

İçerik

Ders Kodu	Dersin Adı	Yarıyıl	Teori	Uygulama	Lab	Kredisi	AKTS
INF223-B	Nesneye Yönelik Programlama	4	3	0	2	4	6

Ön Koşul	INF102
Derse Kabul Koşulları	INF102

Dersin Dili	Fransızca
Türü	Zorunlu
Dersin Düzeyi	Lisans
Dersin Amacı	Nesneye dayalı programlama, bu derste başlamaktadır. Java applet programlama, Button, TextField, TextArea, Choice, RadioButton vs.. gibi temel nesnelerin kullanımı, Java konsol programlama, bazı algoritmik problemlerin çözümleri, Java application programlama, Class-nesne-metot ilişkileri, miras alma, nesneye dayalı programlamanın temel felsefesi gibi başlıklar bu dersin kapsamındadır.
İçerik	1. Hafta : JAVA'DA KONSOL PROGRAMLAMA 2. Hafta : JAVA'DA APPLLET'LERE GİRİŞ 3. Hafta : BUTTON, TEXT FIELD, TEXT AREA VS... KONTROLU 4. Hafta : JAVA'DA KLAVYE KONTROLU 5. Hafta : JAVA'DA MOUSE KONTROLU 6. Hafta : APPLLET ÜZERİNDE GÖRSEL PROGRAMLAMA 7. Hafta : APPLLET ÜZERİNDE NESNELERİN HAREKET ETTİRİLMESİ 8. Hafta : ARA SINAV 9. Hafta : CLASS, NESNE VE METOT İLİŞKİLERİ 10. Hafta : APPLLET ÜZERİNDE OYUN PROGRAMLAMA 1 11. Hafta : APPLLET ÜZERİNDE OYUN PROGRAMLAMA 2 12. Hafta : JAVA'DA APPLICATION PROGRAMLAMA 13. Hafta : HESAP MAKİNESİ GİBİ APPLICATION PROGRAMLAMA ÖRNEKLERİ 14. Hafta : İLERİ JAVA UYGULAMALARI
Kaynaklar	1. JAVA 6, HERBERT SCHILDT, ALFA YAYINLARI 2. JAVA UYGULAMALARI, PUSULA YAYINLARI

Teori Konu Başlıkları

Hafta	Konu Başlıkları
1	JAVA'DA KONSOL PROGRAMLAMA
2	JAVA'DA APPLLET'LERE GİRİŞ
3	BUTTON, TEXT FIELD, TEXT AREA VS... KONTROLU
4	JAVA'DA KLAVYE KONTROLU
5	JAVA'DA MOUSE KONTROLU
6	APPLLET ÜZERİNDE GÖRSEL PROGRAMLAMA
7	APPLLET ÜZERİNDE NESNELERİN HAREKET ETTİRİLMESİ
8	ARA SINAV
9	CLASS, NESNE VE METOT İLİŞKİLERİ
10	APPLLET ÜZERİNDE OYUN PROGRAMLAMA 1
11	APPLLET ÜZERİNDE OYUN PROGRAMLAMA 2
12	JAVA'DA APPLICATION PROGRAMLAMA
13	HESAP MAKİNESİ GİBİ APPLICATION PROGRAMLAMA ÖRNEKLERİ
14	İLERİ JAVA UYGULAMALARI