

Samsun Üniversitesi

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ

MYAZ205	Nesne Tabanlı Programlama				
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS
3	MYAZ205	Nesne Tabanlı Programlama	3	3	5

Öğrenim Türü	Dersin Dili	Dersin Düzeyi	Dersin Staj Durumu	Dersin Türü
Örgün Öğretim	Türkçe	Fakülte	Yok	Zorunlu

Bölümü/Programı	Ön Koşul	Dersin Koordinatörü	Dersi Veren	Dersin Yardımcıları
YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ		Yok	Tanımsız Dekanlık Tanımsız Dekanlık	Yok

Dersin Amacı:

Bu dersin amacı, etkili ve esnek nesne yönelimli yazılımlar geliştirmek için gereken nesneye yönelik programlama kavramlarını öğretmektir. Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Nesneye Dayalı Programlamaya giriş, C# programlama dilinin temelleri, Nesne ve sınıf kavramı, kurucular ve yıkıcılar, kalıtım, çoklu kalıtım, operatör aşırı yükleme, çok biçimlilik, fonksiyon aşırı yükleme ve sanal fonksiyonlar, özet sınıflar, arayüzler, olaylar, jenerik tipler, temel giriş cıkış işlemleri, dosyalar, kütüphane kullanımı, Windows formlari ile grafik kullanıcı arayüz tasarımı.

Dersin Kaynakları

Herkes için C# ,Herbert Schildt,Alfa Yayınları,2011 Herbert Schildt, The Complete C#, McGraw-Hill, 2007. Kaynakları

Ders Yapısı						
Matematik ve Temel Bilimler	:	10	Eğitim Bilimleri		0	7
Mühendislik Bilimleri	:	15	Fen Bilimleri	7:	0	
Mühendislik Tasarımı	:	15	Sağlık Bilimleri		0	
Socyal Bilimler		0	Alan Rilgici		60	4

Ders K	onuları			
Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar	
1	Nesneye Dayalı Programlamaya giriş			
2	Nesneye Dayalı Programlamaya giriş C# programlama dilinin temelleri, temel veri türleri			
3	Tür dönüşümleri, operatörler			
4	Akıs kontrol devimleri, metotlar, diziler			
5	Operatörlerin aşırı yüklenmesi, isim alanları			
6	Static metotlar, sınıflar, erişim denetleyicileri			
7	Kalıtım, çoklu kalıtım, çok biçimlilik ve sarmalama			
8	Ara Sınav			
9	Sanal metotlar, özet sınıflar ve arayüzler			
10	İstisnai durum yönetimi, temsilciler, olaylar			
11	Ön işlemciler, temel giriş-çıkış işlemleri			
12	Windows formları ile grafik kullanıcı arayüz tasarımı			
13	Windows formları ile grafik kullanıcı arayüz tasarımı			
14	Windows formları ile veritabanı uygulamaları			
15	Final Sınavı			

Dersin Öğ	Dersin Öğrenme Çıktıları			
Sıra No	Açıklama			
Ö01	C# programlama dilinin temellerini anlar			
Ö02	Nesneye Dayalı Programlama prensiplerini bilir.			
Ö03	Nesneye Dayalı Programlama ile yordamsal programlama arasındaki farkları yorumlar.			
Ö04	Sınıf ve sınıfları oluşturan yapıları bilir.			
Ö05	Kalıtım, çokbiçimlilik ve sarmalama konularını açıklar			
Ö06	Özet sınıf ve arayüz arasındaki farkları tanımlar			
Ö07	Static sınıf, metot ve değişkenleri analiz eder.			
Ö08	C#'ta Windows formlarını kullanarak ticari bir proje yapabilir.			

Programın Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
P06	Disiplin içi ve çok disiplinili takımlarda etkin biçimde çalışma becerisi; bireysel çalışma becerisi.
P10	Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişiklik yönetimi gibi, iş hayatındaki uygulamalar hakkında bilgi; girişimcilik, yenilikçilik hakkında farkındalık; sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.
P11	Mühendislik uygulamalarının evrensel ve toplumsal boyutlarda sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ve çağın mühendislik alanına yansıyan sorunları hakkında bilgi; mühendislik çözümlerinin hukuksal sonuçları konusunda farkındalık.
P04	Mühendislik uygulamalarında karşılaşılan karmaşık problemlerin analizi ve çözümü için gerekli olan modern teknik ve araçları geliştirme, seçme ve kullanma becerisi; bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma becerisi.
P08	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojideki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi.
P09	Etik ilkelerine uygun davranma, mesleki ve etik sorumluluk bilinci; mühendislik uygulamalarında kullanılan standartlar hakkında bilgi
P12	Kodlama, doğrulama, sınama ve hata ayıklama konularını da içerecek şekilde karmaşık yazılım sistemleri geliştirebilmek.
P01	Matematik, fen bilimleri ve ilgili mühendislik disiplinine özgü konularda yeterli bilgi birikimi; bu alanlardaki kurumsal ve uygulamalı bilgileri, karmaşık mühendislik problemlerinde kullanabilme becerisi.
P07	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurma becerisi; en az bir yabancı dil bilgisi; etkili rapor yazma ve yazılı raporları anlama, tasarım ve üretim raporları hazırlayabilme, etkin sunum yapabilme, açık
P02	Karmaşık mühendislik problemlerini saptama, tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi; bu amaçla uygun analiz ve modelleme yöntemlerini seçme ve uygulama becerisi.
P03	Karmaşık bir sistemi, süreci, cihazı veya ürünü gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlama becerisi; bu amaçla modern tasarım yöntemlerini uygulama becerisi.
P05	Karmaşık mühendislik problemlerinin veya disipline özgü araştırma konularının incelenmesi için deney tasarlama, deney yapma, veri toplama, sonuçları analiz etme ve yorumlama becerisi.

Değerlendirme Ölçütleri				
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı		
Ara Sınav	0	%40		
Kısa Sınav	0	%0		
Ödev	0	%0		
Devam	0	%0		
Uygulama	0	%0		
Proje	0	%0		
Yarıyıl Sonu Sınavı	0	%60		
Toplam	······	%100		

Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	3	42
Sınıf Dışı Ç. Süresi	13	5	65
Ödevler	5	3	15
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	10	10
Uygulama	0	0	0
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20	20
Toplam İş Yükü			152
AKTS Kredisi			5

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları

Katkı Düzeyi: 1: Çok düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek

	P01	P12
Tüm	3	2
Ö01	3	2
Ö02	3	2
Ö03	3	2
Ö04	3	2
Ö05	3	2
Ö06	3	2
Ö07	3	2
Ö08	3	2