

Eğitim

DERS KODU

91

## Java ile Programlamaya Giriş Eğitimi

Eğitmen

**Engin DEMİROĞ**

Eğitim Süresi

**15 Saat**

### Amaç

Java Programlama Dilinin tüm inceliklerinin ve kurallarının aktarılması ile Nesne Yönelimli Programlama mantığının kavranması hedeflenmektedir.

### Eğitimin Özeti

- Sıfırdan genel programlama tekniklerinin anlatımı
- Java Nesne Yönelimli Programlama (OOP) tekniklerinin, gerçek hayata uygun şekilde aktarımı
- Veri tabanına erişim yöntemlerinin temelleri
- Swing ile ara yüz geliştirme ve veri tabanına ulaşma yolları

### Hedef Kitle

- Üniversite öğrencileri ve yeni mezunlar
- Sektörün ihtiyaç duyduğu teknolojiyi öğrenmek isteyenler
- Sektörde çalışıp, nesne yönelimli tekniklerini geliştirmek isteyenler
- Lise öğrencileri

### Kazanımlar

- Java'yı gerçek projelerde kullanmak üzere temelden öğrenir,
- Java ile Nesne Yönelimli Programlama (OOP) yapabilir,
- SOLID yazılım geliştirme prensiplerini kavrar,
- Tasarım Desenlerine (Design Patterns) yönelik başlangıç seviyesinde bilgi edinir.

### Temel Bilgi Ve Beceri Gereksinimleri

- Temel bilgisayar okur yazarlığı

## Değerlendirme

Bu eğitimin değerlendirme süreci iki aşamalıdır.

1. Her eğitim videosunun %80'i izlenmelidir.
2. Sınavda başarılı sayılmak için en az 70 Puan alınmalıdır.

- Sınavdan başarısız olduğunuz takdirde bir sonraki sınav dönemini beklemelisiniz.
- Mart, Haziran, Eylül ve Aralık aylarında sınav yenilenmektedir. Sınav yenilediğinde katılımcılara e-posta gönderilmektedir.

## Sertifika

Sertifika Türü: **Katılım Sertifikası**



## Kaynak Dökümanlar

- [https://files.btkakademi.gov.tr/JAVA/JAVA\\_ile\\_programlamaya\\_giris/java\\_ile\\_programlamaya\\_giris\\_dokumanlar.zip](https://files.btkakademi.gov.tr/JAVA/JAVA_ile_programlamaya_giris/java_ile_programlamaya_giris_dokumanlar.zip)

## Terimler

**Applet:** Java ile yazılmış ve web sayfasına gömülmüş uygulamalar

**AWT:** Appletr ve grafik arayüzlü java programlarında kullanılan kütüphane

**Class:** Veri birimlerini(property) ve yöntemleri(method) belirleyen yapı

**Encapsulation:** Bir nesnenin bazı özellik ve işlevlerini diğerlerinden saklanabilmesi, erişimin sınırlandırılabilmesi

**Inhertiance:** Java'da kalıtım bir sınıfın kendine ait özellikleri başka bir sınıfa aynen aktarması ya da bazı özellikleri diğer sınıflara izin vermesi

**Instace:** Class'a uygun olarak yaratılan nesne

**JSF:** Hem JSP hem de dinamik olarak web sayfasını yaratan bileşenleri yönetmeyi sağlar

**JSP:** HTML kodları ile iç içe örülmüş java server taraflı kodlar

**JVM:** Java sanal makinesi

**Method:** Belirli işlevleri gören birimler

**Object:** İçerisinde veri ve fonksiyon barındıran yapı

**Polymorphism:** Birbirine benzer nesnelere, aralarındaki farklarla ilgilenmeden aynı şekilde erişebilmek

**Property:** Veri tutan birimler