



BTK
AKADEMİ

Programlama

Zafer CÖMERT



BTK
AKADEMİ

Bölüm 1

Giriş

Eğitimin Amacı

- Öğrencilerin temel ve orta seviye C# programlama yapılarını öğrenmeleri
- Nesne yönelimli programlama (OOP) kavramlarını kavramaları
- Gerçek dünya problemlerine algoritmik çözümler geliştirebilmeleri
- Modüler ve sürdürülebilir yazılım geliştirme becerileri kazanmaları



Eğitimin Niteliği

- Eğitim, teorik bilgilerin yanı sıra bol örnek ve uygulamalarla desteklenerek adım adım öğrenmeyi teşvik edecek şekilde yapılandırılmıştır.
- Eğitim, temel programlama bilgisine sahip katılımcılar için sade bir dille hazırlanmış olup giriş ve orta seviye konuları kapsamaktadır.
- Ezberden uzak, problemi analiz etme ve çözüm üretme becerilerini geliştiren algoritmik düşünme yaklaşımını merkeze alır.

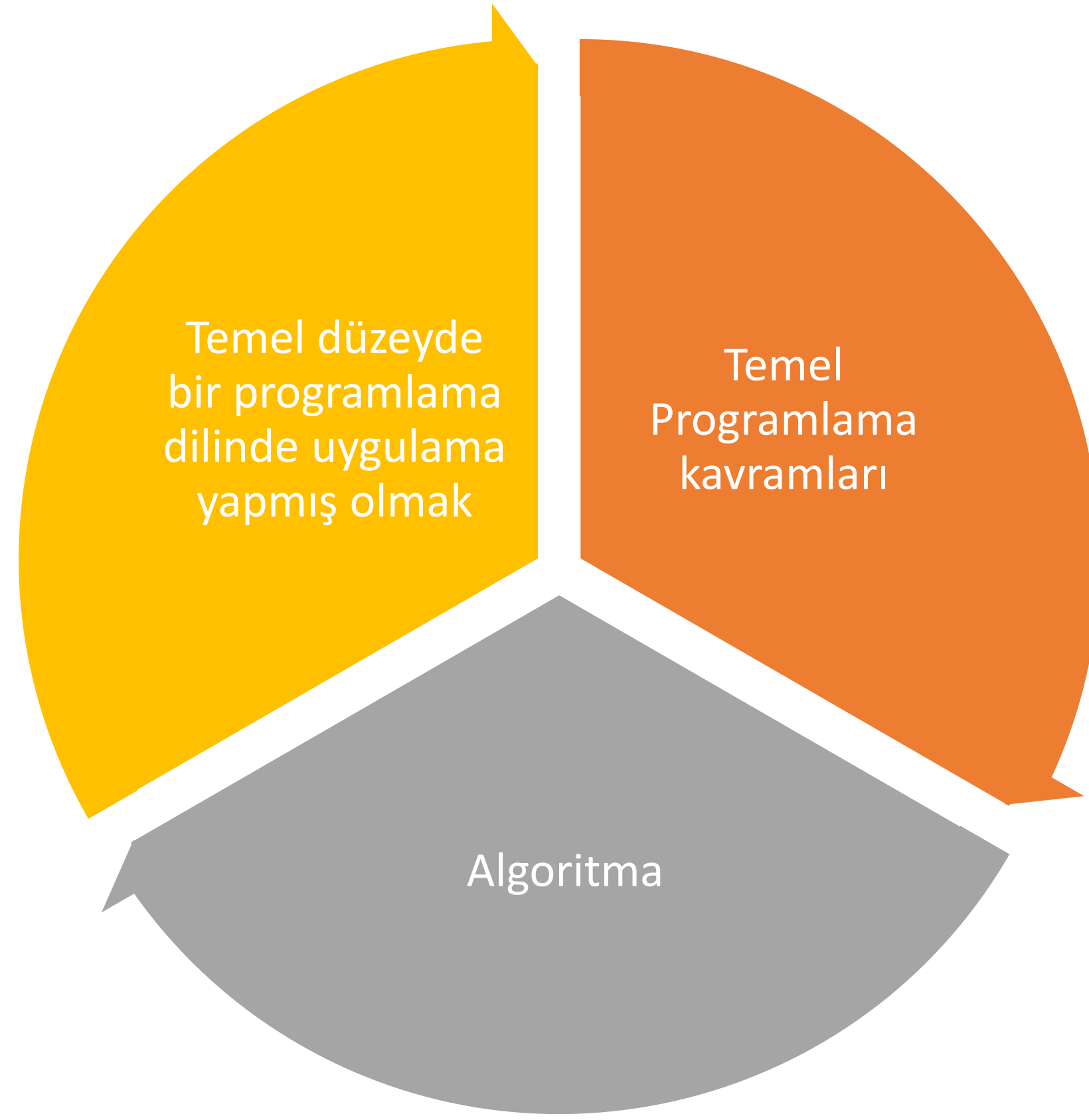


Eğitimin Seviyesi

Hazırlanan eğitim içerikleri
temel ve orta seviye dikkate
alınarak organize edilmiştir.



Önkoşul / Beceriler



Hedef Kitle

Temel programlama bilgisine sahip önlisans ve lisans öğrencileri



Yazılım geliştirme alanında kendini geliştirmek isteyenler



C# dilini öğrenerek nesne yönelimli programlamaya giriş yapmak isteyenler



Eğitimde Kullanılan Yazılım, Araç ve Gereçler

Visual Studio Code

Visual Studio



Kazanımlar

C# programlama dilini etkin bir şekilde kullanabilme

Temel programlama yapıları ve nesne yönelimli programlama prensiplerini öğrenme

Arayüzler, kalıtım, koleksiyonlar ve hata yönetimi gibi ileri konuları uygulayabilme

Modüler ve sürdürülebilir yazılım geliştirme becerisi kazanma

Gerçek dünya problemleri için algoritmalar ve çözümler geliştirebilme

Programlama ile problemleri çözebilme

Nesne yönelimli programlamada sınıf ve nesne kavramlarını kullanabilme

Temel veri yapıları ve algoritmaları uygulayabilme

Problem çözme yeteneğini geliştirme

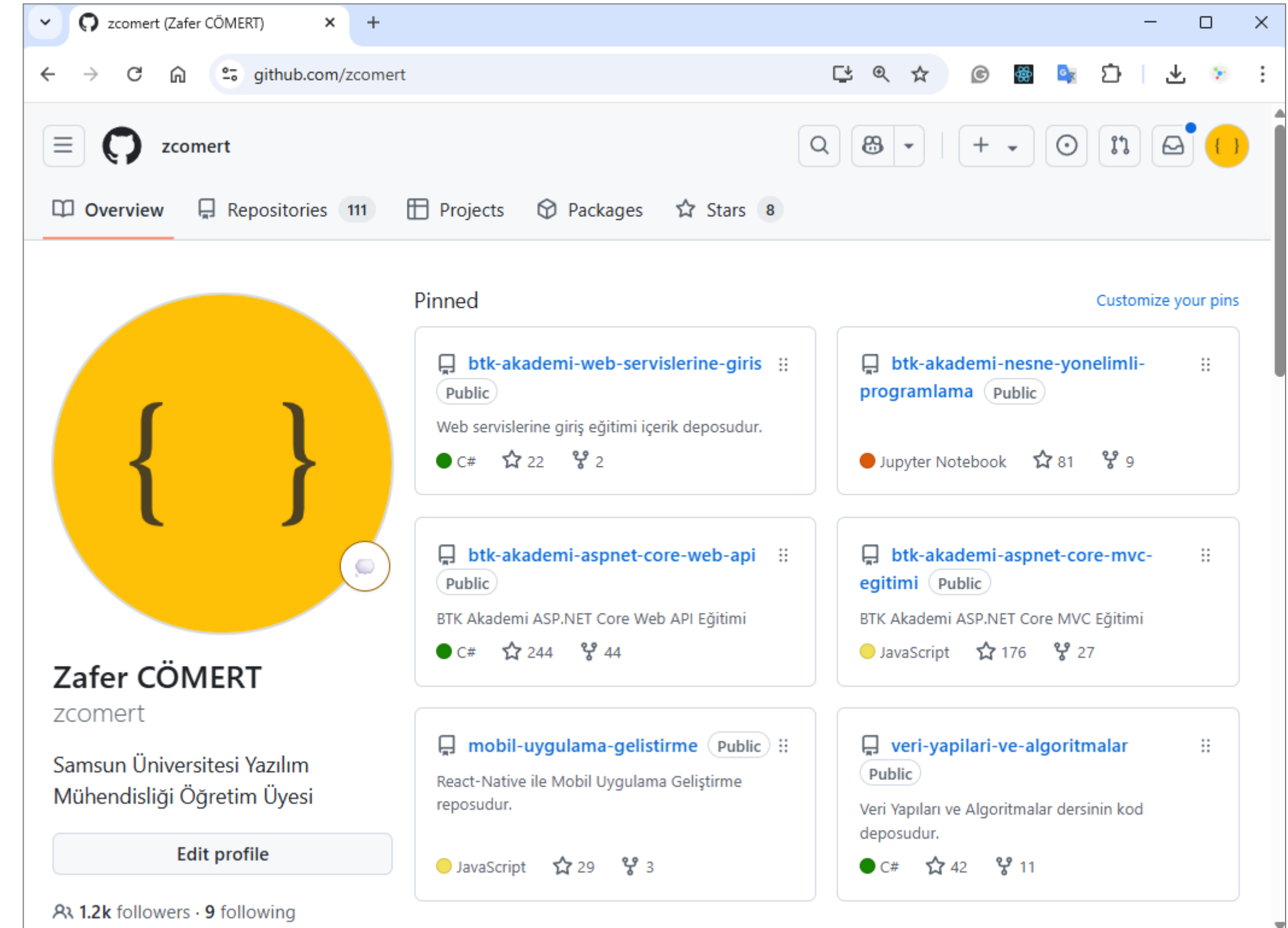


İçerik

1. C# Giriş
2. Programcılığa Giriş
3. Veri Tipleri
4. Dizi Kavramları ve Döngüler
5. String Veri Yapısı
6. Nesne Yapısı 1 & 2
7. Arayüz (Interface) Yapısı
8. Kalıtım ve Abstract Yapı
9. Erişim Bildirgeçleri ve Koleksiyonlar
- 10.Yapıcı Bloklar, Değer ve Referans Tipler
- 11.Koleksiyonlar
- 12.Hata Yönetimi

Kaynakların Paylaşılması

- Eğitim boyunca üretilen tüm kaynaklar GitHub deposunda paylaşılmıştır.
- <https://github.com/zcomert/btk-akademi-programlama-II>



Programlamada Yapay Zeka Etkisi

Avantaj

Kişiselleştirilmiş öğrenme

Anlık geri bildirim

Öğrenme hızını artırır

Sınıf dışı destek sağlar

Geliştirici araçlarına erken maruz kalma

Dezavantaj

Aşırı bağımlılık

Yüzeysel Öğrenme

Hata bilgi riski

Eleştirel düşünmenin zayıflaması

Değerlendirme zorluğu

Sorular ve Sorunlar

- destek@btkakademi.gov.tr
- Alo 123



Teşekkürler

ZAFER CÖMERT
Öğretim Üyesi