

İnönü Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
2017 – 2018 Öğretim Yılı Bahar Dönemi
Nesneye Yönelik Yazılım Mühendisliği (376)
Dersi Proje Duyurusu

Ders Sorumlusu	Yrd. Doç. Dr. Ahmet Arif AYDIN
Amaç	<ul style="list-style-type: none">• Nesneye yönelik yazılım mühendisliği kavramlarını öğrenmek• Yazılım geliştirme metotlarını (software development methods) öğrenmek• Yazılım Tasarım Kalıplarını (software design patterns) öğrenmek• Yukarıda bahsedilen kavramları öğrenip projelerimize uygulamak
Puanlama	<p>Vize Notu</p> <ul style="list-style-type: none">• Yazılı Ödev(ler) (15p)• Labaratuvar Uygulamaları (3 uygulama) (10p + 15p + 15p)• Projenin ilk 3 aşaması (3 x 15 p) <p>Final Notu</p> <ol style="list-style-type: none">1. Projenin son altı aşaması (6 x 12 p)2. Proje Teslimi ve Sunusu (28 p)<ul style="list-style-type: none">• 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)• Final: 1. maddeden alınan puan (35 -72) + Proje Sunum (28p)• Bütünleme: 1. maddeden alınan puan (1 - 34) + Proje Sunum (28p)
Kurallar	<ul style="list-style-type: none">• Labaratuvar uygulamalarına katılmak zorunludur. Sonradan telafi imkanı yoktur.• 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 kotrollerine 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 çalışmasının bir başkasına yaptırıldığı tespit edilen grup proje kontrollerine edemeyecek ve dersten kalacaktır.</u>• Proje konularının ve grupların belirlenmesi için son tarih 1 Mart 2018, 17:00 dir.

PROJE AŞAMA TAKVİMİ			
Takvim	Aşamalar	Yapılacaklar	Puan
2.Hafta	Lab 1	Nesne tabanlı programlamanın temel kavramlarının (inheritance, information hiding, abstraction, polymorphism) uygulanması ve kodlanması	10 p
3.Hafta	Lab 2		15 p
4.Hafta	Lab 3		15 p
5.Hafta	Proje 1	İhtiyaçlarının belirlenmesi (requirements) - 6 temel ihtiyaç Geliştirilmesi hedeflenen proje hangi amaçları gerçekleştirmek için tasarlanmaktadır? Hangi problemin çözümü gerçekleştirecektir? Kullanıcılarına hangi kolaylığı sağlayacaktır?	15p
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? (5p) Hangi yazılım geliştirme metodu (XP, Scrum, Agile, vb) kullanılacaktır? (5p) Seçtiğiniz yazılım geliştirme metodunun özelliklerinin ve projenizde kullanılmasının sebeplerini ifade ediniz. (5p) 	15p
7.Hafta	Proje 3	Tasarım (Design-2) <ul style="list-style-type: none"> Veritabanı ve tablo tasarımı (Entity-Relationship Model) (7p) Hangi yazılım tasarımı modelini (software design patterns) kullanacaksınız? (4p) Seçtiğiniz yazılım tasarım modelinin özelliklerini açıklayınız ve hangi ihtiyaçları karşılamak için projenizde kullandığınızı ifade ediniz. (4p) 	15p
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. <u>Problemin çözümü için yazılan kod parçacıklarını açıklayınız. Her bir grup üyesinin uygulamaya olan katkısını gösteriniz</u> 	12p
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. <u>Problemin çözümü için yazılan kod parçacıklarını açıklayınız . Her bir grup üyesinin uygulamaya olan katkısını gösteriniz</u> 	12p
10.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., <u>Problemin çözümü için yazılan kod parçacıklarını açıklayınız . Her bir grup üyesinin uygulamaya olan katkısını gösteriniz</u> 	12p
11.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> <i>Creational (Oluşturucu) Tasarım Modeli (9p)</i> 	12p
12.Hafta	Proje 8	Testing 2 + Implementation-5 <ul style="list-style-type: none"> Uygulamsı 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> <i>Structural (yapısal) Tasarım Modeli (9p)</i> 	12p
13.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 (9p) 	12p
14.Hafta	Sunumlar	<ul style="list-style-type: none"> Grup üyelerinin beraber gerçekleştireceği 10 dakikalık sunum 	28p