

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Nesne Tabanlı Programlama-2	1206430	IV	3+1	3.5	6
Ön koşul Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Meslek				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Verenler					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Nesne tabanlı bir dil kullanarak programlama yapmak				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenci; <ol style="list-style-type: none"> 1. Programlama için gerekli yazılımın ayarlarını yapar. 2. İşletim sistemi tabanlı temel uygulama geliştirir. 3. İşletim sistemi tabanlı ileri uygulama geliştirir. 4. Nesne tabanlı programlama paradigmasını uygular. 5. Veritabanı bağlantılı uygulama tasarımı yapar. 6. Veritabanı bağlantılı uygulama geliştirir. 				
Dersin İçeriği	Programlama İçin Gerekli Yazılımların Kurulması, Temel Bir Konsol ve İşletim Sistemi Uygulaması, Sabit, Değişken ve Nesne Kullanımı, Operatörlerin Kullanımı, Karar Kontrol Deyimleri, Döngü Kontrol Deyimleri, Standart Fonksiyonlar, Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar, Bileşen Kütüphanesi, Veri Yapıları, İşletim Sistemi Nesneleri, Menü Tasarımı ve Formlar, Veritabanı İşlemleri, Etkileşimli Veri Nesneleri				
Haftalar	Konular				
1	Nesne Tabanlı Programlama İçin Yazılım Kurarak Ayarlarını Yapmak				
2	Programlama Dilinin Temel Deyimleriyle Konsol Uygulamaları Hazırlamak Programlama Dilinin Temel Deyimleriyle İşletim Sistemi Tabanlı Uygulamaları Hazırlamak				
3	Karar Kontrol Deyimleri, Döngü Kontrol Deyimleri				
4	Kontrol Nesneleri ve Diziler				
5	Kontrol Nesneleri ve Diziler				
6	Nesne Kullanımı ve Operatörler				
7	Ara Sınav				
8	Standart Fonksiyonlar, Kullanıcı Tanımlı Fonksiyonlar				
9	Bileşen Kütüphanesi				
10	Veri Yapıları				
11	İşletim Sistemi Nesneleri				
12	Menü Tasarımı ve Formlar				
13	Veritabanı İşlemleri				
14	Etkileşimli Veri Nesneleri				
Genel Yeterlilikler					
Programlama için gerekli yazılımın ayarlarını yapabilmek. İşletim sistemi tabanlı temel ve ileri seviye uygulama geliştirebilmek. Nesne tabanlı programlama paradigmasını uygulayabilmek. Veritabanı bağlantılı uygulama geliştirebilmek.					
Kaynaklar					
Bilgin, M. Eser, M. (2018). <i>C# ile Nesne Tabanlı Programlama</i> . Kodlab Yayıncılık.					
Değerlendirme Sistemi					
Ara sınav: % 40					
Final: % 60					
Bütünleme:					

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM ÇIKTILARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15
ÖÇ1	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
ÖÇ2	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
ÖÇ3	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
ÖÇ4	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
ÖÇ5	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
ÖÇ6	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
ÖÇ: Öğrenme Çıktıları PÇ: Program Çıktıları															
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek		

Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15
Nesne Tabanlı Programlama-2	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5