

İTÜ
LİSANSÜSTÜ DERS KATALOG FORMU
(GRADUATE COURSE CATALOGUE FORM)

Dersin Adı		Course Name		
Nesneye Dayalı Programlama		Object Oriented Programming		
Kodu (Code)	Yarıyılı (Semester)	Kredisi (Local Credits)	AKTS Kredisi (ECTS Credits)	Ders Seviyesi (Course Level)
BTE521E	Güz Fall	3	7,5	YL M.Sc.
Lisansüstü Program (Graduate Program)	Bilgi Teknolojileri Tezsiz Yüksek Lisans Programı Information Technologies Programme			
Dersin Türü (Course Type)	Zorunlu Compulsory	Dersin Dili (Course Language)	Türkçe Turkish	
Dersin İçeriği (Course Description) <i>30-60 kelime arası</i>	Nesneye Dayalı Kavramlar ve Terimler, Modelleme ve Yazılım Geliştirme Süreci, Kullanım Senaryosu Çizgesi ve Formu, Etkileşim Çizgesi, Kavramsal sınıfların bulunması, Problem ilgi alanı modelinin oluşturulması, Etkileşim çizgesi ile analiz modelinde tasarım modeline geçiş, Durum makinası çizgesi ile nesnelerin durumlarının modellenmesi, Tasarım kalıplarının tasarım modeline uygulanması, Mimari model ve çizgeler, Sınıf tasarım modelinin gözden geçirilmesi, Yazılım süreç yönetim modelleri, Yazılım çatıları Examining Object-Oriented Concepts and Terminology, Introducing Modeling and the Software Development Process, Creating Use Case Diagrams, Use Case Scenarios and Forms, Creating Activity Diagrams, Determining the Key Abstractions, Constructing the Problem Domain Model, Transitioning from Analysis to Design Using Interaction Diagrams, Modeling Object State Using State Machine Diagrams, Applying Design Patterns to the Design Model, Introducing Architectural Concepts, Diagrams, and Tiers, Refining the Class Design Model			
Dersin Amacı (Course Objectives) <i>Maddeler halinde 2-5 adet</i>	1. Nesneye dayalı analiz ve modelleme öğretmek 2. Birleştirilmiş Modelleme Dilini öğretmek 3. Nesneye Dayalı Yazılım süreç yönetim modellerini öğretmek 1. To teach Object oriented analysis and design 2. To teach Unified Modeling Language 3. To teach Object-Oriented Software Development processes			
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes) <i>Maddeler halinde 4-9 adet</i>	1. Nesneye dayalı modelleyebilme yeteneği 2. Yazılım gereksinimlerini saptayabilme yeteneği 3. Sistem modelini oluşturabilme yeteneği 4. Analiz Modelini oluşturabilme yeteneği 5. Mimari modeli oluşturabilme yeteneği 6. Tasarım modelini oluşturabilme yeteneği 7. Nesneye Dayalı Yazılım süreç yönetim modelini seçebilme yeteneği 1. An ability to perform Object-oriented modeling 2. An ability to understand Software Requirement Specification 3. An ability to Construct system model 4. An ability to Construct analysis model 5. An ability to Construct architectural model 6. An ability to Construct design model 7. An ability to Select an Object-Oriented Software Development processes			

Kaynaklar (References) <u>En önemli 5 adedini belirtiniz</u>	<p>[1] Larman,C. <i>Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development</i>, 3rd Edition, Prentice Hall, ISBN: 0131489062, 2004.</p> <p>[2] Booch,G.,and Maksimchuk,R.A. and, Engel,M.W. and Young,B.J., <i>Object-Oriented Analysis and Design with Applications</i>, 3rd Edition, Addison-Wesley, ISBN: 020189551X, 2007</p> <p>[3] McLaughlin,B.D.,and Pollice,G. and West, D., <i>Head First Object-Oriented Analysis and Design</i>, O'Reilly, ISBN: 0596008678, 2006</p> <p>[4] O'Docherty,M., <i>Object-Oriented Analysis and Design: Understanding System Development with UML 2.0</i>; John Wiley & Sons, ISBN: 0132130807, 2005</p> <p>[5] Fowler,M., <i>UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language</i>, 3rd Edition; Addison-Wesley, ISBN: 0321193687, 2003</p>		
Ödevler ve Projeler (Homework & Projects)	5 ödev 5 homeworks		
Laboratuvar Uygulamaları (Laboratory Work)	- -		
Bilgisayar Kullanımı (Computer Use)	Öğrencilerin ödevlerini bilgisayar kullanarak yapmaları gerekmektedir. The students should prepare their homework by writing computer programs.		
Diğer Uygulamalar (Other Activities)	- -		
Başarı Değerlendirme Sistemi (Assessment Criteria)	Faaliyetler (Activities)	Adedi* (Quantity)	Değerlendirmedeki Katkısı, % (Effects on Grading, %)
	Yıl İçi Sınavları (Midterm Exams)	1	% 30 30%
	Kısa Sınavlar (Quizzes)		
	Ödevler (Homework)	5	% 30 30%
	Projeler (Projects)		
	Dönem Ödevi/Projesi (Term Paper/Project)		
	Laboratuvar Uygulaması (Laboratory Work)		
	Diğer Uygulamalar (Other Activities)		
	Final Sınavı (Final Exam)	1	% 40 40%

*Yukarıda Belirtilen Sayılar Minimum Olup Yerine Getirilmesi Zorunludur.

DERS PLANI

Hafta	Konular	Dersin Çıktıları
1	Nesneye Dayalı Kavramlar ve Terimler	1
2	Modelleme ve Yazılım Geliştirme Süreci	1
3	Kullanım Senaryosu Çizgesi ve Formu	2,3
4	Etkinlik Çizgesi	3
5	Kavramsal sınıflar	3
6	Problem ilgi alanı modeli	4
7	Etkileşim çizgesi ile analiz modeli tasarım modeli geçişi	6
8	Durum makinası çizgesi ile nesne durumu modelleme	6
9	Tasarım kalıpları	6
10	Mimari model ve çizgeler	5
11	Tekrar ve Uygulama	1,2,3,4,5,6
12	Sınıf tasarım modeli	6
13	Yazılım süreç yönetim modelleri	7
14	Yazılım çatıları	6

COURSE PLAN

Weeks	Topics	Course Outcomes
1	Examining Object-Oriented Concepts and Terminology	1
2	Introducing Modeling and the Software Development Process	1
3	Creating Use Case Diagrams, Use Case Scenarios and Forms	2,3
4	Creating Activity Diagrams	3
5	Determining the Key Abstractions	3
6	Constructing the Problem Domain Model	4
7	Transitioning from Analysis to Design Using Interaction Diagrams	6
8	Modeling Object State Using State Machine Diagrams	6
9	Applying Design Patterns to the Design Model	6
10	Introducing Architectural Concepts, Diagrams, and Tiers	5
11	Retrospective and Recitation	1,2,3,4,5,6
12	Refining the Class Design Model	6
13	Overview of Software Development Processes	7
14	Overview of Frameworks	6

Dersin Bilgi Teknolojileri Yüksek Lisans Programıyla İlişkisi

	Programın mezuna kazandıracığı bilgi, beceri ve yetkinlikler (programa ait çıktılar)	Katkı Seviyesi		
		1	2	3
i.	Lisans düzeyi yeterliliklerine dayalı olarak, Bilgisayar Mühendisliği alanında bilgilerini uzmanlık düzeyinde geliştirebilme ve derinleştirebilme (yeterli bilgi birikimi) (bilgi).		X	
ii.	Bilgisayar Mühendisliği alanının ilişkili olduğu disiplinler arası etkileşimi kavrayabilme (bilgi).			X
iii.	Bilgisayar Mühendisliği alanında edindiği uzmanlık düzeyindeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kullanabilme (beceri).		X	
iv.	Bilgisayar Mühendisliği alanında edindiği bilgileri farklı disiplin alanlarından gelen bilgilerle bütünleştirerek yorumlayabilme ve yeni bilgiler oluşturabilme (beceri).			X
v.	Bilgisayar Mühendisliği alanını ile ilgili karşılaşılan sorunları araştırma yöntemlerini kullanarak çözümlenebilme (beceri).		X	
vi.	Bilgisayar Mühendisliği alanı ile ilgili uzmanlık gerektiren bir çalışmayı bağımsız olarak yürütebilme (Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği).		X	
vii.	Bilgisayar Mühendisliği alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunların çözümü için yeni stratejik yaklaşımlar geliştirebilme ve sorumluluk alarak çözüm üretebilme (Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği).			X
viii.	Bilgisayar Mühendisliği alanı ile ilgili sorunların çözümlenmesini gerektiren ortamlarda liderlik yapabilme (Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği).		X	
ix.	Bilgisayar Mühendisliği alanında edindiği uzmanlık düzeyindeki bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirebilme ve öğrenmesini yönlendirebilme (Öğrenme Yetkinliği).		X	
x.	Bilgisayar Mühendisliği alanındaki güncel gelişmeleri ve kendi çalışmalarını, nicel ve nitel veriler ile destekleyerek, alanındaki ve alan dışındaki gruplara, yazılı, sözlü ve görsel olarak sistemli biçimde Türkçe ve/veya İngilizce olarak aktarabilme (İletişim ve Sosyal Yetkinlik).			X
xi.	Sosyal ilişkileri ve bu ilişkileri yönlendiren normları eleştirel bir bakış açısı ile inceleyebilme, geliştirebilme ve gerektiğinde değiştirmek üzere harekete geçebilme (İletişim ve Sosyal Yetkinlik).	X		
xii.	Bilgisayar Mühendisliği alanının gerektirdiği düzeyde bilgisayar yazılımı ile birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerini ileri düzeyde kullanabilme (İletişim ve Sosyal Yetkinlik).		X	
xiii.	Bilgisayar Mühendisliği alanı ile ilgili verilerin toplanması, yorumlanması, uygulanması ve duyurulması aşamalarında toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerleri gözeterik denetleyebilme ve bu değerleri öğretebilme (Alana Özgü Yetkinlik).		X	
xiv.	Bilgisayar Mühendisliği alanı ile ilgili konularda strateji, politika ve uygulama planları geliştirebilme ve elde edilen sonuçları, kalite süreçleri çerçevesinde değerlendirebilme (Alana Özgü Yetkinlik).			X
xv.	Bilgisayar Mühendisliği alanında özümledikleri bilgiyi, problem çözme ve/veya uygulama becerilerini, disiplinlerarası çalışmalarda kullanabilme (Alana Özgü Yetkinlik).			X
xvi.	Tezli programlarda, kendi çalışmalarını, Bilgisayar Mühendisliği alanındaki uluslararası platformlarda, yazılı, sözlü ve/veya görsel olarak aktarabilme (Alana özgü yetkinlik).		X	

1: Az, 2: Kısmi, 3: Tam

Relationship between the Course and IT Graduate (MS) Curriculum

	Program Outcomes	Level of Contribution		
		1	2	3
i.	Developing and intensifying knowledge in Computer Engineering area, based upon the competency in the undergraduate level (sufficient knowledge) (knowledge).		X	
ii.	Grasping the inter-disciplinary interaction related to Computer Engineering area (knowledge).			X
iii.	The ability to use the expert-level theoretical and practical knowledge acquired in Computer Engineering area (skill).		X	
iv.	Interpreting and forming new types of knowledge by combining the knowledge from Computer Engineering area and the knowledge from various other disciplines (skill).			X
v.	Solving the problems faced in Computer Engineering area by making use of the research methods (skill).		X	
vi.	The ability to carry out a specialistic study related to Computer Engineering area independently (Competence to work independently and take responsibility).		X	
vii.	Developing new strategic approaches to solve the unforeseen and complex problems arising in the practical processes of Computer Engineering area and coming up with solutions while taking responsibility (Competence to work independently and take responsibility).			X
viii.	Fulfilling the leader role in the environments where solutions are sought for the problems related to Computer Engineering area (Competence to work independently and take responsibility)		X	
ix.	Assessing the specialistic knowledge and skill gained through the study with a critical view and directing one's own learning process (Learning Competence).		X	
x.	Systematically transferring the current developments in Computer Engineering area and one's own work to other groups in and out of Computer Engineering area; in written, oral and visual forms in Turkish and/or English (Communication and Social Competency).			X
xi.	Ability to see and develop social relationships and the norms directing these relationships with a critical look and the ability to take action to change these when necessary. (Communication and Social Competency).	X		
xii.	Using the computer software together with the information and communication technologies efficiently and according to the needs of Computer Engineering area (Communication and Social Competency).		X	
xiii.	Paying regard to social, scientific, cultural and ethical values while collecting, interpreting, practicing and announcing processes of Computer Engineering area related data and the ability to teach these values to others (Area Specific Competency).		X	
xiv.	Developing strategy, policy and application plans concerning the subjects related to Computer Engineering area and the ability to evaluate the end results of these plans within the frame of quality processes (Area Specific Competency).			X
xv.	Using the knowledge and the skills for problem solving and/or application (which are processed within the area) in inter-disciplinary studies (Area Specific Competency).			X
xvi.	In the programs with thesis, the ability to present one's own work within the international Computer Engineering environments orally, visually and in written forms (Area Specific Competency).		X	

1: Little, 2: Partial, 3: Full