AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Görsel Programlama III								
Ders Kodu	BPR206		Ders Düzeyi		Önlisans				
AKTS Kredi	4	İş Yükü	100 *(Saat)*	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bu ders ile öğrencinin, görsel programlama dilleri ile endüstriyel uygulamalar yapabilmesi amaçlanmaktadır.								
Özet İçeriği	Active form ve Activex, DLL, API ve Registry uygulaması yapmak. OLE nesneleri, Resim dosyaları ile Pdf uzantılı dosyalarla çalışmak. Çevre birimleri ile iletişim kuran uygulama yapmak. Dosya transfer, Elektronik posta, Canlı mesajlaşma, Client-server uygulaması yapmak. Çok katmanlı uygulama yapmak.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Tartışma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Arıkan, Ş. 2006;Visual C Programlama Dili, Seçkin Yayınevi, Ankara

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Active form uygulaması yapmak Activex uygulaması yapmak
2	Teorik	DLL uygulaması yapmak
3	Teorik	API uygulaması yapmak
4	Teorik	Registry uygulaması yapmak
5	Teorik	OLE nesneleri ile çalışmak
6	Teorik	Resim dosyaları ile çalışmak
7	Teorik	Pdf uzantılı dosyalarla çalışmak
8	Teorik	Çevre birimleri ile iletişim kuran uygulama yapmak
9	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
10	Teorik	Dosya transfer uygulaması yapmak
11	Teorik	Elektronik posta uygulaması yapmak
12	Teorik	Canlı mesajlaşma uygulaması yapmak
13	Teorik	Client-server uygulama yapmak
14	Teorik	Çok katmanlı uygulama yapmak
15	Teorik	Çok katmanlı uygulama yapmak
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Yarıyıl Sonu Sınavı

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Uygulamalı Ders	14	0	1	14
Laboratuvar	8	0	4	32
Ara Sınav	1	5	1	6

Dönem Sonu Sınavı	1	5	1	6
			Toplam İş Yükü (Saat)	100
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	4
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Uygulamalarda kütüphane kullanabilme
2	Farklı uygulamalar ile veri transferi yapabilme
3	İletişim uygulamaları yapabilme
4	Birden çok katmanlı uygulama yapabilme
5	Görsel yazılımının genel yapısını açıklar
6	Görsel yazılımının veri türleri uygular.
7	Görsel yazılımının alt programlarını uygular.
8	Görsel yazılımının seçim komutlarını uygular.
9	Görsel yazılımının döngülerini uygular.

Program Çıktıları *(Bilgisayar Programcılığı Programı)*	
1	Web projesi hazırlama ve yayınlama bilgi ve becerilerine sahip olma
2	Veritabanı uygulamalarını amaca uygun kullanıp yönetimi için gerekli bilgi ve beceriye sahip olma
3	Yazılım geliştirme, test etme ve kurulumu için gerekli bilgi ve beceriye sahip olma
4	Bilgisayar programcılığı için gerekli donanımı kullanabilmeli ve söz konusu donanım ile ilgili karşılaştıkları temel sorunları çözebilme
5	Bilgisayar programcılığının gerektiği düzeyde bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanabilme
6	Alan ile ilgili karşılaşılan problemlere çözüm üretebilme
7	Mesleğinde iş planlaması yapma yeterliklerine sahip olma
8	İş arkadaşları ve müşterileri ile bilgi ve beceriye dayalı düzeyli bir iletişim kurabilme
9	Bireysel ya da bir ekip üyesi olarak sorumluluk alabilmeli ve aldığı sorumluluğu başarıyla yerine getirebilme
10	Çalışma konusuyla ilgili düşüncelerini yazılı ve sözlü ifade edebilme
11	Kazandığı bilgileri yeni durumlara uyarlayabilme

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi *1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek*

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4
PÇ1	3	4	2	2
PÇ2	3	5	2	2
PÇ3	4	5	2	3
PÇ4	1	1	1	1
PÇ5	2	2	2	2
PÇ6	1	1	2	2
PÇ7	1	1	1	1
PÇ8	1	1	1	1
PÇ9	1	1	1	1
PÇ10	1	1	1	1
PÇ11	1	1	1	1