

İndirilme Tarihi

10.02.2026 22:43:34

BİL104 - GÖRSEL PROGRAMLAMA I - Meslek Yüksekokulu - Bilgisayar Teknolojileri Bölümü Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Görsel programlama temelleri ile ilgili yeterliklerin kazandırılabilmesi.

Dersin İçeriği

Görsel programlama editörü kurma ve ayarlarını yapma, Formlar ve özellikleri,Standart nesneler,Giriş ve mesaj pencereleri,Diyalog pencereleri,Gelişmiş nesneler, Operatörler,Fonksiyonlar,Karar yapıları ve döngüler,Karar yapıları ve döngüler,Diziler,Grafik uygulamaları,Raporlama uygulamaları

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

- M. Furkan A., (2017), C# ile Görsel Programlama, Abaküs - Dr. Mustafa Akpınar, 2021,GÖRSEL PROGRAMLAMA - Yeni Başlayanlar ve Meslek Yüksek Okul Öğrencilerine Yönelik - https://maol.meb.gov.tr/web/mem/alanlar/bilisim/dbf/gorsel_programlama.pdf - https://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Gorsel%20Programlama%20Temelleri.pdf - https://selcuk.edu.tr/contents/huglu_myobilgisayar_teknolojileri/icerik/52890/Gorsel_Programlama_II_638358601349342528.pdf - <https://www.w3schools.com/cs/index.php> Projeksiyon, Bilgisayar

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Anlatım, Soru-Cevap, Uygulama Yapma, Problem Çözme

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

-Ders aktif olarak takip edilmeli ve not tutulmalı -Düzenli olarak kod yazmalı ve pratik yapmalı -Başlangıç için küçük çaplı projeler geliştirilmeli

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

.....

Dersin Verilişi

Ders bilgisayar laboratuvarında, konu anlatımı örnek çözümü ve uygulama geliştirme şeklinde verilecektir.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Öğr. Gör. Kadir Aba

Program Çıktısı

1. Görsel programlama editörü kurulum ve ayarlarını yapabilir
2. Formlarla çalışabilir.
3. Temel uygulamalar yapabilir.
4. İleri uygulamalar geliştirebilir.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Visual Studio'yu kurma ve ayarlarını yapma	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Visual Studio'yu kurma ve ayarlarını yapma	Visual Studio'yu kurma ve ayarlarını yapma
2	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Windows Form Uygulamalarına Giriş, Formlar ve özellikleri, ortak özellikler (Enabled, Visible, Text, BackColor)	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Windows Form Uygulamalarına Giriş, Formlar ve özellikleri, ortak özellikler (Enabled, Visible, Text, BackColor)	Windows Form Uygulamalarına Giriş, Formlar ve özellikleri, ortak özellikler (Enabled, Visible, Text, BackColor)
3	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Temel Bileşenler: Label, TextBox, Button	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Temel Bileşenler: Label, TextBox, Button	Temel Bileşenler: Label, TextBox, Button
4	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Olaylar (Events) ve Olay Yönelimli Programlama	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Olaylar (Events) ve Olay Yönelimli Programlama	Olaylar (Events) ve Olay Yönelimli Programlama
5	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Form Kontrolleri: CheckBox, RadioButton, MessageBox, Kapsayıcılar vs	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Form Kontrolleri: CheckBox, RadioButton, MessageBox, Kapsayıcılar vs	Form Kontrolleri: CheckBox, RadioButton, MessageBox, Kapsayıcılar vs

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
6	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Listeleme Kontrolleri: ListBox, ComboBox	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Listeleme Kontrolleri: ListBox, ComboBox	Listeleme Kontrolleri: ListBox, ComboBox
7	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Nesneler Arası Etkileşim ve Dinamik Kodlama	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Nesneler Arası Etkileşim ve Dinamik Kodlama	Nesneler Arası Etkileşim ve Dinamik Kodlama
8				Vize Sınavı	
9	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Dialog Kutuları: OpenFileDialog, SaveFileDialog, ColorDialog vs.	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Dialog Kutuları: OpenFileDialog, SaveFileDialog, ColorDialog vs.	Dialog Kutuları: OpenFileDialog, SaveFileDialog, ColorDialog vs.
10	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Standart ToolBox'ta yer alan diğer controller	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Standart ToolBox'ta yer alan diğer controller	Standart ToolBox'ta yer alan diğer controller
11	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Menü ve ToolStrip Kullanımı	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Menü ve ToolStrip Kullanımı	Menü ve ToolStrip Kullanımı
12	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Çoklu Formlarla Çalışma	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Çoklu Formlarla Çalışma	Çoklu Formlarla Çalışma
13	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Nesne Koleksiyonları ve Dinamik Nesne	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Nesne Koleksiyonları ve Dinamik Nesne	Nesne Koleksiyonları ve Dinamik Nesne
14	-> Kaynaklar : Sisteme yüklenen kaynaklardan ilgili haftanın konusu -> Önerilen kaynaklardan ilgili haftanın konusu	Timer Nesnesi ve Sayaçlar, Genel Tekrar ve Final Sınavına Hazırlık	Anlatma Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Tartışma Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Soru Cevap, Gözlem	Timer Nesnesi ve Sayaçlar, Genel Tekrar ve Final Sınavına Hazırlık	Timer Nesnesi ve Sayaçlar, Genel Tekrar ve Final Sınavına Hazırlık
15				Final Sınavı	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	1,00
Final	1	1,00
Derse Katılım	14	4,00
Ara Sınav Hazırlık	2	5,00
Final Sınavı Hazırlık	2	6,00
Ev Ödevi	3	9,00
Proje	6	3,00
Diğer	8	3,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Ara Sınav	40,00
Final	60,00

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü / BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI X Öğrenme Çıktısı İlişkisi

	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
Ö.Ç. 1				5											
Ö.Ç. 2				5											
Ö.Ç. 3			5	5	5									5	
Ö.Ç. 4			5	5	5									5	

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur
- P.Ç. 2 :** İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçleri hakkında bilgi sahibi olur
- P.Ç. 3 :** Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır
- P.Ç. 4 :** Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır
- P.Ç. 5 :** Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme ve çözüm önerisini sunabilme becerisine sahiptir
- P.Ç. 6 :** Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder
- P.Ç. 7 :** Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak sorumluluk alır
- P.Ç. 8 :** Kariyer yönetimi ve yaşam boyu öğrenme konularında farkındalığa sahiptir
- P.Ç. 9 :** Alanı ile ilgili verilerin toplanması, uygulanması ve sonuçlarının duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahiptir
- P.Ç. 10 :** Bir yabancı dili kullanarak alanındaki bilgileri takip eder ve meslektaşları ile iletişim kurar
- P.Ç. 11 :** Algoritma ve veri yapılarını oluşturur ve matematiksel hesapları yapar
- P.Ç. 12 :** Web programlama teknolojilerini açıklar ve uygular
- P.Ç. 13 :** Veri tabanı tasarımı ve yönetimini gerçekleştirir
- P.Ç. 14 :** Yazılımları test eder ve hataları giderir
- P.Ç. 15 :** Türkiye Cumhuriyeti tarihi ve Atatürk İlkeleri ve İnkılapları hakkında bilgi sahibi olur
- Ö.Ç. 1 :** Görsel programlama editörü kurulum ve ayarlarını yapabilir
- Ö.Ç. 2 :** Formlarla çalışabilir.
- Ö.Ç. 3 :** Temel uygulamalar yapabilir.
- Ö.Ç. 4 :** İleri uygulamalar geliştirebilir.