



| Ders Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S |
|------------------|--|---------|----------|------|---------|
| Java Programlama | BLP227 | 3 | 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 anlayarak 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 Yüğü | Çalışma Türü / Öğretim Metotlar | Süresi (Saat) | Sayı |
|--|---------------------------------|---------------|------|
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme | Gösterim | 2 | 13 |
| Dinleme ve anlamlandırma | Ders | 4 | 14 |
| Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması | Laboratuar | 1 | 13 |
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, Bilişim becerileri | Benzetim | 1 | 13 |
| Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim | Sınıf Dışı Çalışma | 1 | 5 |
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması | Beyin Fırtınası | 1 | 5 |
| Ara Sınav 1 | | 2 | 1 |
| Uygulama 1 | | 1 | 2 |
| Dönem Sonu Uygulaması | | 10 | 1 |
| Ders İş Yüğü: | | 264 | |
| AKTS (Ders İş Yüğü / 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 İnkılap 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/379236>