

# 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	Güz	02+02+00	Seçmeli	3	5
Akademik Birim:	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	CMPE 241					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	--					
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:	Nesne Yönelimli Programlamaya Giriş. İleri Düzey Nesne Yönelimli Programlama Kavramları. İstisna Yönetimi. Eşzamanlılık. GUI Geliştirme. Dosyalar ve Akışlar.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Nesne yönelimli programlama kavramlarını ve çeşitli veri yapılarını anlamak ve kullanmak</li><li>• <b>2-</b> Farklı karmaşıklık seviyelerindeki uygulamaları geliştirmek için Java programlama dilini kullanmak.</li><li>• <b>3-</b> Java ve çeşitli algoritmalar aracılığıyla problem çözümleri oluşturmak ve grafiksel kullanıcı arayüzleri (GUI) tasarlamak.</li><li>• <b>4-</b> Bir yazılım geliştirme ekibine katılmak ve uygun sunum becerilerini uygulamak.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Proje Tabanlı Eğitim, Proje Raporu, Proje Sunumu, Proje Uygulaması.					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık	ÖÇ
1	Java Uygulamalarına Giriş	Ders kitabı bölüm 2.	1
2	Kontrol İfadeleri	Ders kitabı bölüm 3 ve 4.	1
3	Metodlar	Ders kitabı bölüm 5	1
4	Diziler ve Dizi Listeleri	Ders kitabı bölüm 6.	1
5	Sınıflar ve Nesnelere	Ders kitabı bölüm 7 ve 8.	1,2
6	Sınıflar ve Nesnelere	Ders kitabı bölüm 7 ve 8.	1,2
7	Proje-1	-	1, 2, 3, 4
8	Miras, Polimorfizm ve Arayüzler	Ders kitabı bölüm 9 ve 10.	1,2
9	Miras, Polimorfizm ve Arayüzler	Ders kitabı bölüm 9 ve 10.	1,2
10	Nesne Yönelimli Tasarım ve UML, İstisna Yönetimi	Ders kitabı bölüm 11 ve ders notları.	1,2
11	JavaFX Grafiksel Kullanıcı Arayüzü	Ders kitabı bölüm 12 ve 13.	1, 2, 3
12	Dosyalar, Akışlar, Genel Koleksiyonlar	Ders kitabı bölüm 15 ve 16.	1, 2
13	Proje-2	-	1, 2, 3, 4
14	Genel Koleksiyonlar,	Ders kitabı bölüm 16 ve 23.	1, 2



**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek