BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MESLEK YÜKSEKOKULU

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

(2020 - 2021) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Nesne Yönelimli Programlama	BLP233	2	3 + 1	5,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Programcılığı - Ön Lisans (Ders Anlatımı, Laboratuar Uygulamaları, Tartışmalı İncelemeler, Proje Ödevleri ile yapılır.)
Amaç	Bu ders ile öğrenciye; nesne tabanlı bir dil kullanarak programlama yapabilecektir.
Ders İçeriği	Nesneye yönelik programlama kavramları, Tümleştirilmiş modelleme dili (Unified Modeling Language-UML) kullanarak nesnesel program tasarımı, Sınıf tasarımı, Applet, Kalıntı (miras), Çok biçimlilik, Arayüz ve soyut sınıflar, Tasarım örüntüleri, Çerçeve programları, Uygulama programlama arayüzleri (API).
Ders Kaynakları	Java Programlama Dili Yazılım Tasarımı (Altuğ Bilgin ALTINTAŞ)

Hafta	Konu
1	Nesne Tabanlı Programlamaya Giriş
2	Java Programlama İçin Gerekli Yazılımların Kurulması (Netbeans)- Sabit, Değişken Kullanımı
3	Aritmetik hesaplamalar, Giriş-Çıkış, Matematiksel sınıflarla ilgili işlemler
3	Nesne ve Sınıf Kavramı
4	Aritmetik hesaplamalar, Giriş-Çıkış, Matematiksel sınıflarla ilgili işlemler
4	Nesne ve Sınıf Kavramı
5	Fonksiyonlar
5	if ve switch deyimleri
6	While, Do-while, For döngüleri
7	Temel grafiksel arayüz işlemleri
8	Vize sınavı
9	Diziler
10	Dosya giriş ve çıkış işlemleri
11	Gelişmiş grafiksel arayüz işlemleri
12	Gelişmiş grafiksel arayüz işlemleri
13	Gelişmiş grafiksel arayüz işlemleri
14	Gelişmiş grafiksel arayüz işlemleri

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	5	13
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	1	14
Ara Sınav 1		1	1
Ödev 1		10	1
Final		1	1
	Ders İş Yükü:	266	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	10,43	

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 İnkılâp 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
Nesne ve sınıf ile ilgili problemlere çözüm üretir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nesneye yönelik programlamaya giriş ve sınıf kavramını öğrenir, anlatabilir ve tartışabilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yapılandırıcıları, kapsüllemeyi, kalıtımı, çok biçimliliği bilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/297658