BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MESLEK YÜKSEKOKULU

**BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI**

(2024 - 2025) Ders Bilgi Formu

| Ders Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S |
|---|---|---|---|---|---|
| Nesne Yönelimli Programlama | BLP233 | 3 | 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:** | 133 | |
| | **AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):** | 5,22 | |

| 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 programlama adımlarını tasarlayabilir. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Nesneye yönelik programlama uygulaması geliştirir. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Ortalama Değer | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/386990