

Eğitim

DERS KODU

72

C#

Eğitmen

Engin DEMİROĞ

Eğitim Süresi

45 Saat

Amaç

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

Eğitimin Özeti

- Programlamaya giriş
- Veri tipleri
- Döngüler
- Kurumsal yazılım mimariler
- Tasarım desenleri
- Sektörde kurumsal organizasyonların kullandığı backend yazma tekniklerini profesyonel bir akış açısıyla öğreneceksiniz.
- Hayat kurtarıcı Best Practice'lerle dolu bir içerikle karşılaşacaksınız.
- Özenle hazırlanmış, gerçek hayat projeleri destekli tasarım desenleri bölümü.
- Sürdürebilir yazılımlar için SOLID bir mimari.
- Backend yazma teknikleri kursun ileri seviye bölümlerini oluşturuyor.
- Eğitimin en büyük özelliği, best practice odaklı olması ve syntax bazlı programlama yerine •Ne-Ne Zaman-Nerede-Niçin sorularına cevap vermesidir. Örneğin; bir çok programcı "Interface" syntax'ını bilir fakat onu gerçek hayatta kullanmakta zorlanır.

Hedef Kitle

- Yazılım geliştirmeye sıfırdan başlayıp profesyonel teknikler öğrenmek isteyenler

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. Video eğitimler en az %80 oranında izlemeli
2. Sınav başarı oranı en az %70 oranında başarı sağlanmalıdır.

Sınav, bilgi ve beceri düzeyinizi değil derse katılım sürecinizi ölçmeye yönelik hazırlanmıştır.

Sertifika

Sertifika Türü: Katılım Sertifikası



Kaynak Dökümanlar

•https://files.btkakademi.gov.tr/72_CSHARP/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
Inheritance: Java'da kalıtım bir sınıfın kendine ait özellikleri başka bir sınıfa aynen aktarması ya da bazı özellikleri diğer sınıflara izin vermesi
Instance: Class'a uygun olarak yaratılan nesne
JSP: 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