

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Mobil Uygulama Geliştirme	CME 414	Bahar	03+00+00	Zorunlu	3	8
Akademik Birim:	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Taner ARSAN					
Dersin Amacı:	Apple iOS ve Google Android gibi yeni nesil akıllı mobil platformların ortaya çıkması, uygulama geliştiricileri için yeni fırsatlar yarattı. Bu ders, Android platformunda mobil yazılım geliştirmek üzerine tasarlanmıştır. Bu ders, mobil yazılım tasarımı ve programlamasının detaylı bir şekilde incelenmesini içerir. Öğrenciler, Android Studio kullanarak mobil uygulamaları nasıl tasarlayacakları, geliştirecekleri ve dağıtacakları hakkında bilgi edineceklerdir.					
Dersin İçeriği:	Bu ders, model-view-controller (MVC) hiyerarşisi, kullanıcı arabirimi ilkeleri, kalıcı bilgi ve veritabanları, CRUD işlemleri, çok parçalı uygulama geliştirme, uygulama çubuğunun kullanımı ve implicit intent kavramı gibi konuları kapsar.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	1- Android platformunu kullanarak mobil uygulamalar geliştirebilme. 2- Esnek mobil uygulamaları inşa etmek için MVC hiyerarşisini kullanma yeteneği. 3- Mobil uygulamalar için kullanıcı arayüzleri tasarlayabilme. 4- Mobil cihazlarda veri depolamak ve yüklemek için veritabanlarını kullanma yeteneği. 5- Projeleri tasarlamak ve uygulamak üzere ekipler halinde etkili bir şekilde çalışma becerisi.					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Yeni konular ve kavramlar dersler ve örnek programlar aracılığıyla sunulacaktır. Programlama ödevleri ve sınavlar, bu derslerde kapsanan konuları gözden geçirmek ve pekiştirmek için kullanılacaktır.					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık	ÖÇ
1	Android Uygulamalarına Giriş	Okuma: Ünite 1	1, 3
2	Model-View-Controller (MVC)	Okuma: Ünite 2	1, 2, 3
3	Activity Yaşam Döngüsü	Okuma: Ünite 3	1, 2, 3
4	Kullanıcı Arayüzü - Kalıcı Durum	Okuma: Ünite 4	1, 2, 3
5	Kullanıcı Arayüzü - Fragment Yapısı	Okuma: Ünite 8	1, 2, 3
6	Kullanıcı Arayüzü - Listeleme	Okuma: Ünite 9	1, 2, 3
7	Kullanıcı Arayüzü - Arayüzler ve Araçlar	Okuma: Ünite 10	1, 2, 3
8	Vize Sınavı		
9	Veritabanları ve İlgili Kütüphaneler	Okuma: Ünite 11	1, 3, 4, 5
10	Dialoglar	Okuma: Ünite 13	1, 3, 4
11	Uygulama Çubuğu Özellikleri	Okuma: Ünite 14	1, 3, 5
12	Intentler - Kişiler ve Email Gönderimi	Okuma: Ünite 15	1, 3, 4

13	Intentler - Fotoğraf Çekme ve Yükleme	Okuma: Ünite 16	1, 3, 4
14	Revizyon ve Proje Gönderimi		1, 3, 4, 5

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Android Programming, 4th Edition, The Big Nerd Ranch Guide

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Proje	1	25
Ödev	5	20
Final Sınavı	1	35
Ara Sınavlar	1	20
Total:	8	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	1	45	45
Ödev	5	6	30
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	20	20
Diğer Uygulamalara Hazırlık	1	23	23
Final Sınavı	1	20	20
Ara Sınavlar	1	20	20
Toplam İş Yüğü (saat):			200

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13
OC1													
OC2													
OC3													
OC4													
OC5													

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek