



| Ders Adı         | Kodu   | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S   |
|------------------|--|---------|----------|------|---------|
| Java Programlama | BLP227   | 1       | 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  | Prof. Dr. Timur Karaçay, Java ile Nesne Programlama, 2012, DeitelaDeitel, Java How to Program, Pearson Edu, 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 Metotları           | Süresi (Saat) | Sayı |
|---|--|---------------|------|
| Dinleme ve anlamlandırma  | Ders                                       | 4             | 14   |
| Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim   | Sınıf Dışı Çalışma                         | 1             | 14   |
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme   | Tartışmalı Ders                            | 1             | 14   |
| Önceden planlanmış özel beceriler   | Problem Çözme                              | 1             | 14   |
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme   | Gösterim                                   | 3             | 14   |
| Gözlem/durumları işleme, Bilişim, yönetsel beceriler, takım çalışması   | Laboratuvar                                | 4             | 14   |
| 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 | 10            | 5    |
| Ara Sınav 1   |  | 12            | 1    |
| Ödev 1  |  | 12            | 1    |
| Dönem Sonu Uygulaması   |  | 60            | 1    |
|   | <b>Ders İş Yüğü:</b>                       | 330           |      |
|   | <b>AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):</b>         | 12,94         |      |

| 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.  | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4     | 5     | 4     |
| Nesne ve sınıf ile ilgili problemlere çözüm üretebilir.  | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    | 5     | 5     | 4     |
| Yapılandırıcılar, nesne pointer 'ları, in-line fonksiyonlar, nesne dizilerini anlatabilir ve yorumlayabilir.       | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    | 5     | 5     | 4     |
| This pointer 'ı, bellekte yer ayırma, başvuru değişkeni, windows form uygulamalarını anlatabilir ve yorumlayabilir | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 5     | 5     | 4     |
| Swing arayüzü ve dosyalamayı kullanarak uygulamalar geliştirebilir.  | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 4    | 5     | 5     | 4     |

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/386853>