



**BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ**  
**SÖĞÜT MESLEK YÜKSEKOKULU**  
**BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI**  
(2020 - 2021) Ders Bilgi Formu



| Ders Adı         | Kodu                                                                                                                                                       | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S   |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|------|---------|
| Java Programlama | BLP227                                                                                                                                                     | 3       | 3 + 1    | 5,0  | Seçmeli |
| Birim Bölüm      | Bilgisayar Programcılığı - Ön Lisans (Örgün Öğretim)                                                                                                       |         |          |      |         |
| Amaç             | Bu ders ile öğrenciye; nesne tabanlı bir dil kullanarak programlama yapabilecektir.                                                                        |         |          |      |         |
| Ders İçeriği     | Nesneye yönelik bir dilde veri tipleri, sınıf, nesne, fonksiyon, dizi ve kontrol yapıları kavramlarını anlayarak ve bunları kullanarak program üretebilmek |         |          |      |         |
| Ders Kaynakları  | Prof. Dr. Timur Karaçay, Java ile Nesne Programlama, 2012, DeitelaDeitel, Java How to Program, Pearson Edu, 2012                                           |         |          |      |         |

| Hafta | Konu                                                                                       |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Nesne Tabanlı Programlamaya Giriş                                                          |
| 2     | Java Programlama İçin Gerekli Yazılımların Kurulması (Netbeans)- Sabit, Değişken Kullanımı |
| 3     | Nesne ve Sınıf kavramı                                                                     |
| 4     | Nesne ve Sınıf kavramı 2                                                                   |
| 5     | Fonksiyonlar                                                                               |
| 6     | Fonksiyonların aşırı yüklenmesi                                                            |
| 7     | Setter Getter Metotları                                                                    |
| 8     | Ara Sınav                                                                                  |
| 8     | Setter Getter Metotları Uygulamalar                                                        |
| 9     | Setter Getter Metotları Uygulamalar                                                        |
| 10    | Yapılandırıcılar                                                                           |
| 11    | Yapılandırıcılar uygulamaları                                                              |
| 12    | Swing arayüzü                                                                              |
| 14    | Swing arayüzü                                                                              |

| Ders İş Yüğü                                                                                           | Çalışma Türü / Öğretim Metotlar | Süresi (Saat) | Sayısı |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------|--------|
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme                                                      | Gösterim                        | 2             | 13     |
| Dinleme ve anlamlandırma                                                                               | Ders                            | 4             | 14     |
| Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması                                  | Laboratuar                      | 1             | 13     |
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, Bilişim becerileri                                  | Benzetim                        | 1             | 13     |
| Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim                                                  | Sınıf Dışı Çalışma              | 1             | 5      |
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması | Beyin Fırtınası                 | 1             | 5      |
| Ara Sınav 1                                                                                            |                                 | 2             | 1      |
| Uygulama 1                                                                                             |                                 | 1             | 2      |
| Dönem Sonu Uygulaması                                                                                  |                                 | 10            | 1      |
| <b>Ders İş Yüğü:</b>                                                                                   |                                 | 264           |        |
| <b>AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):</b>                                                                     |                                 | 10,35         |        |

| Program Çıktıları                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 Matematik, hesaplama ve bilgisayar bilimleri konularında temel kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir.                                                   |
| 2 Bilgisayar programcılığının gerektirdiği analitik düşünme yeteneğini kazanmalı, çalıştığı konularda buna uygun bakış açısı ile program geliştirir.          |
| 3 Bilgisayar Programcılığı alanındaki verilerin tanımlanmasını, toplanmasını ve değerlendirilmesini etkin bir şekilde yapar.                                  |
| 4 Algoritmik düşünme ve planlama yaklaşımını uygulamalarında kullanabilir.                                                                                    |
| 5 Bilişim ve/veya bilgisayar bilimleri alanında karşılaştığı problemlere temel çözüm önerilerini uygulayabilmeli                                              |
| 6 Güncel ihtiyaçlar doğrultusunda alanı ile ilgili paket programları ve yazılım çeşitlerini kullanabilmeli                                                    |
| 7 Bireysel ve/veya takım çalışmalarına önem vermeli, çalışmalarını proje grubuna ve/veya kurumuna etkin bir şekilde ifade edebilmeli                          |
| 8 Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki gelişmeleri takip edebilmeli                                       |
| 9 Alanında çalışmaları yürütebilecek ve dünyadaki gelişmeleri en iyi seviyede takip edebilecek düzeyde Türkçe ve temel yabancı dil bilgisine sahip olabilmeli |
| 10 Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ile bilişim uygulamalarında meslek etiğinin gözetilmesi konusunda farkındalığa sahip olmalı                             |
| 11 Atatürk İlkeleri konusunda bilinçli ve İnkılap Tarihi konusunda bilgi sahibi, tarihi değerlere ve insan haklarına saygılı olmalı                           |
| 12 Alanında çalışanların ve kendisinin güvenlik, sağlık ve çevre bilincine sahip olmalarını sağlamalı                                                         |

**Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)**

| Ders Öğrenme Çıktısı                                                                                               | PÇ 1 | PÇ 2 | PÇ 3 | PÇ 4 | PÇ 5 | PÇ 6 | PÇ 7 | PÇ 8 | PÇ 9 | PÇ 10 | PÇ 11 | PÇ 12 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|-------|
| Nesneye yönelik programlamaya giriş ve sınıf kavramını öğrenir.                                                    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     |
| Nesne ve sınıf ile ilgili problemlere çözüm üretebilir.                                                            | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     |
| Yapılandırıcılar, nesne pointer 'ları, in-line fonksiyonlar, nesne dizlerini anlatabilir ve yorumlayabilir.        | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     |
| This pointer 'ı, bellekte yer ayırma, başvuru değişkeni, windows form uygulamalarını anlatabilir ve yorumlayabilir | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     |
| Swing arayüzü ve dosyalamayı kullanarak uygulamalar geliştirebilir.                                                | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | -     | -     | -     |

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/258231>