

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">• 1- Nesne yönelimli programlama kavramlarını ve çeşitli veri yapılarını anlamak ve kullanmak• 2- Farklı karmaşıklık seviyelerindeki uygulamaları geliştirmek için Java programlama dilini kullanmak.• 3- Java ve çeşitli algoritmalar aracılığıyla problem çözümleri oluşturmak ve grafiksel kullanıcı arayüzleri (GUI) tasarlamak.• 4- Bir yazılım geliştirme ekibine katılmak ve uygun sunum becerilerini uygulamak. | | | | | |
| 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