Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuar (saat/hafta)
Nesneye Dayalı Tasarım ve Modelleme	BLM5111	3	7.5	3	0	0

Önkoşullar	Yok

Yarıyıl	Güz

Dersin Dili	Türkçe
Dersin Seviyesi	Yüksek Lisans Seviyesi
Ders Kategorisi	Temel Meslek Dersleri
Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze

Dersi Sunan Akademik Birim	Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
Dersin Koordinatörü	Yunus Emre Selçuk
Dersi Veren(ler)	Yunus Emre Selçuk
Asistan(lar)ı	

Dersin Amacı	Nesne yönelimli yaklaşım kullanılarak yapılan modelleme, tasarım ve gerçekleme çalışmalarının üzerinde ortak kanıya varılmış ilkelere göre doğru ve iyi yapılması yeteneğinin kazandırılması
Dersin İçeriği	Dörtlü çetenin tasarım kalıpları, kod kusurları (code smells), refactoring
Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok

Ders Öğrenim Çıktıları

1	Öğrenciler nesneye yönelik programlardaki kusurları belirleme yeteneği kazanır.
2	Öğrenciler gerçek dünya problemleri üzerinde nesneye yönelik analiz ve tasarım görevlerini yerine getirebilme yeteneği kazanır.
3	Öğrenciler nesneye yönelik analiz ve tasarım sırasında dörtlü çetenin temel tasarım kalıplarını kullanabilme yeteneği kazanır.
4	Öğrenciler nesneye yönelik programları refactor edebilme yeteneği kazanır.
5	Öğrenciler gerçek dünya problemleri üzerinde nesneye yönelik tasarım görevlerini yerine getirebilme yeteneği kazanır.

Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Tasarım kalıplarına giriş, MVC kalıbı	
2	Sınıf belirtmeden nesne oluşturabilmeye yönelik kalıplar	
3	Nesne gerçeklemesine diğer nesnelerin bağımlılığını azaltmaya yönelik kalıplar	
4	Algoritmik bağımlılığı azaltmaya yönelik kalıplar	
5	Gevşek ilişkilendirmeye yönelik kalıplar	
6	Nesne birleştirmeye yönelik kalıplar	
7	Sınıfları rahat değiştirmeye yönelik kalıplar	

8	Midterm 1 / Practice or Review	
9	1. ara sınav	
10	Seçme kod kusurları ve bunların giderilmesine yönelik yeniden düzenleme eylemleri	
11	Seçme kod kusurları ve bunların giderilmesine yönelik yeniden düzenleme eylemleri	
12	Seçme kod kusurları ve bunların giderilmesine yönelik yeniden düzenleme eylemleri	
13	Ara Sınav 2	
14	Bütünsel bir kod örneği üzerinde yeniden düzenleme eylemlerinin yürütülmesi	
15	Proje ödevlerinin sunum eşliğinde sınıfta tartışılması	
16	Final	

Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		
Laboratuar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev		
Sunum/Jüri		
Projeler	0	0
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	2	40
Final	1	60
Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı		40
Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı		60
TOPLAM		100

AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	13	3	39
Laboratuar			
Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	13	4	52
Derse Özgü Staj			
Ödev			

Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler	0	0	0
Sunum / Seminer	0	0	0
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	2	45	90
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	40	40
		Toplam İşyükü	221
		Toplam İşyükü / 30(s)	7.37
		AKTS Kredisi	7.5

Diğer Notlar	Güncel bir nesneye yönelimli programlama dilinin temel kavramlarının bilinmesi ve UML sınıf şemalarına aşinalık gerekmektedir.