

## GÖRSEL PROGRAMLAMA-I

Dersin Adı	GÖRSEL PROGRAMLAMA-I
Dersin Kodu	1314001342011
Dersin Türü	Zorunlu
Dersin Seviyesi	Önlisans
Dersin AKTS Kredisi	4,00
Haftalık Ders Saati (Kuramsal)	3
Haftalık Uygulama Saati	1
Haftalık Laboratuvar Saati	0
Dersin Verildi i Yıl	1
Dersin Verildi i Yarıyıl	2
Dersin Ö retim Üyesi (Üyeleri)	Y. GÖR, Melikali GÜÇ
Ö retim Sistemi	Örgün Ö retim
E itim Dili	1001
Dersin Ön Ko ulu Olan Ders(ler)	Yok
Ders için Önerilen Di er Hususlar	Yok
Staj Durumu	Yok
Dersin Amacı	Görsel programlama temelleri ile ilgili yeterliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.
Ö renme Çıktıları	8275-Görsel Programlama Editörünün Kurulumunu Yapar 8276-Form Özelliklerini Tanır Ve Kullanır 8277-Standart Ve Geli mi Nesne Özelliklerini Tanır Ve Kullanır 8278-Operatörleri Kullanarak İlem Gerçekle tirir 8279-Fonksiyon Tanımlaması Yapar Ve Fonksiyonları Kullanır 8280-Karar Yapıları Ve Döngüleri Kullanarak İlem Yapar 8281-Dizi Tanımlar Ve Kullanır 8282-Grafik Uygulamaları Gerçekle tirir 8283-Raporlama Uygulamaları Gerçekle tirir
Dersin İçeri i	Görsel Programlama Editörleri, Formlar, Giri ve Mesaj Pencereleri, Standart ve Geli mi Nesneler, Operatörler, Fonksiyonlar, Karar Yapıları ve Döngü Yapıları, Diziler, Grafik Uygulamaları, Raporlama Araçları

**Haftalık Ayrıntılı Ders içeriği**

HAFTA	KONULAR		
	Teorik Dersler	Uygulama	Laboratuvar
1	Görsel programlama editörünün yapısı	Görsel programlama editörünün kurulumu,proje açma-kaydetme işlemi	
2	Form yapısı ve özellikleri	Form özelliklerini tanıma ve kullanma	
3	Standart nesnelere ve özellikleri	Standart nesne özelliklerini tanıma ve kullanma	
4	Giriş ve mesaj pencereleri	Mesaj pencerelerinin kullanımı	
5	Diyalog pencereleri	Diyalog pencerelerinin kullanımı	
6	Geliştirilebilir nesnelere ve özellikleri	Geliştirilebilir nesnelere ve özelliklerini tanıma ve kullanma	
7	Geliştirilebilir nesnelere ve özellikleri	Geliştirilebilir nesnelere ve özelliklerini tanıma ve kullanma	
8	Ara sınav		
9	Operatörler	Operatörleri kullanma	
10	Fonksiyonlar	Fonksiyon tanımlama ve kullanma	
11	Karar yapıları ve döngüler	Karar yapıları ve döngüleri kullanma	
12	Tek boyutlu diziler	Tek boyutlu dizi tanımlama ve kullanma	
13	Çok boyutlu diziler	Çok boyutlu dizi tanımlama ve kullanma	
14	Grafik uygulamaları	Grafik uygulamaları gerçekleştirme	
15	Raporlama uygulamaları	Raporlama uygulamaları gerçekleştirme	
16	Final Sınavı		

**Ders Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar**

DERS KİTABI: Visual Studio 2010 ile Her Yönüyle C# 4.0, Volkan AKTA , KODLAB YAYIN, ISBN:6054205295

DERS ARAÇLARI: Bilgisayar ve Çevre Birimleri,Yazılım Geliştirme Araçları

**Değerlendirme**

Yarıyıl (Yıl) içi Etkinlikleri	Sayısı	Katkı Yüzdesi , %
Ara Sınav	1	100
Toplam		100
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri	Sayısı	Katkı Yüzdesi , %
Final Sınavı	1	100
Toplam		100
Yarıyıl (Yıl) içi Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkısı		40
Yarıyıl (Yıl) Sonu Sınavının Başarı Notuna Katkısı		60
	<b>TOPLAM</b>	<b>100</b>

**Dersin Ö renme , Ö retme ve De erlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde Yükünün Hesaplanması**

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam Yükü (saat)
Ara Sınav	1	1	1
Final Sınavı	1	1	1
Derse Katılım	14	3	42
Uygulama/Pratik	14	1	14
Bireysel Çalı ma	14	2	28
Ara Sınav için Bireysel Çalı ma	2	5	10
Final Sınavı için Bireysel Çalı ma	2	5	10
<b>TOPLAM YÜKÜ (saat)</b>			<b>106</b>

$$\text{Dersin AKTS Kredisi} = \text{Toplam Yükü (saat)} / (30 \text{ saat/ AKTS}) = 106 / 30 = 3,53 \sim 4$$

**Program ve Ö renme Çıktıları li kisi**

Ders Ö re	Program Çıktıları											
	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ
ÖÇ	4	2	3									
ÖÇ	4	2	4									
ÖÇ	4	3	4		3							
ÖÇ	4	4	5		4							
ÖÇ	4	4	5		4							
ÖÇ	4	4	5		4							
ÖÇ	4	4	5		4							
ÖÇ	4	5	5	4	3							
ÖÇ	4	5	5	4	3							

\*Katkı Düzeyi : 1 Çok Dük 2 Dük 3 Orta 4 Yüksek 5 Çok Yüksek