

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Nesneye Yönelik Programlama Dilleri	CMPE 343	Bahar	02+02+00	Zorunlu	3	6
Akademik Birim:	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	CMPE 241					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	İlktan AR					
Dersin Amacı:	Bu ders nesne yönelimli programlamanın temel kavramlarının anlaşılmasını geliştirmeyi amaçlamaktadır. Ders, sınıflar, nesnelere, kalıtım, polimorfizm, kapsülleme vb. dahil olmak üzere birçok temel ve ileri düzey nesne yönelimli kavramı kapsar. Ders, nesne yönelimli kavramları göstermeyi ve Java dilini kullanarak çözümler (projeler) geliştirmeyi amaçlamaktadır.					
Dersin İçeriği:	Nesneye Yönelik Programlamanın Temelleri. Gelişmiş Nesneye Dayalı Programlama Kavramları. İstisna İşleme. Eşzamanlılık. Görsel Kullanıcı Arayüzü Geliştirme. JDBC ile Veritabanlarına Erişim.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none">1- Nesneye yönelik programlama kavramlarını anlama ve kullanma2- Java programlama dilini kullanma becerisi3- Veri yapılarını anlama ve kullanma4- Java'da uygulanan algoritmalarla problem çözme becerisi5- Grafikselle kullanıcı arayüzleri tasarlama becerisi6- Yazılım geliştirme ekibine ve yazılım geliştirme süreçlerine katılmak					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Sınıfta ders anlatımı ardından bilgisayar laboratuvarında uygulama.					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık	ÖÇ
1	Java Uygulamalarına Giriş	Ders kitabı bölüm 2	2
2	Kontrol ifadeleri	Ders kitabı bölüm 3 ve 4	2, 3, 4
3	Metotlar	Ders kitabı bölüm 5	2, 3, 4
4	Diziler ve Dizi Listeleri	Ders kitabı bölüm 6	2, 3, 4
5	Sınıflar ve Nesnelere	Ders kitabı bölüm 7 ve 8	1, 2, 3
6	Kalıtım (Proj.1)	Ders kitabı bölüm 9	1, 2, 3, 6
7	Polimorfizm	Ders kitabı bölüm 10	1, 2, 3
8	Nesneye yönelik tasarım ve UML	Ders notları	1, 2, 3
9	İstisna yakalama	Ders kitabı bölüm 11	1, 2, 3
10	JavaFX Görsel Arayüz (Proj.2)	Ders kitabı bölüm 12	1, 2, 5, 6
11	JavaFX Görsel Arayüz	Ders kitabı bölüm 13	1, 2, 5
12	Jenerik Koleksiyonlar	Ders kitabı bölüm 16	2, 3, 4
13	Veritabanlarına JDBC ile erişim	Ders kitabı bölüm 24	2, 3, 4
14	Eş zamanlılık (Proj.3)	Ders kitabı bölüm 23	2, 3, 4, 6

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek