

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U+L	Kredisi	AKTS
Nesneye Dayalı Programlama	0507705	7	3+0+0	3	5
Ön koşul Dersler	Yok				
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Türü	Mesleki Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Veren					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Dersin amacı, fonksiyonlar arası parametre aktarım işlevlerini ileri seviyeye taşıyarak C++ programlama diliyle nesne tabanlı programlamayı kavrayarak windows programlama ilkelerini uygulamalı öğrenebilmek.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenci; <ol style="list-style-type: none"> 1. Fonksiyonlar arası parametre aktarım işlevlerini ileri seviyeye taşır. 2. C++ programlama diliyle nesne tabanlı programlama yapabilme becerilerini kazanır. 3. Temel veri tiplerini öğrenir. 4. Sınıf yapısını öğrenir. 5. Sınıflarda miras ve içerme kavramlarını kavrar. 				
Dersin İçeriği	Nesne tabanlı programlamanın temel ilkeleri, C++' da programlama temelleri, Kontrol yapıları ve Farklı değer döngülü fonksiyonlar, Fonksiyonların parametre akışları, Kullanıcı tanımlamalı fonksiyon yazılımı-geliştirilmesi, Fonksiyonlarda Dinamik-Statik ve Şablon yapılar oluşturma, ANSI-ISO C++ Data tipleri, Dizi ve String yapıları, Yapısal programlama, Sınıf (Class) ile nesne tabanlı programlama, Sınıflarda Miras (Inheritance) ve İçerme (Composition) yapıları, Sınıflar ve pointer ilişkileri, Sanal ve arkadaş fonksiyonlar, Sınıflarda overload yapılar,				
Haftalar	Konular				
Hafta 1	Nesne tabanlı programlamanın temel ilkeleri				
Hafta 2	C++' da programlama temelleri, Kontrol yapıları				
Hafta 3	Fonksiyonlarda parametre akışları				
Hafta 4	Kullanıcı tanımlamalı fonksiyon yazılımı-geliştirilmesi				
Hafta 5	Fonksiyonlarda Dinamik-Statik Diziler				
Hafta 6	Dizi-String yapıları				
Hafta 7	Ara Sınav				
Hafta 8	Sınıf (Class) ile nesne tabanlı programlama				
Hafta 9	Sınıflarda Miras alma işlevi				
Hafta 10	Sınıflarda İçerme yapıları				
Hafta 11	Sınıflar, pointerlar, sanal fonksiyonlar				
Hafta 12	Operatör yükleme				
Hafta 13	Sınıflarda yükleme				
Hafta 14	Genel Tekrar				
Genel Yeterlilikler					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nesneye Dayalı Programlamanın ait temel kavramlarını ve ana konuları bilir. 2. Nesneye Dayalı Programlama ile bir konu hakkında programlama yapabilir. 3. Nesneye Dayalı Programlama'yı mühendislik uygulamalarında kullanabilir 4. Nesneye Dayalı Programlama ile ilgili problemlere yeni çözüm önerileri sunabilir. 					
Kaynaklar					
Deitel, P. & Deitel H. (2007). <i>C++ İle Programlama</i> . Çev: Cemil Öz. Ankara: Palme Yayınları.					
Değerlendirme Sistemi					
Ara sınav: % 40 Final: % 60 Bütünleme:%60					

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

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
Nesneye Dayalı Programlama	4	4	4	5	4	5	3	3	3	4	3