

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
MOBİL CİHAZLAR İÇİN UYGULAMA GELİŞTİRME	BME4167950	Güz Dönemi	3+0	3	6
Ön Koşul Dersleri	VERİ TABANLARI				
Önerilen Seçmeli Dersler	İnsan Makine Arayüzü				
Dersin Dili	İngilizce				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Prof.Dr. Mehmet Kemal ÖZDEMİR				
Dersi Verenler	Dr.Öğr.Üye. Muhsin Zahid UĞUR				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Programlamayı sadece kitap okuyarak, eğitimleri takip ederek veya video izleyerek öğrenemezsiniz. Bu faaliyetler önemli olmakla birlikte, aynı zamanda birçok uygulamalı deneyime sahip olmanız da gerekecektir. Bu derste yoğun programlama çalışmaları yer alır ve öğrenciler Dart programlama dili ve Flutter UI araç seti ile platformlar arası uygulamalar oluşturma konusunda uygulamalı deneyim kazanacaklardır. Dersler temelden ileri seviyeye kadar konuları tanıtacaktır. Dönem boyunca öğrenciler ödevlerde birkaç küçük ölçekli mobil uygulama geliştireceklerdir.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Flutter Kurulumu, Dart Temelleri (Değişkenler, Fonksiyonlar),Flutter Temelleri – Scaffold, AppBar, ElevatedButton, Text, AlertDialog,Durum Bilgili Widget'lar, TextField, DropDownButton,Asenkron Programlama, Gezinme,Web Hizmetlerinden Veri Alma, JSON Verilerini Ayrıştırma, ListViews,Sekme Çubuğu, Liste Görünümü,Firestore (Kısım 1),Ara Sınav,Firestore (Kısım 2),Firestore (Kısım 3),Firestore (Kısım 4),2D Animasyonlar ve Hareketler (Kısım 1),2D Animasyonlar ve Hareketler (Kısım 2),Tüm konuların gözden geçirilmesi ; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
1. Flutter ile güzel, hızlı ve yerel kalitede uygulamaların oluşturulması.			2, 9	E, F	
2. Tek bir kod tabanıyla iOS ve Android uygulamaların oluşturulması.			2, 9	E, F	
3. Flutter geliştirme için tüm temel kavramların anlaşılması.			2, 9	E, F	
4. Çevrimiçi ve yerel veri kaynaklarına erişebilen uygulamaların oluşturulması.			2, 9	E, F	
Öğretim Yöntemleri	2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Flutter Kurulumu, Dart Temelleri (Değişkenler, Fonksiyonlar)	Eğitim materyalleri			
2	Flutter Temelleri – Scaffold, AppBar, ElevatedButton, Text, AlertDialog	Eğitim materyalleri			
3	Durum Bilgili Widget'lar, TextField, DropDownButton	Eğitim materyalleri			
4	Asenkron Programlama, Gezinme	Eğitim materyalleri			
5	Web Hizmetlerinden Veri Alma, JSON Verilerini Ayrıştırma, ListViews	Eğitim materyalleri			
6	Sekme Çubuğu, Liste Görünümü	Eğitim materyalleri			
7	Firestore (Kısım 1)	Eğitim materyalleri			
8	Ara Sınav	8. haftaya kadar işlenen tüm konular			
9	Firestore (Kısım 2)	Eğitim materyalleri			
10	Firestore (Kısım 3)	Eğitim materyalleri			
11	Firestore (Kısım 4)	Eğitim materyalleri			
12	2D Animasyonlar ve Hareketler (Kısım 1)	Eğitim materyalleri			
13	2D Animasyonlar ve Hareketler (Kısım 2)	Eğitim materyalleri			
14	Tüm konuların gözden geçirilmesi	Dönem boyu işlenen tüm konular			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		30			
Genel Sınav		70			

Kaynaklar

Ders kitabına gerek yoktur. Fakat şu kaynağa bakılabilir: Flutter Projects by Simone Alessandria, 2020, Packt PublishingDers kitabına gerek yok. Ders materyalleri paylaşılacaktır.