

İnönü Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
Nesneye Yönelik Yazılım Mühendisliği (376)
2019 Bahar Dönemi Proje Duyurusu

Ders Sorumlusu	Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Arif AYDIN
Amaç	<ul style="list-style-type: none">Nesneye yönelik yazılım mühendisliği kavramlarını öğrenmekYazılım geliştirme metodlarını (software development methods) öğrenmekYazılım Tasarım Kalıplarını (software design patterns) öğrenmekYukarıda bahsedilen kavramları öğrenip projelerimize uygulamak
Puanlama	<p>Vize Notu</p> <ul style="list-style-type: none">Quiz+ Ödev(ler) (35p)Quizlere katılmak zorunludur ve kaçırılan quizin telafı imkanı yoktur.Vize (65p) <p>Final Notu</p> <ul style="list-style-type: none">Projenin altı aşaması (6 x 12 p)Proje Sunusu (28 p)Projeyi Final'de sunabilmek için 1. maddeden en az 35 puan gerekmektedir.2 nolu aşamadan 35 puanın altında kalan öğrenciler bütünlemeye kalacaktır. (Finalde uygulanan %55 şartı) <p>Final Notu: 1. maddeden alınan puan (35 -72) + Proje Sunum (28p) Bütünleme Notu: 1. maddeden alınan puan (1 - 35) + Proje Sunum (28p)</p>
Kurallar	<ul style="list-style-type: none">Proje grupları 1,2 veya 3 kişilik olabilir.Birden fazla kişinin oluşturduğu gruplarda öğrencinin notu proje aşamasına olan katkısı oranında bireysel olarak değerlendirilecektir.Geç ödev kontrolü yapılmayacaktır.Proje kontrollerine zamanında (belirlenen haftalarda) katılmayan öğrencilerin o hafta için alacağı puan 0 olacaktır. Fakat, <u>Bir sonraki aşamaya geçiş için tamamlanamayan aşamaların bitirilme zorunluluğu bulunmaktadır.</u>İl dışından katılacak öğrenciler bulunduğumuz hafta ve bir sonraki haftanın proje aşamalarını gösterebilirler.<u>Proje kontrollerinde grup üyelerinin problemin çözümü için yazılan kod parçacıklarının yazımına olan katkısı bireysel olarak değerlendirilecektir.</u><u>Proje çalışmasının bir başkasına yapıldığı tespit edilen grup proje kontrollerine edemeyecek ve dersten kalacaktır.</u>Proje konularının ve grupların belirlenmesi için son tarih 7 Mart 2019.

PROJE AŞAMA TAKVİMİ			
Takvim	Aşamalar	Yapılacaklar	Puan
3.Hafta	Lab 3	Nesne tabanlı programlamanın temel kavramlarının (inheritance, information hiding, abstraction, polymorphism) uygulanması ve kodlanması	40p
4.Hafta	Lab 4		
5.Hafta	Proje 1	İhtiyaçlarının belirlenmesi (requirements) - 6 temel ihtiyaç <ul style="list-style-type: none"> Geliştirilen proje hangi amaçları gerçekleştirmek için tasarlanmaktadır? (2p) Hangi problemin çözümü gerçekleştirecektir? (2p) Kullanıcılarına hangi kolaylığı sağlayacaktır? (2p) 	6p
6.Hafta	Proje 2	Tasarım (Design-1) <ul style="list-style-type: none"> Projede kullanılacak olan programlama dili (Java, C#, Python), Framework (eğer kullanıyorsan) (Spring, Django, Rails, vb), veritabanı teknolojileri (PostgreSQL, MySQL, Redis, Cassandra, vb) ve diğer kullanılan teknolojilerin hangi özelliklerinden dolayı seçildiğini açıklayınız? (2p) Hangi yazılım geliştirme metodu (XP, Scrum, Agile, vb) kullanılacaktır? (2p) Seçtiğiniz yazılım geliştirme metodunun özelliklerinin ve projenizde kullanılmasının sebeplerini ifade ediniz. (2p) 	6p
7.Hafta	Proje 3	Tasarım (Design-2) <ul style="list-style-type: none"> Veritabanı tablo tasarımı eger veritabanı projede (Entity-Relationship Model) (p) Hangi yazılım tasarımı modelini (software design patterns) kullanacaksınız? (p) Seçtiğiniz yazılım tasarım modelinin özelliklerini açıklayınız ve hangi ihtiyaçları karşılamak için projenizde kullandığınızı ifade ediniz. (p) 	6p
8.Hafta	Proje 4	Uygulama- Kodlama (Implementation-1) <ul style="list-style-type: none"> İhtiyaçlar aşamasında belirtilen 1. ve 2. nolu ihtiyaçların kodlanması ve uygulamasını nasıl gerçekleştirdiğinizi ifade ediniz. 	8p
9.Hafta	Proje 5	Uygulama-Kodlama (Implementation-2) <ul style="list-style-type: none"> İhtiyaçlar kısmında belirtilen 3. ve 4. ihtiyaçların kodlanması ve uygulaması nasıl gerçekleştirdiğinizi ifade ediniz. 	8p
10.Hafta		ARASINAV	
11.Hafta	Proje 6	Uygulama-Kodlama (Implementation-3) <ul style="list-style-type: none"> İhtiyaçlar kısmında belirtilen 5. ve 6. ihtiyaçların kodlanması ve uygulaması nasıl gerçekleştirdiğinizi ifade ediniz. 	8p
12.Hafta	Proje 7	Testing 1 + Implementation-4 <ul style="list-style-type: none"> Uygulaması ve kodlanması gerçekleştirilen 1., 2. ve 3. ihtiyaçların çözümünü sağlayan kod kısmının test edilmesi (test case gerekmektedir) <i>Test sonuçlarında istenmeyen bir sonuçla karşılaşıldığında hatanın veya hataların tespit edilmesi ve düzeltilmesi gerekmektedir.</i> Creational (Oluşturucu) Tasarım Modeli (7p) 	10p
13.Hafta	Proje 8	Testing 2 + Implementation-5 <ul style="list-style-type: none"> Uygulaması ve kodlanması gerçekleştirilen 4., 5. ve 6. İhtiyaçlarını çözümünü sağlayan kod kısmının test edilmesi (test case gerekmektedir) <i>Test sonuçlarında istenmeyen bir sonuçla karşılaşıldığında hatanın veya hataların tespit edilmesi ve düzeltilmesi gerekmektedir</i> Structural (yapısal) Tasarım Modeli (7p) 	10p
14.Hafta	Proje 9	Deployment <ul style="list-style-type: none"> Projenin uygulamasının nasıl gerçekleştirdiğini açıklayınız. Kaç kişi geliştirdiğiniz projeyi kullandı ve bu ortamı nasıl sağladınız. Kullanıcılara ulaşmak için hangi teknolojileri kullandınız? Behavioral (davranışsal) Tasarım Modeli (7p) 	10p
Final Haftası	Sunumlar	Proje Sunumları <ul style="list-style-type: none"> 15 Dakika sunu 5 dk soru cevap Projenizin hazırlanma amacı anlatılacaktır. Karşılaştığınız ve çözdüğünüz problemler anlatılacaktır 	28p

		<ul style="list-style-type: none">• Projede kullanılan 3 adet tasarım kalıbının hangi amaç için kullanıldığı anlatılacaktır• Projenizin demo gösterimi gerçekleştirilecektir.	
--	--	--	--