

GÖRSEL PROGRAMLAMA

1	Ders Adı:	GÖRSEL PROGRAMLAMA
2	Ders Kodu:	EEM4110
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Lisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	4
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	8
7	Dersin AKTS Kredisi:	4.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	3.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	0.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Prof. Dr. FAHRİ VATANSEVER
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	E-posta: fahriv@uludag.edu.tr Tel: (224) 294 09 05 Adres: Elektrik-Elektronik Mühendisliği bölümü, No:304
17	Dersin WEB adresi:	http://home.uludag.edu.tr/~fahriv
18	Dersin Amacı:	Görsel ve nesneye yönelimli programlama mantığının (C#) kavranılması, değişik uygulama alanlarına ait yazılımlar geliştirme yeteneğinin kazanılması
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Karmaşık bir problemi, sistemi veya süreci; gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında, belirli gereksinimleri karşılayacak şekilde yazılım geliştirme becerisi
	2	Mühendislik uygulamaları için gerekli olan modern teknik ve araçları geliştirme, seçme ve kullanma becerisi
	3	Bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma becerisi
	4	Mühendislik problemlerinin incelenmesi için yazılım geliştirerek benzetim yapma becerisi
	5	Mühendislik problemlerinin incelenmesi için yazılım geliştirerek veri toplama, sonuçları analiz etme ve yorumlama becerisi
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	C#'a giriş ve .NET framework	
2	C# dilinin temelleri	

3	C# dilinde karar/döngü yapıları ve uygulamaları	
4	C# dilinde sayısal, alfasayısal, grafiksel, sistem komutları ve uygulamaları	
5	C# formları	
6	C# genel kontrol bileşenleri ve uygulamaları	
7	C# genel kontrol bileşenleri ve uygulamaları	
8	Yılıçi sınav+Ders tekrarı	
9	C# genel kontrol bileşenleri ve uygulamaları	
10	İletişim pencereleri, iletişim nesneleri, özellikleri, olayları ve uygulamaları	
11	Multimedia nesneleri, özellikleri, olayları ve uygulamaları	
12	İşletim sistemi, Office uygulamaları, raporlama nesneleri, özellikleri, olayları ve uygulamaları	
13	Ağ-internet nesneleri, özellikleri, olayları ve uygulamaları	
14	Veritabanı nesneleri, özellikleri, olayları ve uygulamaları	

22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	1. Sharp, J., Visual C# 2010, (çev. Tuğba Buldu), Arkadaş Yayınevi, 2011. 2. Albahari, J., Albahari, B., C# 4.0 in Nutshell, Fourth Edition, O'reilly, 2010. 3. Fahri Vatansever, "Algoritma Geliştirme ve Programlamaya Giriş", 13. baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2017.
----	---	--

23	Değerlendirme	
----	---------------	--

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYISI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	1	40.00
Kısa Sınav	0	0.00
Ödev	0	0.00
Yıl Sonu Sınavı	1	60.00
Toplam	2	100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		40.00
Finalin Başarıya Oranı		60.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		

24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU	
----	-------------------------------	--

ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Teorik Dersler	14	3.00	42.00
Uygulamalı Dersler	0	0.00	0.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3.00	42.00
Ödevler	0	0.00	0.00
Projeler	0	0.00	0.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınaylar	1	16.00	16.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20.00	20.00
Toplam İş Yüğü			120.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			4.00
Dersin AKTS Kredisi			4.00

25	PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE DERS ÖĞRETİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14	PY15	PY16
ÖK1	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK2	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK3	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK4	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük		2 Düşük		3 Orta		4 Yüksek		5 Çok Yüksek							