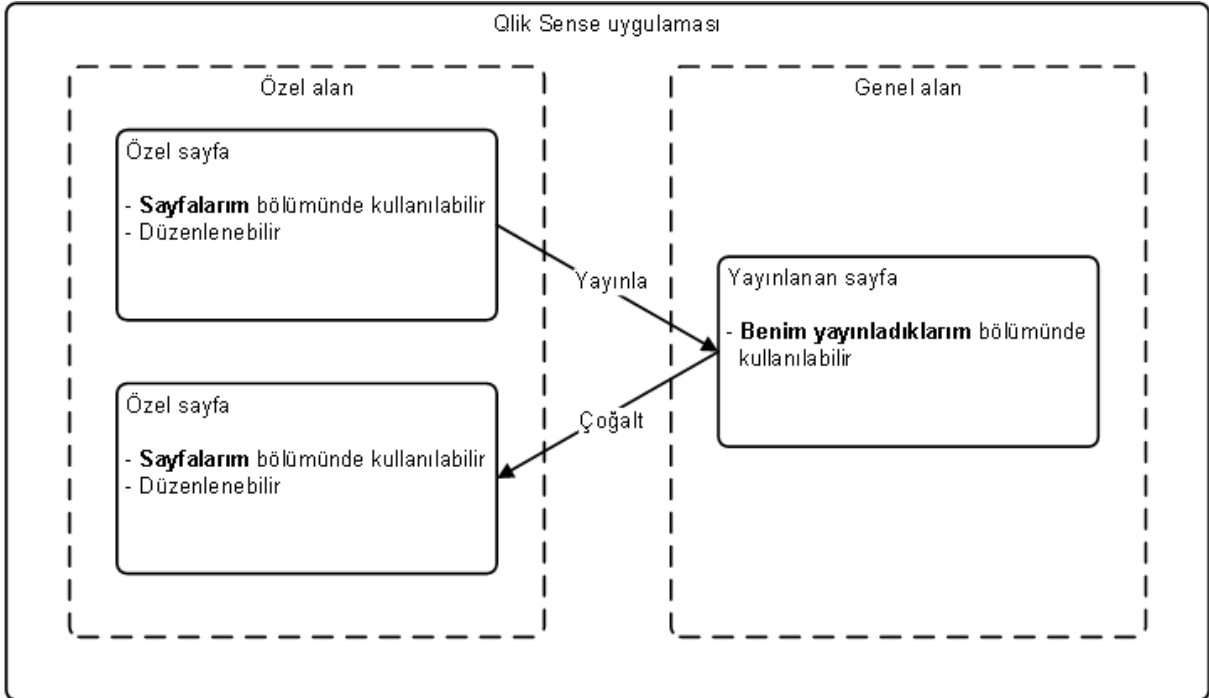
### 3.1 Uygulamaları yayınlama

Bir uygulamayı yayınladığınızda, uygulamanın sayfaları ve hikayeleri yayınlanan uygulamanızın ait olduğu akışa erişimi olan diğer kullanıcılar tarafından kullanılabilir.

Uygulamanız yayımlandığında kilitlenecektir. Bu, başkalarının yayınlanan sayfalarınızı ve hikayelerinizi düzenleyemeyeceğiniz, ancak bunları verileri analiz etmek için kullanabileceğiniz anlamına gelir.

Uygulama ile yayınlanan temel sayfaları ve temel hikayeleri kimse düzenleyemez, ancak doğru erişim haklarına sahipseniz yayınlanan uygulamaya özel sayfalar ve hikayeler ekleyebilirsiniz. Çoğaltma uygulayarak, yayınlanan bir sayfayı veya hikayeyi yeni bir sayfa ya da hikayenin şablonu olarak kullanabilirsiniz.

Aşağıdaki görüntü, bir sayfanın durumunun yayınlanan uygulamaya göre nasıl değişebileceğini göstermektedir. Hikayeler için ideal bir şekilde çalışır.



*Yayımlanan bir Qlik Sense uygulamasına eklenen bir sayfanın olası durumları.*

Bir uygulama yayımlandığında, özel sayfalarınız düzenlenirken varlıklar panelinde yalnızca ana öğeler ve grafikler kullanılabilir.

Uygulamalar Qlik Management Console içinden yayınlanır.

## 3.2 Sayfaları ve hikayeleri yayınlama

Yayınlanan uygulamanın parçası olarak oluşturduğunuz özel sayfalar ve hikayeler yayınlanabilir ve yayınlanan uygulamanın diğer tüm kullanıcılarına sunulabilir.

Yayınlanan bir uygulamayla çalışılırken, sayfalar ve hikayeler uygulamaya genel bakışta durumlarına göre bölümler halinde düzenlenir.

Beginner's tutorial

En son veri yükleme: 21 Mart 2016 14:32  
Yayımlandı: 6 Nisan 2016 09:43  
Yayın hedefi: Everyone

Sayfalar Seçim imleri Hikayeler Yeni sayfa oluştur

Temel sayfalar (4)

Dashboard Product Details Customer Details Customer Location

Benim yayınladıklarım (1)

More Product Details

Sayfalarım (2)

My own sheet My new sheet Create new sheet

Topluluk (2)

New Product Details Q1 Product Detail

<b>Temel sayfalar / Temel hikayeler</b>	Yayımlandığında uygulamaya dahil edilen sayfalar ve hikayeler. Uygulamaların tüm kullanıcıları bunlara erişebilir.
<b>Benim yayınladıklarım</b>	Oluşturduğunuz ve uygulamanın tüm kullanıcılarının erişebilmesi için yayınladığınız sayfalar ve hikayeler. Diğer kullanıcılar bunları <b>Topluluk</b> bölümünde bulacaktır.
<b>Sayfalarım / Hikayelerim</b>	Oluşturduğunuz, ancak yayınlamadığınız sayfalar ve hikayeler. Bunları başka kimse göremez.
<b>Topluluk</b>	Başka birisinin oluşturduğu ve erişiminiz olan uygulamada yayınladığı sayfalar ve hikayeler.

### 3.3 Yayınlanmayan uygulama

#### Yapabilecekleriniz

- Kod dosyasını düzenleyin ve verileri yeniden yükleyin.
- Veri modeli görüntüleyicisinden veri yapısını ve veriler hakkındaki ayrıntıları görüntüleyin.
- Sayfalar, görselleştirmeler ve seçim imleri oluşturun, düzenleyin ve silin.
- Yeniden kullanılacak ana öğeler (boyutlar, hesaplamalar ve görselleştirmeler) oluşturun.
- Sayfalar, hikayeler ve seçim imleri arasında gezinin.
- Seçimler yapın ve temizleyin.
- Seçim imlerini uygulayın/çağırın.

### 3.4 Yayınlanan uygulama

#### Yapabilecekleriniz

- Sayfalar arasında gezinin.
- Baştan itibaren uygulamaya dahil edilen sayfaları ve görselleştirmeleri araştırın.
- Baştan itibaren uygulamaya dahil edilen hikayeleri görüntüleyin.
- Uygulamadaki verilere göre kendi özel sayfalarınızı, görselleştirmelerinizi ve hikayelerinizi oluşturun ve düzenleyin.
- Başkalarının kullanabilmesi için oluşturduğunuz sayfaları ve hikayeleri yayınlayın.
- Tekrar özel hale gelebilmeleri için yayınladığınız sayfaları ve hikayeleri yayından kaldırın.
- Sizin tarafınızdan yayınlanan sayfaları güncelleyin.
- Sayfalar arasında görselleştirmeleri kopyalayın ve yapıştırın.
- Baştan itibaren uygulamaya dahil edilen ana öğeleri (boyutlar, hesaplamalar ve görselleştirmeler) kullanın.
- Kendi özel seçim imlerinizi oluşturun ve düzenleyin.

- Seçimler yapın ve temizleyin.
- Seçim imlerini uygulayın/çağırın.

## Yapamayacaklarınız

- Kod dosyasını düzenleyin veya verileri yeniden yükleyin.
- Veri modeli görüntüleyicisine erişin.
- Baştan itibaren uygulamaya dahil edilen görselleştirmeleri, sayfaları, hikayeleri ve seçim imlerini düzenleyin.
- Yayınlanan sayfaları ve hikayeleri düzenleyin.

## 3.5 Klasörler

Hub'daki içerik klasörlerde düzenlenir. Bir klasör, bir grup kullanıcının özel erişimi olduğu bir uygulama koleksiyonudur. Klasörün kullanıcıları farklı erişim haklarına sahip olabilir. Bazı kullanıcılar yalnızca klasördeki içeriği okuyabilir, diğerleri içeriklerini klasörde yayınlama haklarına sahip olabilir.

Varsayılan olarak, Qlik Sense Everyone adlı bir klasör içerir; tüm kullanıcılar bu klasör için okuma ve yayınlama haklarına sahiptir.

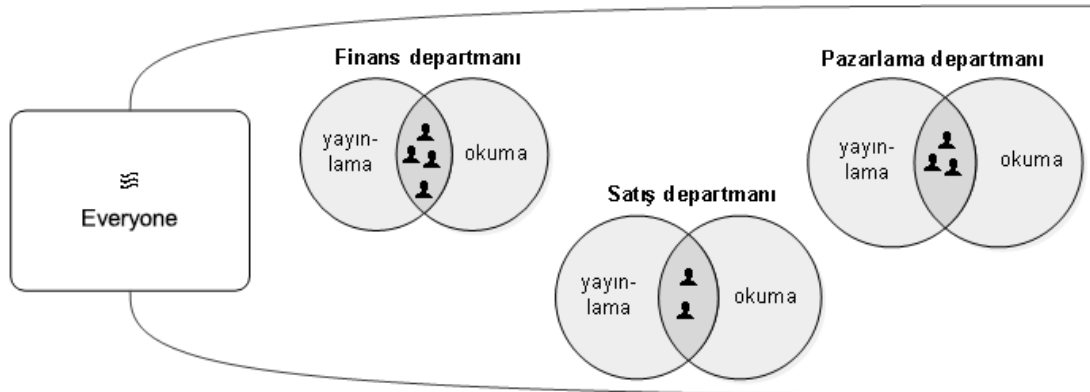
Tüm kullanıcılar, kişisel içerikleri için **Çalışma** adı verilen kendi alanlarına sahiptir, böylece kişisel (henüz yayınlanmamış) ve güvenilir (yayınlanmış) bilgiler arasında net bir ayırım yapılır.

Klasörlerdeki okuma ve yayınlama hakları, Qlik Management Console uygulamasında tanımlanır.

Bir klasör silindiyse veya yeniden adlandırıldıysa bir bildirim görüntülenir.

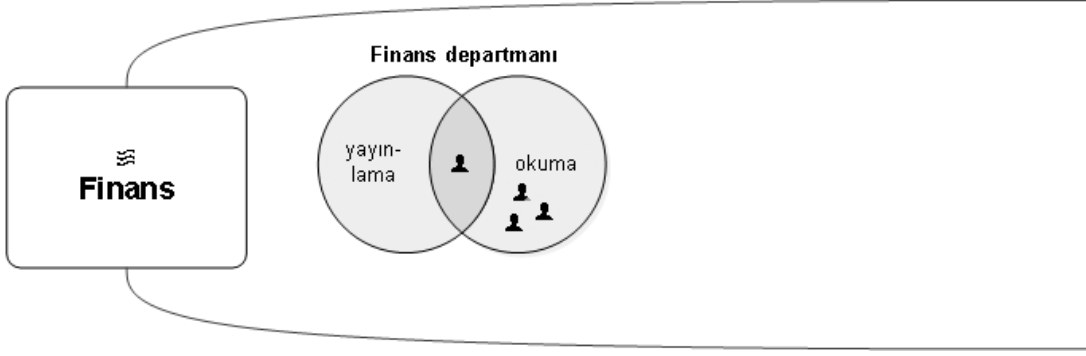


*Bir uygulama yalnızca bir klasörde yayınlanabilir. Uygulamayı başka bir klasörde yayınlamak için önce uygulamanın kopyalanıp ardından ikinci klasörde yayınlanması gerekir.*



*Bu örnekte, bir şirket içerisinde farklı departmanlar mevcuttur. Tüm departmanlardaki tüm kullanıcılar, Everyone klasöründe okuma ve yayınlama haklarına sahiptir.*





*Yalnızca finans departmanına ait olan kullanıcılar Finans klasörüne erişebilir. Bazı kullanıcıların hem yayınlama hem de okuma hakları vardır, bazılarının ise yalnızca okuma hakları vardır.*

### 3.6 Sayfa yayınlama

Başkalarının görüntüleyebilmesi için oluşturduğunuz sayfaları yayınlatabilirsiniz.



*Sayfaları yalnızca zaten yayınlanan bir uygulamanın parçası olarak yayınlatabilirsiniz.*

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakıştan sayfaları görüntülemek için 4 seçeneğine tıklayın.
2. Yayınlamak istediğiniz sayfaya uzun basın/sağ tıklayın ve **Yayınla**'yı seçin.  
**Sayfayı yayınla** diyalog penceresi açılır.
3. **Yayınla**'ya tıklayın.

Sayfa yayınlanır ve **Sayfalarım**'dan **Benim yayınladıklarım**'a taşınır.

Aynı uygulamaya erişimi olan diğer kullanıcılar, yayınlanan sayfayı **Topluluk** bölümlerinde bulacaktır.



*Bir sayfayı, sayfa görünümünde " seçeneğine tıklayarak ve **Sayfayı yayınla**'yı seçerek veya sayfa gezgininde bir sayfaya uzun basarak/sağ tıklayarak da yayınlatabilirsiniz.*

### 3.7 Sayfayı yayından kaldırma

Yayınladığınız bir sayfayı yayından kaldırarak başkalarının kullanamamasını sağlayabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakıştan sayfaları görüntülemek için 4 seçeneğine tıklayın.
2. **Benim yayınladıklarım** altından yayınlanan sayfayı bulun.
3. Sayfaya uzun basın/sağ tıklayın ve **Yayından kaldır**'ı seçin.  
**Sayfayı yayından kaldır** diyalog penceresi açılır.

#### 4. **Yayından kaldır**'a tıklayın.

Sayfa yayından kaldırılır ve **Benim yayınladıklarım**'dan **Sayfalarım**'a taşınır.

Sayfa artık uygulamanın diğer kullanıcıları tarafından kullanılamaz.



*Bir sayfayı, sayfa görünümünde "" seçeneğine tıklayarak ve **Sayfayı yayından kaldır**'ı seçerek veya sayfa gezgininde bir sayfaya uzun basarak/sağ tıklayarak da yayından kaldırabilirsiniz.*

### 3.8 Hikaye yayınlama

Başkalarının görüntüleyebilmesi için oluşturduğunuz hikayeleri yayınlatabilirsiniz.



*Hikayeleri yalnızca zaten yayınlanan bir uygulamanın parçası olarak yayınlatabilirsiniz.*

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakıştan hikayeleri görüntülemek için **Ç** seçeneğine tıklayın.
2. Yayınlamak istediğiniz hikayeye uzun basın/sağ tıklayın ve **Yayınla**'yı seçin.  
**Hikayeyi yayınla** diyalog penceresi açılır.
3. **Yayınla**'ya tıklayın.

Hikaye yayınlanır ve **Hikayelerim**'den **Benim yayınladıklarım**'a taşınır.

Aynı uygulamaya erişimi olan diğer kullanıcılar, yayınlanan hikayeyi **Topluluk** bölümlerinde bulacaktır.



*Bir hikayeyi, hikaye anlatımı görünümünde "" seçeneğine tıklayarak ve **Hikayeyi yayınla**'yı seçerek veya hikaye gezgininde bir hikayeye uzun basarak/sağ tıklayarak da yayınlatabilirsiniz.*

### 3.9 Bir hikayeyi yayından kaldırma

Yayınladığınız bir hikayeyi yayından kaldırarak başkalarının kullanamamasını sağlayabilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Uygulamaya genel bakıştan hikayeleri görüntülemek için **Ç** seçeneğine tıklayın.
2. **Benim yayınladıklarım** altından yayınlanan hikayeyi bulun.
3. Hikayeye sağ tıklayın/uzun basın ve **Yayından kaldır**'ı seçin.  
**Hikayeyi yayından kaldır** diyalog penceresi açılır.
4. **Yayından kaldır**'a tıklayın.  
Hikaye yayından kaldırılır ve **Benim yayınladıklarım**'dan **Hikayelerim**'e taşınır.

Hikaye artık uygulamanın diğer kullanıcıları tarafından kullanılamaz.



*Bir hikayeyi, hikaye anlatımı görünümünde "" seçeneğine tıklayarak ve **Hikayeyi yayından kaldır**'ı seçerek veya hikaye gezgininde bir hikayeye uzun basarak/sağ tıklayarak da hikaye anlatımı görünümünde yayından kaldırabilirsiniz.*

### 3.10 Qlik Sense uygulamasında Qlik NPrinting raporları

Raporlar, hem Qlik Sense hem de Qlik NPrinting içinde Active Directory kullanıcı grubunun parçası olan adlandırılmış kullanıcı için Qlik NPrinting uygulamasından Qlik Sense hub'ına dağıtılabılır. Raporlar özeldir ve yalnızca dağıtıldıkları kullanıcı tarafından görüntülenebilir.

Raporlar, **Raporlar**'a tıklanarak hub'dan görüntülenebilir. Rapor biçimleri arasında PDF, Excel, Word ve PowerPoint bulunur.



*Şu an Qlik NPrinting raporlarını Qlik Sense hub'ından silemezsiniz.*



*Raporlar, Qlik Sense aramasıyla bulunamaz.*

### Qlik NPrinting raporlarını Qlik Sense uygulamasına dağıtma

Qlik NPrinting raporlarının Qlik Sense uygulamasına dağıtımını planlayabilirsiniz.

#### Başlamadan önce:

Qlik NPrinting raporlarının Qlik Sense uygulamasına dağıtımını etkinleştirmek için şunlar gereklidir:

- Qlik NPrinting sürümünüz 17.1 veya üstü olmalıdır.
- Sertifikalar (client.pfx, server.pfx ve root.cer), Qlik Sense sistem yöneticiniz tarafından Qlik Sense QMC uygulamasından dışa aktarılmış olmalıdır. Sertifikaları dışa aktarırken gizli bir anahtar eklemeniz gerekir.
- Sertifikalar, Qlik NPrinting yöneticisi tarafından Qlik NPrinting Scheduler uygulamasının çalıştığı tüm bilgisayarlara yüklenmiş olmalıdır.
- Qlik Sense QRS uygulamasındaki bağlantı noktası 4243'te gelen bağlantılara izin veren güvenlik duvarı kuralı oluşturulmuştur.
- Qlik NPrinting içinde rapor dağıtımına izin vermek için **Yayınlama** görev yetkilendirmesine sahip Qlik NPrinting kullanıcısı olmanız gerekir. Aşağıdaki bilgiler de gereklidir:
  - Qlik Sense sunucusu için merkezi düğüm adresi. Bu, **Düğümler** altında Qlik Sense QMC'de bulunur.



*Sertifikaları yükleme ve Qlik NPrinting uygulamasından Qlik Sense uygulamasına rapor dağıtımını yapılandırma hakkında daha ayrıntılı prosedürler için Qlik NPrinting yardımına bakın.*

Raporları dağıtmak için Qlik NPrinting uygulamasında şu görevleri gerçekleştirin:

1. Qlik NPrinting uygulamasında **Yayınlama** görev yetkilendirmesine sahip bir kullanıcı olarak oturum açın.
2. **Hedefler**'i seçin ve ardından **Hub**'i seçin. Qlik Sense hub'ı hedef olarak ekleyin. Qlik Sense sunucusu için merkezi düğüm adresi gereklidir.
3. **Yayımlama** görevi oluşturun ve Qlik NPrinting uygulaması, raporlar, kullanıcılar, plan ve hedef için hub belirtin.

### Qlik NPrinting uygulamasında Qlik Sense uygulamalarına bağlanma

Qlik NPrinting uygulamasından Qlik Sense uygulamalarına bağlantılar oluşturabilirsiniz. Ardından Qlik NPrinting uygulamasında raporlar oluşturmak ve tasarlamak için verileri kullanabilirsiniz.

#### Başlamadan önce

Qlik NPrinting'den Qlik Sense uygulamalarına bağlantıları etkinleştirmek ve oluşturmak için şunlar gereklidir:

- Qlik NPrinting'den Qlik Sense uygulamasına rapor dağıtmak için geçerli olan sertifika gereksinimlerinin aynısı geçerlidir. Ancak sertifikaların tüm Qlik NPrinting Engine bilgisayarlarına yüklenmesi gerekir.
- Qlik Sense QRS uygulamasındaki bağlantı noktası 4243'te gelen bağlantılara izin veren güvenlik duvarı kuralı oluşturulmuştur.
- Qlik NPrinting uygulamasında Qlik Sense uygulamasına bağlantı oluşturmak için **Bağlantılar** görev yetkilendirmesine sahip Qlik NPrinting kullanıcısı olmanız gerekir. Aşağıdaki bilgiler de gereklidir:
  - Qlik Sense sunucusu için proxy adresi (tam bilgisayar adı)
  - Qlik Sense uygulama kimliği. Bu, **Uygulamalar** altında Qlik Sense QMC'de bulunur.
  - Qlik Sense yöneticisinin Windows etki alanı ve kullanıcı adı. Bu, **Kullanıcılar** altında Qlik Sense QMC'de bulunur.



*Sertifikaları yükleme ve Qlik NPrinting uygulamasından Qlik Sense uygulamalarına bağlantıları yapılandırma hakkında daha ayrıntılı prosedürler için Qlik NPrinting yardımına bakın.*

Bir Qlik Sense raporuna bağlantı oluşturmak için Qlik NPrinting uygulamasında şu görevleri gerçekleştirin:

1. Qlik NPrinting uygulamasında **Bağlantılar** görev yetkilendirmesine sahip bir kullanıcı olarak oturum açın.

2. **Uygulamalar** açılan listesini seçin ve ardından listeden **Uygulamalar**'ı seçin. Yeni bir Qlik NPrinting uygulaması oluşturmak için **Uygulama Oluştur**'a tıklayın.
3. **Uygulamalar**'ı seçin ve ardından **Bağlantılar**'ı seçin. **Bağlantı Oluştur**'a tıklayın, yeni oluşturduğunuz uygulamayı seçin ve ardından **Kaynak** olarak Qlik Sense'e tıklayın. Bağlantı oluşturmayı tamamlamak için şu bilgiler gerekecektir:
  - Qlik Sense sunucusu için proxy adresi (tam bilgisayar adı)
  - Qlik Sense uygulama kimliği.
  - Qlik Sense yöneticisinin Windows etki alanı ve kullanıcı adı.

### 3.11 Qlik Sense uygulamasındaki QlikView belgeleri

Dosyaları e-postayla veya belirli bir klasör konumuna dağıtmak yerine Qlik Sense hub'daki bir QlikView belgesine bir bağlantı yayınlatabilirsiniz. Hem QlikView hem de Qlik Sense uygulamasında **Active Directory** kullanıcı grubunun parçası olan adlandırılmış bir kullanıcı ile QlikView belgesi paylaşmak istediğinizde bu yöntemi kullanabilirsiniz.

QlikView uygulamasında yöneticinin, Qlik Sense uygulamasına dağılımı ayarlaması gerekir.

#### Qlik Sense hub'da QlikView belgelerinin bağlantılarını yayınlama

QlikView Management Console'u kullanarak Qlik Sense hub'ında QlikView belgelerinin bağlantılarını paylaşabilirsiniz. QlikView belgelerini görüntülemek için belgenin paylaştığı adlandırılmış kullanıcının kimlik bilgilerini kullanarak Qlik Sense hub'ında oturum açın. QlikView AccessPoint'i yeni bir pencerede açmak için **QlikView belgelerinde** bir belgenin bağlantısını seçin. Qlik Sense üzerinde QlikView belgeleri görüntülenirken hiçbir değişiklik kaydedilemez.



*QlikView belgeleri, küçük cihazlar için mobil görünüm kullanılarak görüntülenemez.*

#### Başlamadan önce


QlikView belge bağlantılarının yayınlanmasını etkinleştirmek için şunlar gereklidir:




- QlikView sürümünüz 12.00 SR3 veya daha yeni olmalıdır.
- QlikView yüklemenizin bir Publisher lisansı olmalıdır.
- Sistem yöneticiniz tarafından Qlik Sense Management Console'dan her bir QlikView Distribution Service (QDS) makinesine farklı bir sertifika kümesi (*client.pfx*, *server.pfx* ve *root.cer*) aktarılmış olmalıdır.
- Qlik Sense, paylaşılan içeriğe izin verecek şekilde yapılandırılmalıdır.
- QlikView AccessPoint'e sunucu bağlantısı, makine adını kullanacak şekilde yapılandırılmış olmalıdır.


Bir belgenin bağlantısını yayınlamak için QlikView Management Console'da aşağıdakileri gerçekleştirin:


1. **Documents** sekmesine tıklayın.

**Source Document** sayfası açılır.

 *Yalnızca kaynak belgeler yayınlanabilir.*

2. Bir QDS makinesi örneğini genişletin ve paylaşmak istediğiniz belgeyi bulun.
3. Yeni bir görev oluşturmak için  ögesine tıklayın.
4. **Distribute** sekmesinde bir alıcı eklemek için  ögesine tıklayın.
5. **Named User** kullanıcı türünü seçin.
6. Bir kullanıcı eklemek için  ögesine tıklayın.

 *Adlandırılmış kullanıcının, hem QlikView hem de Qlik Sense hizmetinde **Active Directory** kullanıcı grubunun bir parçası olması gerekir.*

7. **Document Information** sekmesinde bir öznitelik eklemek için  ögesine tıklayın.
8. **Name** alanına *ShowInSenseHub*, **Value** alanına ise *true* yazın.
9. **Apply** seçeneğine tıklayın.  
Görev çalıştırılabilir ve Qlik Sense hub'ındaki QlikView belgesine bir bağlantı eklenir.

 *QlikView belgelerinin bağlantıları Qlik Sense hub'ından silinemez.*

### QlikView sertifika gereksinimleri

QlikView için bir sertifika kümesi oluşturulurken aşağıdakiler gereklidir:

- Sertifikalar, QDS makinesinin etki alanı dahil tam adı kullanılarak oluşturulmalıdır.
- Sertifikalar, parola korumalı olmalıdır.
- Gizli bir anahtar çifti oluşturulmalıdır.

### Yapılandırma ayrıntıları

Aşağıdaki konularda, QlikView belgelerinin bağlantılarını Qlik Sense hub'ında yayınlarken gereken yapılandırmalar hakkında ayrıntılı bilgiler sunulmaktadır:

Bkz.: [Configuring Qlik Sense to allow users to publish a link to shared content](#) (Yalnızca İngilizce)

Bkz.: [Configuring the QlikView Distribution Service with the Qlik Sense certificates](#) (Yalnızca İngilizce)

Bkz.: [Creating a task to publish a link to a QlikView document in the Qlik Sense hub](#) (Yalnızca İngilizce)

# 4 Dışarı aktarma ve yazdırma

Kullanıcılara sayfaları ve görselleştirmeleri dışa aktarması ve yazdırması için izin verildiğinde, kullanıcılar bilgiler oluşturabilir ve bunları Qlik Sense sisteminin sınırları dışındaki kişilerle paylaşabilir. Örneğin, müşteriler ve tedarikçilerle işbirliği yapabilir ve seçilen verilere göre kararlar alabilirsiniz.

Bir sayfayı veya görselleştirmeyi dışa aktarmak için yalnızca sağ tıklamanız, bazı parametreleri özelleştirmeniz ve onaylamanız yeterlidir. Şablon oluşturmanıza veya teknik beceriler edinmenize gerek yoktur. PDF ve görüntüler arasından tercih ettiğiniz çıkışı da seçebilirsiniz. PDF'nin yazdırılması kolaydır.



*Dokümanatik cihazlarda sayfaları ve görselleştirmeleri dışa aktarabilirsiniz, ancak hikayeleri dışa aktaramazsınız.*

## 4.1 Verileri görselleştirmeden dışarı aktarma

Verileri bir görselleştirmeden Excel'e aktarabilir ve .xlsx dosyasında kaydedebilirsiniz.

Aşağıdakileri yapın:

1. Verileri dışa aktarmak istediğiniz görselleştirmeye uzun basın/sağ tıklayın.
2. **I Verileri dışa aktar**'ı seçin.
3. **Dışa aktarma tamamlandı** diyalog penceresinde, veri dosyasını indirme bağlantısına tıklayın.
4. Dosyayı açın veya kaydedin.

Veriler .xlsx dosyasına dışa aktarılmıştır.

Qlik Sense, verileri her zaman mümkünse sayı biçiminde dışa aktarmaya çalışır. Bu nedenle, bir sayı veya dizeden önce sıfırlar geliyorsa, bu sıfır değerleri Excel'e dışa aktarılmaz. Örnek: 02, 2 olarak dışa aktarılır.

Qlik Sense içinden tabloları dışa aktardığınızda, elde edilen .xlsx dosyalarında Qlik Sense tablo görselleştirmesindeki sıra ne olursa olsun hesaplamalardan önce boyutlar olacaktır. Bu, Qlik Sense Engine Service uygulamasının verileri ilişkilendirme biçiminden kaynaklanır. Bu geçerli sınırlamayı aşmak için hesaplamalarınızdan hesaplanan boyutlar oluşturun ve tabloda hesaplamalar yerine boyutları kullanın.



*Birden fazla boyuta sahip filtre bölmesinde, tüm boyutları veya tek bir boyutu seçebilirsiniz.*

## Satır ve sütun sayılarındaki varsayılan sınırlamalar

Dışa aktarılan Excel dosyasındaki varsayılan maksimum satır ve sütun sayısı şöyledir:

- Sayfa başına 1.048.566 satır. Pivot tablolar için: 1.048.566 sütun boyutlarında. Dışa aktarımdan sonra 10 satır eklenebilir.
- Sayfa başına 16.384 sütun. Sütun sayısı sınırı aşarsa dışa aktarılan dosya kesilir ve bir uyarı mesajı gönderilir.

### 4.2 Bir sayfayı dışarı aktarma

Qlik Sense içinde, bir sayfanın tamamı PDF dosyası olarak dışarı aktarabilir.

Aşağıdakileri yapın:

1. Dışarı aktarmak istediğiniz sayfayı açın.
2. "" seçeneğine tıklayın ve **Sayfayı PDF'ye aktar**'ı seçin.  
**PDF ayarları** diyalog penceresi görünür.
3. İlgili aşağı açılan menüyü kaydırarak ve seçilen menüye tıklayarak **Kağıt boyutu**'nu seçin.
4. Çözünürlüğü uygun şekilde artırmak veya azaltmak için **Çözünürlük (inç başına nokta)** seçeneğinin kenarlarında + veya - seçeneğine tıklayın. Tam bir değer de yazabilirsiniz. Minimum değer 72 dpi, maksimum ise 300 dpi'dir.
5. **Dikey** veya **Yatay**'ı seçerek **Yön** seçin.
6. **En boy oranı seçenekleri**'nde şunları seçebilirsiniz:
  - Görselleştirmeyi boyutunu değiştirmeden PDF'ye eklemek için **mevcut boyutu koru**. Elde edilen PDF görselleştirmeden küçükse kesilecektir.
  - **Sayfaya sığdır, en boy oranını koruma**, görselleştirmenin yüksekliğini ve genişliğini tüm sayfayı dolduracak şekilde değiştirecektir. En boy oranı uygun şekilde değişecektir.
7. Görüntüyü oluşturmaya başlamak için **Dışarı aktar**'a tıklayın.



*Sayfanın kağıt kopyasını oluşturmak için PDF dosyasını yazdırabilirsiniz.*

### Dokunmatik cihazlarda bir sayfayı dışarı aktarma

Qlik Sense içinde, bir sayfanın tamamı mobil cihazlardan da PDF dosyası olarak dışarı aktarabilir.

Aşağıdakileri yapın:

1. Dışarı aktarmak istediğiniz sayfayı açın.
2. "" seçeneğine tıklayın ve **Sayfayı PDF'ye aktar**'ı seçin.  
**PDF ayarı** diyalog penceresi görünür.
3. İlgili aşağı açılan menüyü kaydırarak ve seçilen menüye tıklayarak **Kağıt boyutu**'nu seçin.
4. **Dikey** veya **Yatay**'ı seçerek **Yön** seçin.
5. PDF oluşturmaya başlamak için **Dışarı aktar**'a tıklayın.
6. PDF'yi indirmek için **PDF dosyanızı indirmek için buraya tıklayın** bağlantısına tıklayın.

### 4.3 Görselleştirmeyi dışarı aktarma

Qlik Sense uygulamasında bir görselleştirmeyi görüntü veya PDF dosyası olarak dışarı aktarabilirsiniz.

Aşağıdaki nesne türleri dışarı aktarılamaz:



- Filtre paneli
- Sayfa bağlantısı olan KPI nesneleri

Görselleştirmenin yalnızca görünür tarafı dışarı aktarılacaktır. Örneğin, kaydırma çubukları olan bir tabloyu dışarı aktarırsanız kaydırma çubuklarını ve belirttikleri pencere alanını gösteren bir görüntü veya PDF alacaksınız, ancak tablonun tamamını almayacaksınız.



*Sanallaştırma uzantısı, dışarı aktarma işlemine izin verecek şekilde ayarlandıysa ve Qlik Sense yüklemenizin güvenlik kuralları bu işleme izin veriyorsa görselleştirme uzantısını (özel nesne) dışarı aktarabilirsiniz.*

### Resim olarak dışarı aktar

Aşağıdakileri yapın:

1. Dışarı aktarmak istediğiniz görselleştirmeye sağ tıklayın.
2. Kısayol menüsünde **Görüntü olarak dışarı aktar**'ı seçin.  
**Görüntü ayarları** diyalog penceresi görünür.
3. **Geçerli** seçenekleri tutmayı veya **Özel** seçenekleri kullanarak değiştirmeyi seçin.
  - **Geçerli** seçildiğinde, orijinal grafiğin genişliği, yüksekliği ve dpi olarak ekran çözünürlüğü gösterilir. **Dosya türü** aşağı açılan menüsünü kullanarak.png ve .jpeg arasında çıkış biçimini seçin.
  - **Özel**: seçeneğine tıklayarak dışarı aktarılan görüntünün boyutlarını ve çözünürlüğünü özelleştirebilirsiniz.  
Yeni bir görüntü genişliği veya yüksekliği ayarlamak için + ya da - seçeneğine tıklayarak genişliği veya yüksekliği uygun şekilde artırın veya azaltın. Tam bir değer de yazabilirsiniz. Minimum değer 8 piksel, maksimum ise 2.000 pikseldir.



*Dışarı aktarılabilecek bir görüntünün maksimum boyutu 2.000x2.000 pikseldir. Dışarı aktarma işleminde bundan büyük bir görüntü oluşuyorsa **Özel** bölümünden görüntünün boyutunu azaltmanız gerekir.*



*En boy oranını korumak için **Genişlik (piksel)** ve **Yükseklik (piksel)** seçeneklerini uygun bir şekilde değiştirmeniz gerekir.*

Yeni bir görüntü çözünürlüğü ayarlamak için **Çözünürlük (inç başına nokta)** seçeneğinin kenarlarında + veya - seçeneğine tıklayarak çözünürlüğü uygun bir şekilde artırın veya azaltın. Tam bir değer de yazabilirsiniz. Minimum değer 72 dpi, maksimum ise 300 dpi'dir.

4. Görüntüyü oluşturmaya başlamak için **Dışarı aktar**'a tıklayın.

### PDF'ye aktar

Aşağıdakileri yapın:

1. Kısayol menüsünde **PDF'ye aktar**'ı seçin.  
**PDF ayarları** diyalog penceresi görünür.
2. İlgili aşağı açılan menüyü kaydırarak ve seçilen menüye tıklayarak **Kağıt boyutu**'nu seçin.
3. **Çözünürlük (inç başına nokta)** değerini **+** veya **-** seçeneğine tıklayarak artırabilir ya da azaltabilirsiniz. Tam bir değer de yazabilirsiniz. Minimum değer 72 dpi, maksimum ise 300 dpi'dir.
4. **Dikey** veya **Yatay** düğmesini seçerek **Yön** seçin.
5. **En boy oranı seçenekleri**'nde şunları seçebilirsiniz:
  - Görselleştirmeyi boyutunu değiştirmeden PDF'ye eklemek için **mevcut boyutu koru**. Elde edilen PDF görselleştirmeden küçükse kesilecektir.
  - **Sayfaya sığdır, en boy oranını koruma**, görselleştirmenin yüksekliğini ve genişliğini tüm sayfayı dolduracak şekilde değiştirecektir. En boy oranı uygun şekilde değişecektir.
6. Görüntüyü oluşturmaya başlamak için **Dışa aktar**'a tıklayın.



Görselleştirmenin kağıt kopyasını oluşturmak için PDF dosyasını yazdırabilirsiniz.

### Dokunmatik cihazlarda bir görselleştirmeyi dışa aktarma

Qlik Sense uygulamasında bir görselleştirmeyi görüntü veya PDF dosyası olarak mobil cihazlardan da dışa aktarabilirsiniz.

Android cihazlarında dışa aktarılan görselleştirmenin indirilmesi yeni bir sekmede başlatılır ve sunucuda güvenilir bir sertifika yoksa, indirme kullanıcıya indirmeyi başlatmak isteyip istemediğini sormak yerine bir güvenlik uyarısı gösterir.

#### PDF'ye aktar

Mobil cihazlardan dışa aktarırken, PDF'ye aktarma varsayılan seçenektir.

Aşağıdakileri yapın:

1. Yakınlaştırmak için dışa aktarmak istediğiniz görselleştirmeye dokununuz.
2. " " seçeneğine tıklayın ve **Dışa aktar**'ı seçin.  
**Dosyanın türünü seçin** aşağı açılan menüsündeki varsayılan **PDF** seçeneğini değiştirmeyin.
3. İlgili aşağı açılan menüyü kaydırarak ve seçilen türe tıklayarak **Kağıt boyutu**'nu seçin.
4. **Dikey** veya **Yatay**'ı seçerek **Yön** seçin.
5. PDF'yi oluşturmaya başlamak için **Dışa aktar**'a tıklayın.
6. PDF'yi indirmek için **PDF dosyanızı indirmek için buraya tıklayın** bağlantısına tıklayın.

#### Resim olarak dışa aktar

Aşağıdakileri yapın:

1. Yakınlaştırmak için dışarı aktarmak istediğiniz görselleştirmeye dokununuz.
2. "" seçeneğine tıklayın ve **Dışarı aktar**'ı seçin.
3. **Dosyanın türünü seçin** aşağı açılan menüsünü açın ve istediğiniz görüntü biçimini seçmek için **PNG** veya **JPEG**'e tıklayın.
4. Görüntüyü oluşturmaya başlamak için **Dışarı aktar**'a tıklayın.
5. Görüntüyü indirmek için **Görüntü dosyanızı indirmek için buraya tıklayın** bağlantısına tıklayın.

### 4.4 Bir hikayeyi dışarı aktarma



*Bu özellik, mobil cihazlarda kullanılamaz.*

#### Önceden yapılandırılmış PowerPoint slayt boyutları

Veri hikayesi anlatımı özelliği kullanılarak üretilen bir hikayeden PowerPoint sunumu oluşturabilirsiniz. Varsayılan olarak, dışarı aktarılan sunumun slayt boyutu 960'a 540 piksel, geniş ekran en boy oranı 16:9 ve çözünürlük 220 dpi (inç başına nokta) olacaktır.

PowerPoint slaytlarınız için üç önceden yapılandırılmış slayt boyutu ve en boy oranı arasından seçim yapabilirsiniz. Özel bir seçenek de kullanılabilir. Şunlar önceden yapılandırılmış slayt boyutlarıdır:

	En boy oranı	Genişlik (piksel)	Yükseklik (piksel)
<b>Standart (4:3)</b>	4:3	960	720
<b>Geniş ekran (16:9)</b> (varsayılan)	16:9	960	540
<b>Geniş ekran (16:10)</b>	16:10	960	600

Üç çözünürlük kullanılabilir: 220, 150 ve 96 dpi.

#### PowerPoint sunumu olarak dışarı aktarma

Aşağıdakileri yapın:

1. Dışarı aktarmak istediğiniz hikayeyi açın.
2. "" seçeneğine tıklayın ve **Hikayeyi PowerPoint'e aktar**'ı seçin. **PowerPoint ayarları** diyalog penceresi görünür.
3. Varsayılan **Slayt boyutu** ve **Çözünürlük (inç başına nokta)** seçeneklerini değiştirmek isterseniz, iki aşağı açılan listeden seçimler yapın.
4. Diyalog penceresinin alt çizgisi ayarlarınızın sonucunu gösterir.
5. **Dışarı aktar**'a tıklayın. PowerPoint sunumu hazır olduğunda, diyalog penceresinde bir bağlantı görünecektir.
6. Bağlantıya tıklayın.

Sunum, tarayıcınız için varsayılan indirme konumuna indirilecektir.

7. Diyalog penceresini kapatmak için **İptal** seçeneğine tıklayın.

### Özel slayt yüksekliği ve genişliği ayarlama

**PowerPoint ayarları** diyalog penceresindeki **Slayt boyutu** aşağı açılan listesinden **Özel**'i seçerek, dışa aktarılan slaytların boyutunu önceden yapılandırılmış değerlerin dışındaki değerlere ayarlayabilirsiniz. Bunu yaparsanız, diyalog penceresi değişerek slayt genişliğini ve yüksekliğini piksel olarak ayarlamanıza imkan tanır.

Aşağıdakileri yapın:

- Slayt yüksekliğini ve/veya genişliğini ihtiyacınıza göre artırmak veya azaltmak için **+** ya da **-** seçeneğine tıklayın. Alana doğrudan tam bir değer de yazabilirsiniz.



*En boy oranını korumak için **Genişlik (piksel)** ve **Yükseklik (piksel)** seçeneklerini uygun bir şekilde ayarladığınızdan emin olun.*

### PDF olarak dışa aktarma

Aşağıdakileri yapın:

1. Dışa aktarmak istediğiniz hikayeyi açın.
2. **PDF** seçeneğine tıklayın ve **Hikayeyi PDF'ye aktar**'ı seçin.  
**PDF ayarları** diyalog penceresi görünür.
3. Varsayılan **Kağıt boyutu**'nu değiştirmek isterseniz, iki aşağı açılan listeden seçin.
4. Yeni bir görüntü çözünürlüğü ayarlamak için **Çözünürlük (inç başına nokta)** seçeneğinde **+** veya **-** seçeneğini kullanarak çözünürlüğü uygun bir şekilde artırın veya azaltın. Tam bir değer de yazabilirsiniz. Minimum değer 72 dpi, maksimum ise 300 dpi'dir.
5. **Dikey** veya **Yatay**'a tıklayarak **Yön** seçin.
6. **En boy oranı seçenekleri**'nde şunları seçebilirsiniz:
  - Görselleştirmeyi boyutunu değiştirmeden PDF'ye eklemek için **mevcut boyutu koru**. Elde edilen PDF görselleştirmeden küçükse kesilecektir.
  - Görselleştirmenin yüksekliğini ve genişliğini tüm sayfayı dolduracak şekilde değiştirmek için **Sayfaya sığdır**. En boy oranı uygun şekilde değişecektir.
7. Diyalog penceresinin alt çizgisi ayarlarınızın sonucunu gösterir.
8. **Dışa aktar**'a tıklayın.  
PDF sunumu hazır olduğunda, diyalog penceresinde bir bağlantı görünecektir.
9. PDF'yi indirmek için **PDF dosyanızı indirmek için buraya tıklayın** seçeneğine tıklayın.  
Sunum, tarayıcınız için varsayılan indirme konumuna indirilecektir.
10. Diyalog penceresini kapatmak için **İptal** seçeneğine tıklayın.

### 4.5 Sorun giderme - Dışa aktarma

Bu bölümde, Qlik Sense içinde verileri veya hikayeleri dışa aktarırken oluşabilecek sorunlar açıklanmaktadır.

#### Tüm verilerimi dışa aktaramıyorum

Görselleştirmemden verileri dışa aktarmaya çalıştım ve şu mesajı aldım:

**Dışa aktarılan verileriniz indirilmeye hazır. Veri kümenizin çok büyük olduğunu ve bu nedenle kesildiğini lütfen unutmayın.**

##### Olası neden:

Görselleştirmenizdeki veriler dışa aktarılamayacak kadar büyüktür.

##### Önerilen eylem

Dışa aktarmak istediğiniz verileri sınırlamak için seçimler yapın ve ardından tekrar dışa aktarın.

#### Bir görselleştirmeyi PDF'e veya görüntü olarak dışa aktarma komutları yok

Bir görselleştirmeyi dışa aktarmaya çalıştım, ancak kısayol menüsünde **Görüntü olarak dışa aktar** ve **PDF'e aktar** komutları yok.

##### Olası neden:

Dışa aktarmak istediğiniz görselleştirme türü, dışa aktarılabilecek şekilde ayarlanmamış bir görselleştirme uzantısıdır (özel bir proje) veya Qlik Sense güvenlik kurallarınız buna izin vermiyordur.

##### Önerilen eylem

Sistem yöneticinize başvurun.

#### Bir görselleştirmeyi görüntü olarak dışa aktaramıyorum

Bir görselleştirmeyi görüntü olarak dışa aktarmaya çalıştım, ancak işlem başarısız oldu.

##### Olası neden:

Dışa aktarmak istediğiniz görselleştirme çok büyüktür. Dışa aktarılabilecek bir görüntünün maksimum boyutu 2.000x2.000 pikseldir.

##### Önerilen eylem

Dışa aktarma işlemini gerçekleştirirken **Görüntü ayarları** diyalog penceresindeki **Özel** düğmesini seçin ve görüntü boyutunu 2.000x2.000 piksel olacak şekilde ayarlayın.

### PDF dosyalarında boş karakterler var

Japonca, Korece, Basitleştirilmiş Çince veya Geleneksel Çince etiketlere sahip hikayeleri dışarı aktarırken oluşturulan PDF dosyalarında boş karakterler var.

#### Olası neden:

Bu dillerle bir hikayenin dışarı aktarılması için uygun yazı tipi gereklidir; aksi takdirde varsayılan Times New Roman yazı tipi kullanılacaktır. Times New Roman Japonca, Korece, Basitleştirilmiş Çince veya Geleneksel Çince dillerini desteklemez.

Bu durum, hikayenin yalnızca başlık veya paragraf nesnelerindeki metin için geçerlidir. Eklenmiş görselleştirmeler için geçerli değildir.

Veri Yükleme Düzenleyicisi'nde uygulama için CollationLocale ayarında ja, ja-JP, ko, ko-KR, zh-CN, zh-TW bildirilmişse PDF'in oluşturulması için dışarı aktarma özelliği tarafından aşağıdaki sıralı listelerden kullanılabilen ilk yazı tipi kullanılacaktır:

CollationLocale dili	Yazı tipi yığını
Basitleştirilmiş Çince	SimSun, SimHei, FangSong
Geleneksel Çince	PMingLiU, MingLiU, Microsoft JhengHei, Microsoft JhengHei UI
Japonca	Meiryo, Meiryo UI, Yu Gothic, Yu Gothic UI, MS UI Gothic
Korece	Malgun Gothic, BatangChe

Yukarıdaki listedeki bir yazı tipinin bulunmaması durumunda, hikayenizde Çince, Korece veya Japonca yazı tipi gerektiren karakterler yazdırılmayacaktır. Yalnızca boş alan olacaktır.

#### Önerilen eylem

Kullandığınız dilde PDF'i dışarı aktarma için kullanılacak yazı tiplerinden birini yükleyin. Sistem yalnızca tablodaki yazı tiplerini belirtilen sıraya göre kullanacaktır; bu nedenle yazı tipini seçemezsiniz.

CollationLocale'de ayarladığınız dille aynı etiketleri kullandığınızdan emin olun. Farklı olmaları durumunda, oluşturulan raporda yalnızca ortak karakterler doğru şekilde oluşturulur.

Arapça veya İbranice gibi sağdan sola diller, etiketlerde şu an desteklenmiyor.