AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Windows Programlama								
Ders Kodu	CSE405		Ders Düzeyi	Lisans					
AKTS Kredi	6	İş Yükü	150 *(Saat)*	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	.NET Platformu üzerinde farklı uygulamalar geliştirebilmek.								
Özet İçeriği	Öğrencilerin farklı uygulama türleri için geliştirilmiş olan sınıf kütüphanelerini nesneye yönelik programla ilkeleri ile etkili bir biçimde kullanması amaçlanmaktadır.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Deney, Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ders Koşulları	
Yabancı Dil Yeterlik Koşulu	Var

Ölçme ve Değerlendirme Araçları		
Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	15
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70
Kısa Sınav (Quiz)	4	15
Ödev	5	5
Proje	1	5

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar	
1	Professional C# 2008, Nagel Christian, Evjen Bill, Glynn Jay, Watson Karli, Skinner Morgan, Wrox Press.

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	.NET Mimarisi
2	Teorik	Temel Veri Türleri
3	Teorik	Sınıflar ve Nesneler
4	Teorik	Temel I/O ve String İşlemleri
5	Teorik	Temsilciler ve Olaylar
6	Teorik	Olay Yönetimi
7	Teorik	Şablonlar
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Teorik	İş Parçacıkları
10	Teorik	İş Parçacıkları
11	Teorik	Veri Tabanlarına Bağlanma
12	Teorik	ADO.NET Nesneleri
13	Teorik	ADO.NET Nesneleri
14	Teorik	Grafikler
15	Teorik	Uygulama Etki Alanları ve Servisler
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final 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
Ödev	5	0	2	10
Proje	1	8	7	15
Kısa Sınav	4	5	1,5	26

Ara Sınav	1	16	9	25
Dönem Sonu Sınavı	1	16	16	32
			Toplam İş Yükü (Saat)	150
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	6
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	.NET sınıf mimarisini farklı uygulama türleri için kullanır.
2	Oluşturacağı yazılım projelerinde threadleri etkin bir şekilde kullanır.
3	Farklı veritabanı yönetim sistemlerine bağlanır.
4	Üst düzey programlarından işletim sistemi çağrılarını, SDK'larını kullanabilmek
5	Çok çekirdekli bilgisayar mimarileri için multithreaded uygulama geliştirebilmek, temel senkronizasyon prensiplerini kullanabilmek

Program Çıktıları *(Bilgisayar Mühendisliği Programı)*	
1	1. Mühendislik alanında bilimsel araştırma yaparak bilgiye genişlemesine ve derinlemesine ulaşabilme, bilgiyi değerlendirme, yorumlama ve uygulama becerisi
2	2. Sınırlı ya da eksik verileri kullanarak bilimsel yöntemlerle bilgiyi tamamlayabilme ve uygulama becerisi; değişik disiplinlere ait bilgileri bütünleştirebilme becerisi
3	3. Mühendislik problemlerini kurgulayabilme, çözmek için yöntem geliştirme ve çözümlerde yenilikçi yöntemler uygulama becerisi
4	4. Yeni ve orijinal fikir ve yöntemler geliştirme becerisi; sistem, parça veya süreç tasarımlarında yenilikçi çözümler geliştirebilme becerisi
5	5. Mühendislikte uygulanan modern teknik ve yöntemler ile bunların sınırları hakkında kapsamlı bilgi
6	6. Analitik, modelleme ve deneysel esaslı araştırmaları tasarlama ve uygulama becerisi; bu süreçte karşılaşılan karmaşık durumları analiz etme ve yorumlama becerisi
7	7. Gereksinim duyulan bilgi ve verileri tanımlama, bunlara ulaşma ve değerlendirmede ileri düzeyde beceri
8	8. Çok disiplinli takımlarda liderlik yapma, karmaşık durumlarda çözüm yaklaşımları geliştirebilme ve sorumluluk alma becerisi
9	9. Çalışmalarının süreç ve sonuçlarını, o alandaki veya dışındaki ulusal ve uluslararası ortamlarda sistematik ve açık bir şekilde yazılı ya da sözlü olarak aktarabilme becerisi
10	10. Verilerin toplanması, yorumlanması, duyurulması aşamalarında ve mesleki tüm etkinliklerde toplumsal, bilimsel ve etik değerleri gözetme yeterliliği
11	11. Mesleğinin yeni ve gelişmekte olan uygulamaları hakkında farkındalık; gerektiğinde bunları inceleme ve öğrenebilme becerisi
12	12. Mühendislik uygulamalarının sosyal ve çevresel boyutlarını anlama ve sosyal çevreye uyum becerisi

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	3	3	3	3	3
PÇ2	3	3	3	3	3
PÇ3	3	3	3	3	3
PÇ4	3	3	3	3	3
PÇ5	3	3	3	3	3
PÇ6	3	3	3	3	3
PÇ7	3	3	3	3	3
PÇ8	3	3	3	3	3
PÇ9	3	3	3	3	3
PÇ10	3	3	3	3	3
PÇ11	3	3	3	3	3
PÇ12	3	3	3	3	3