



BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ
SÖĞÜT MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI
(2025 - 2026) 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 Anlatım, Laboratuvar 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, Tümlleştirilmiş 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 Veren	Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Süleyman YILDIRIM				
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 Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	4	14
Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması	Laboratuvar	1	14
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	5	1
Gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması, Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, yönetsel beceriler, Önceden planlanmış özel beceriler	Öğrenci Topluluğu Faaliyetleri / Projeleri	2	10
Ara Sınav 1		10	1
Ödev 1		10	1
Final		10	1
Ders İş Yüğü:		125	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		4,90	

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.	-	4	5	5	5	5	3	-	-	-	-	-
Nesneye yönelik programlama uygulaması geliştirir.	-	4	5	5	5	5	3	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	4	5	5	5	5	3	-	-	-	-	-

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgi/tir/402772>