



BİL106 Nesne Yönelimli Programlama

Dr. Öğr. Üyesi Yavuz CANBAY
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kısa tanıtım

- › Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Başkan Yardımcısı
- › Bilgisayar Araştırma ve Uygulama Merkezi Müdürü
 - › baum.ksu.edu.tr
- › Laboratuvarımız
 - › DataVision Lab: datavision.ksu.edu.tr
 - › Yapay zeka
 - › Siber güvenlik
 - › Makine öğrenmesi, derin öğrenme
 - › Mobil uygulamalar
 - › Büyük veri
- › Şirket: smartdatasoft.com.tr

Kısa tanıtım

› Düzenlediğimiz konferanslar

- › Uluslararası Bilgi Güvenliği ve Kriptoloji Konferansı: www.iscturkey.org
- › Uluslararası Bilgisayar Bilimleri ve Mühendisliği Konferansı: www.ubmk.org

› Dergilerimiz

- › International Journal of Information Security Science: www.ijiss.org
- › Uluslararası Bilgisayar Güvenliği Mühendisliği Dergisi www.ubgmd.org

Genel Bilgiler

- › **Sınıf mevcudu:** 103
- › **Değerlendirme:**
 - › Arasınava: %40 (%30:vize, %10:lab)
 - › Final sınavı: %60 (%50: final, %10:lab)
 - › Final için bonus +10 puan (proje geliştirenlere)
- › **Ders Kitabı:** Nesne Yönelimli C++ Programlama Klavuzu
- › **Kaynaklar:** C++ ve Nesne Yönelimli Programlamaya Giriş (Prof. Dr. M. Serdar ÇELEBİ)

İletişim: yavuzcanbay@ksu.edu.tr

Web: ycanbay.github.io

Genel Bilgiler

› Haftalık Dersler:

- › Belirtilen kaynaklar üzerinden hem teorik hem de uygulamalı olarak anlatılacaktır.
- › Paylaşılacak olan kodları bilgisayarınızda uygulamanız önemlidir.
- › Lab saatlerinde Arş. Gör. Fahriye Gemci sizlere lab föyü üzerinden uygulama yaptırarak not verecektir.
- › Lab föyleri sizlere duyurulacaktır.

Genel Bilgiler

- › Arasınnav:
 - › vizeye kadar olan tüm konuları kapsar
 - › teorik ve uygulama ağırlıklı sorular içerir
- › Final:
 - › Tüm konuları kapsar
 - › teorik ve uygulama ağırlıklı sorular içerir

Dersin Amacı

- › C++ ile Nesne Yönelimli Programlama hakkında teorik bilgi vermek
- › C++ ile Nesne Yönelimli Programlama için uygulamalar yaptırmak

Ders Kapsamı

- › Bölüm 1: Genel Görünüm
- › Bölüm 2: C++ Programlama Temelleri
- › Bölüm 3: Döngüler ve Kararlar
- › Bölüm 4: Yapılar
- › Bölüm 5: Fonksiyonlar
- › Bölüm 6: Nesneler ve Sınıflar
- › Bölüm 7: Diziler ve Karakter Katarları
- › Bölüm 8: Operatörlerin Aşırı Yüklenmesi
- › Bölüm 9: Kalıtım
- › Bölüm 10: İşaretçiler
- › Bölüm 11: Sanal Fonksiyonlar
- › Bölüm 12: Akışlar ve Dosyalar
- › Bölüm 13: Birden Fazla Dosya Kullanan Programlar
- › Bölüm 14: Şablonlar ve Kural Dışı Durumlar
- › Bölüm 15: Standart Şablon Kütüphanesi
- › Bölüm 16: Nesne Yönelimli Program Geliştirme