

Meslek Yüksekokulu / Bilgisayar Programcılığı Programı (İ.Ö.)

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

NESNE TABANLI PROGRAMLAMA

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA	BPR2114993	Güz Dönemi	4+0	4	7
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Öğr.Gör. Beyza KOYULMUŞ				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Mustafa Çağın ARSLAN				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu dersin amacı öğrencilere nesne tabanlı programlamayı öğretip, analitik düşünme, problemleri analiz edebilme ve yazılım tasarımı yapabilme yeteneğini kazandırmaktır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Nesne Yönelimli Programlamaya Giriş -UML (Birleşik Modelleme Dili) tanıtımı,Sınıflar ve Nesneler - Kapsülleme ve veri gizleme,Kalıtım ve Polimorfizm,Soyutlama ve Arabirimler,Nesne Yönelimli Analiz ve Tasarım,İstisna İşleme,Koleksiyonlar ve Generikler, Dosya İşleme ve Giriş/Çıkış İşlemleri,Tasarım Desenleri,Grafiksel Kullanıcı Arabirimi (GUI) Programlama,Yazılım Geliştirme İlkeleri,İleri OOP kavramlarına giriş,OOP prensipleri kullanarak proje geliştirme,OOP prensipleri kullanarak proje geliştirme; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Birleşik modelleme dilini tanımlar			12, 2, 9	A, E, F, G	
Nesne yönelimli analiz ve tasarım yapar			2, 6, 9	A, E, F	
Dosya işleme ve giriş/çıkış işlemlerini yapar			2, 6, 9	A, F	
Yazılım geliştirme ilkelerini bilir			12, 2, 6, 9	A	
OOP prensiplerini kullanarak proje geliştirir			2, 9	A, F	
Öğretim Yöntemleri	12: Problem Çözme Yöntemi, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi, G: Kısa Sınav				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Nesne Yönelimli Programlamaya Giriş -UML (Birleşik Modelleme Dili) tanıtımı				
2	Sınıflar ve Nesneler - Kapsülleme ve veri gizleme				
3	Kalıtım ve Polimorfizm				
4	Soyutlama ve Arabirimler				
5	Nesne Yönelimli Analiz ve Tasarım				
6	İstisna İşleme				
7	Koleksiyonlar ve Generikler				
8	Dosya İşleme ve Giriş/Çıkış İşlemleri				
9	Tasarım Desenleri				
10	Grafiksel Kullanıcı Arabirimi (GUI) Programlama				
11	Yazılım Geliştirme İlkeleri				
12	İleri OOP kavramlarına giriş				
13	OOP prensipleri kullanarak proje geliştirme				
14	OOP prensipleri kullanarak proje geliştirme				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			
Kaynaklar					
Ders Notları					