BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

PAZARYERİ MESLEK YÜKSEKOKULU

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

(2022 - 2023) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Java Programlama	BLP227	4	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 anlayamak ve bunları kullanarak program üretebilmek
Ders Kaynakları	DeitelaDeitel, Java How to Program, Pearson Edu, 2012, Prof. Dr. Timur Karaçay, Java ile Nesne Programlama, 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 Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Gösterim	2	13
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuar	1	13
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	4	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, Bilişim becerileri	Benzetim	1	13
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	1	5
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	1	5
Ara Sınav 1		2	1
Uygulama 1		1	2
Dönem Sonu Uygulaması		10	1
	Ders İş Yükü:	264	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	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 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
Nesneye yönelik programlamaya giriş ve sınıf kavramını öğrenir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nesne ve sınıf ile ilgili problemlere çözüm üretebilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yapılandırıcılar, nesne pointer ‘ları, in-line fonksiyonlar, nesne dizilerini 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/337223