

Nesneye Yönelik Yazılım Mühendisliđi (376)

Yrd. Doç. Dr. Ahmet Arif AYDIN

HEDEFLER

- ❖ Nesne (object) kavramını kavramak
- ❖ Nesne Tabanlı Tasarım Yöntemlerini kullanabilmek
- ❖ Yazılım Geliştirme metodlarını kavramak
- ❖ Yazılım Tasarım Modellerini öğrenmek
- ❖ Yukarıda bahsedilen kavramları etkili bir biçimde projelerimize UYGULAYABİLMEK!

DERS MATERİYALİ

- ❖ Dersimiz için hazırladığım sunular.
 - ❖ Ken Anderson
 - ❖ **Object-Oriented Analysis and Design** (lecture notes) (2012)
 - ❖ <http://www.cs.colorado.edu/~kena/classes/5448/f12/lectures/>
 - ❖ Kitap
 - ❖ Alan Shalloway , James R. Trott **Design Patterns Explained A new Perspective on Object -Oriented Design** (2008)
 - ❖ **Java Design Patterns**
 - ❖ <http://enos.itcollege.ee/~jpoial/java/naited/Java-Design-Patterns.pdf>

TAVSİYELER

- ❖ Web sayfamız
 - ❖ <https://github.com/aaaydin/376OOSE>
 - ❖ **Düzenli olarak her hafta kontrol ediniz!**
 - ❖ Duyurular , ders materyali, proje ile alakalı her şey !
- ❖ **Sorumluluklarınızı ciddi bir biçimde tekrar gözden geçirin**
 - ❖ Dönemin bitmesine son 13 hafta !
 - ❖ Planlı ve programlı olun. Geçen zamanı geri getirmezsınız!
 - ❖ Yerinde ve zamanında yapılan her iş değerlidir!
- ❖ Birbirimizi doğru anladığımızdan emin olalım.
 - ❖ **İletişim kopukluğu olmasın!**
 - ❖ E-mail: arif.aydin@inonu.edu.tr
 - ❖ Office : F Blok 2.Kat No:1

PUANLAMA

❖ Vize Notu

- Ödev (15p)
- Laboratuvar Uygulamaları (10 p + 15p +15p)
- Projenin ilk 3 aşaması (3 x 15 p)

❖ Final Notu

1. Projenin son altı aşaması (6 x 12 p)
 2. Proje Teslimi ve Sunusu (28 p)
- Proje sunusunu gerçekleştirmek için
 - 1. maddeden en az 35 puan gerekmektedir !!!!!!!
 - Final Notu = 1.maddeden (35 - 75 arası) + Proje sunusu (28p)
 - Bütünleme = 1.maddeden (1 - 34 arası) + Proje sunusu (28p)

KONULAR

- ❖ **Yazılım Mühendisliği'ne Giriş**
- ❖ **Nesne Tabanlı Programlama Kavramı** (*Object-Oriented Paradigm*)
 - Soyutlama (*abstraction*),
 - Bilgi gizleme (*Information hiding*)
 - Kapsülleme (*encapsulation*)
 - Kalıtım (*inheritance*)
 - Çok biçimlilik (*polymorphism*)
- ❖ **Yapısal Tasarım ve Programlama**
 - Functional Decomposition, Structured Design Programming
- ❖ **Yazılım Tasarım Yaşam Döngüsü** (*Software Design Lifecycles*)
 - *requirements - design- implementation - testing - deployment*
- ❖ **Yazılım Geliştirme Methodları** (*Software Development Methods*)
 - Geleneksel (Traditional): *Waterfall, V model , Spiral*
 - Modern (Contemporary): *Agile, Scrum , XP*
- ❖ **Yazılım Tasarım Modelleri** (*Software Design Patterns*)
 - *Facade , Adaptor ,Strategy, Bridge , Decorator , Observer*