

İndirilme Tarihi

13.02.2026 11:47:14

BLM206 - GÖRSEL PROGRAMLAMA - Mühendislik Mimarlık Fakültesi - Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu dersin amacı, öğrencilere .NET platformunda C# dili ile görsel programlama becerileri kazandırmak, Windows Forms uygulamaları geliştirmeyi öğretmek ve kullanıcı arayüzü tasarımı ile olay güdümlü programlama kavramlarını uygulamalı olarak tanıtmaktır.

Dersin İçeriği

.NET platformuna giriş, Visual Studio geliştirme ortamı, Windows Forms uygulama geliştirme, form tasarımı, kontrollerin kullanımı, olay güdümlü programlama, menüler, diyalog pencereleri, veri doğrulama, dosya işlemleri, temel veritabanı işlemleri ve uygulama geliştirme projeleri ele alınmaktadır.

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Memik Yanık, Microsoft Visual C#, Seçkin Yayınları, 2011.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Dr. Öğr. Üyesi Eyüp Sıramkaya

Program Çıktısı

- .NET ve C# ile görsel programlamaya ait temel kavramları açıklar.
- C# ile görsel kullanıcı arayüzü tasarlar.
- Olay güdümlü programlama yaklaşımını uygular.
- Windows Forms uygulamaları geliştirir.
- Dosya işlemleri ve temel veri işlemlerini görsel uygulamalarda kullanır.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	.NET platformu okumaları		Anlatım	C# diline ve .NET yapısına giriş	
2	Visual Studio kurulumu		Gösterim	Windows Forms yapısı ve temel kontroller	
3	Windows Forms inceleme		Anlatım + Uygulama	Olay güdümlü programlama kavramı	
4	Form tasarımı hazırlığı		Uygulama	Label, TextBox, Button gibi kontrollerin detayları	
5	Temel kontrollerin incelenmesi		Gösterim + Uygulama	Grup kutuları, RadioButton, CheckBox kullanımı	
6	Liste kontrolleri araştırması		Uygulama	Menüler, ToolStrip, ContextMenuStrip	
7	Event kavramlarının okunması		Anlatım + Uygulama	Diyalog kutuları ve MDI formlar	
8				Ara sınav Tüm önceki kazanımların değerlendirilmesi	
9	Menü yapısı inceleme		Uygulama	Dosya işlemleri (File, StreamReader/Writer)	
10	Çoklu form çalışması		Uygulama	Hata yakalama ve yönetimi (try-catch-finally)	
11	Dosya işlemleri hazırlığı		Uygulama	Temel veritabanı bağlantısı	
12	Veri doğrulama araştırması		Uygulama	Veri doğrulama	
13	Veritabanı bağlantısı okuma		Gösterim + Uygulama	Çoklu form uygulamaları	
14	Proje geliştirme		Proje tabanlı öğrenme	Proje geliştirme	
15	Sunum hazırlığı		Sunum	Proje sunumları	

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	10,00
Derse Katılım	14	2,00
Final	1	12,00
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	14	3,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	14	2,00
Ara Sınav Hazırlık	1	6,00
Final Sınavı Hazırlık	1	8,00
Bütünleme	1	12,00
Problem Çözme	7	2,00
Tartışmalı Ders	14	1,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Vize	40,00
Final	60,00
Uygulama / Pratik	0,00

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14	P.Ç. 15	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	P.Ç. 20	P.Ç. 21	P.Ç. 22	P.Ç. 23
Ö.Ç. 1	1										3												
Ö.Ç. 2	2	2										2		4									
Ö.Ç. 3			3								1				5								
Ö.Ç. 4																							
Ö.Ç. 5																							

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin kuruluşu ve Atatürk İlke ve İlkeleri hakkında bilgi sahibi olur.
- P.Ç. 2 :** Türkçenin yapısal özelliklerini kavrar. Türkçeyi kullanarak etkili iletişim kurar ve araştırma, okuma ve bilgilenme yeteneklerini geliştirir.
- P.Ç. 3 :** Bir yabancı dil kullanarak alanındaki gelişmeleri takip ederek, alanı ile ilgili yabancı dilde kaynak taraması yapabilir.
- P.Ç. 4 :** Matematik, fen ve mühendislik bilgilerini uygulama becerisi kazanır.
- P.Ç. 5 :** Genel mühendislik problemlerini tanımlama, modelleme, formüle etme ve çözme becerisi kazanır.
- P.Ç. 6 :** Gerçek yaşamdan öğrenme, çıkarsama, optimizasyon, tahminleme, sınıflandırma ve tanıma problemlerini yapay zeka ile çözme yeteneği kazanır
- P.Ç. 7 :** Bilgisayar Mühendisliğine özgü problemleri saptama, tanımlama, formüle etme ve çözme becerisi kazanır.
- P.Ç. 8 :** Yazılım ile ilgili temel kavramları kullanarak, program geliştirebilir.
- P.Ç. 9 :** Temel bilgisayar donanımı, yazılımı ve sistem güvenliği hakkında bilgi ve beceri sahibi olur.
- P.Ç. 10 :** İşletim sistemleri hakkında bilgi sahibi olur.
- P.Ç. 11 :** Veritabanı kurulumu, bakımı ve kontrollerini yapabilir.
- P.Ç. 12 :** Bilimsel ve kültürel etkinliklere katılır.
- P.Ç. 13 :** Ofis yazılımlarını ileri seviyede kullanabilir.
- P.Ç. 14 :** Temel robotik kodlama kavramlarını bilir.
- P.Ç. 15 :** İstenenleri sağlayacak biçimde bir sistemi ya da süreci tasarlayabilir.
- P.Ç. 16 :** Bireysel/grup içerisinde ya da disiplinler arası ekiplerle çalışabilme becerisi kazanır.
- P.Ç. 17 :** Mesleki ve etik sorumluluk bilincini benimser.
- P.Ç. 18 :** Verileri kullanarak grafikler ve animasyonlar oluşturabilir.
- P.Ç. 19 :** Yeniliklere ve gelişen teknolojiye uyum sağlayabilmek için, kendini sürekli yenileme ve araştırmacı yeteneğini geliştirir.
- P.Ç. 20 :** Deney tasarlama, deney yapma, deney sonuçlarını analiz etme ve yorumlama becerisi kazanır.
- P.Ç. 21 :** Proje yönetimi, risk yönetimi, girişimcilik, yöneticilik becerisi, sürdürülebilirlik gibi konularda temel düzeyde bilgi ve beceri kazanır.
- P.Ç. 22 :** Elektrik ve elektronik ile ilgili temel bilgileri kavrar.
- P.Ç. 23 :** İş sağlığı ve güvenliği konularında yeterli bilince sahip olur.
- Ö.Ç. 1 :** .NET ve C# ile görsel programlamaya ait temel kavramları açıklar.
- Ö.Ç. 2 :** C# ile görsel kullanıcı arayüzü tasarlar.
- Ö.Ç. 3 :** Olay güdümlü programlama yaklaşımını uygular.
- Ö.Ç. 4 :** Windows Forms uygulamaları geliştirir.
- Ö.Ç. 5 :** Dosya işlemleri ve temel veri işlemlerini görsel uygulamalarda kullanır.

