



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Nesneye Dayalı Programlama	BM211	3	3 + 1	6,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Bilgisayar Mühendisliği - Lisans (yüz yüze)				
Amaç	Uygulamaların nesneye dayalı geliştirme yöntemlerin kullanarak tasarlanması ve bu kavramların öğretilmesini amaçlamaktadır.				
Ders İçeriği	Java ve Java platformunu tanıma, Program denetimi ve operatörlerle çalışma, Nesne kavramı ve tanımlama işlemleri, Paketler ve erişim belirleyicileri, Kalıtım ve kompozisyon kavramı, Polimorfizm, Arayüzler ve dahili sınıflar, İstisna durumlarının yönetimi, Javada I/O işlemleri, UML Tasarımı, İş Parçacıkları, Soket Programlama,				
Ders Veren	Öğr. Gör. Yusuf MUŞTU				
Ders Kaynakları	H.M.Deitel, P.J. Deitel, Java How to Program, 6th Edition., Y. Daniel Liang, Introduction to JAVA Programming, 6th Edition, Java Programlama Dili Yazılım Tasarımı (A. Bilgin ALTINTAŞ) , H.M.Deitel, P.J. Deitel, Java How to Program, 6th Edition., Java Programlama Dili Yazılım Tasarımı (A. Bilgin ALTINTAŞ) , Y. Daniel Liang, Introduction to JAVA Programming, 6th Edition				

Hafta	Konu
1	Java ve Java platformunu tanıma
2	Program denetimi ve operatörlerle çalışma
3	Nesne kavramı ve tanımlama işlemleri
4	Paketler ve erişim belirleyicileri
5	Kalıtım ve kompozisyon kavramı
6	Kalıtım ve kompozisyon kavramı
7	Polimorfizm
8	Arayüzler ve dahili sınıflar
9	İstisna durumlarının yönetimi
10	Javada I/O işlemleri
11	UML Tasarımı
12	İş Parçacıkları
13	Soket Programlama
14	Uygulama ve Kısa sınav

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	2	14
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	2	14
Ara Sınav 1		20	1
Ödev 1		12	1
Kısa Sınav 1		12	1
Final		26	1
Ders İş Yükü:		154	
AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):		6,04	

Program Çıktıları	
1	Matematik, fen bilimleri, hesaplama ve bilgisayar mühendisliği konularında kuramsal/uygulamalı bilgilere ve yeterli altyapıya sahiptir.
2	Bilişim problemlerini fark etme, tanımlama, formüle etme ve çözme bilgi ve becerisine sahiptir.
3	Gereksinimleri belirlemeye yönelik olarak bir sistemi, sistem parçasını ya da süreci analiz eder, alternatifleri mühendislik yöntemlerini kullanarak kıyaslar, en uygun çözümü tasarlar.
4	Tasarımın gerçekleştirilmesi için tüm kaynakların verimli kullanılması, süreçlerin iyi belirlenmesi, takip edilmesi ve uygulanması ile etkin proje yönetimini sağlar.
5	Disiplin içi ve disiplinler arası projelerde bireysel, takım üyesi veya takım lideri olarak etkin ve sonuç odaklı çalışır. Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi hakkında bilgi sahibidir.
6	Bir konuya yönelik olarak kaynak araştırmalarını yapar, verimli bir şekilde değerlendirir ve kullanır.
7	Yaşam boyu öğrenmenin ve kişisel gelişimin sürekli farkındalığı ile bilişim teknolojilerindeki güncel gelişmeleri izler. Yenilikleri takip eder, girişimcidir.
8	Sözlü ve yazılı iletişim kurar, İngilizce ve Türkçe kullanarak bilişim alanındaki bilgileri izler, yorumlar ve teknik doküman hazırlar.
9	Bilişim uygulamalarının kurumsal, toplumsal ve çevresel sonuçlarını göz önünde tutar, sorumluluğunun bilincindedir. Sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi sahibidir.
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahiptir, bilişim hukuku temel prensiplerini anlar, değerlendirir ve mesleki çalışmalarına uygular.

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
Nesneye dayalı programlama altyapısına sahip olur.	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5
Nesneye dayalı programlama altyapısına sahip olur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-