

<b>Dersin Kodu:</b> CSE466				<b>Dersin Adı:</b> Android Programlama			
<b>Yarıyılı</b>	<b>(T + U + L)</b>	<b>Kredisi</b>	<b>AKTS</b>	<b>Dersin Dili</b>	<b>Dersin Türü</b>	<b>İşleniş Yöntemi</b>	<b>Önkoşulları</b>
7/8	3+0+0	3	6	İngilizce	Seçmeli	Konferans	Col
<b>Dersin İçeriği</b>				Android ortamı, Android Studio, Android kullanıcı arayüz bileşenleri, dokunmatik arayüz ve eylemleri, veritabanı programlama, çizim fonksiyonlarını kullanma ve animasyon, görev programlama, dosya işleme.			
<b>Dersin Amacı</b>				Android platformunda uygulama geliştirme becerilerinin kazandırılması			
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>				<b>Ç1.</b> Android platformunda arayüz tasarlayabilmek <b>Ç2.</b> Android platformundaki arayüz öğelerini uygulama içinde kullanabilmek <b>Ç3.</b> Android platformundaki navigasyon yapılarını kullanabilmek <b>Ç4.</b> Android platformundaki veri tabanı mimarisini kullanabilmek <b>Ç5.</b> Android platformunda Xml ve Txt dosyalarını işleyebilmek <b>Ç6.</b> Android platformunda görev programlama yapabilmek <b>Ç7.</b> Android platformundaki çizim fonksiyonlarını kullanabilmek ve animasyon programlama <b>Ç8.</b> Bir Android uygulamasını istelere uygun olarak tasarlayıp, gerçeklemek			
<b>Kaynaklar</b>				Google'ın çevrimiçi kaynakları ve yardım dosyaları			
<b>Yardımcı kaynak ve materyaller</b>				Bilgisayar, projektör			
<b>Dersi Veren Bölüm</b>				Bilgisayar Mühendisliği			
<b>Dersin ISCED Kategorisi</b>				48 Bilgisayar, 52 Mühendislik			

#### DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI İLE İLİŞKİSİ

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10
Ç1			X		X			X		
Ç2			X	X	X					
Ç3			X	X	X					
Ç4			X	X						
Ç5			X	X	X					
Ç6			X	X	X					
Ç7			X	X	X					
Ç8					X	X				
<b>GENEL</b>			<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		<b>X</b>		

#### HAFTALIK KONULAR

Hafta	DERSİN TEORİK KONU BAŞLIKLARI
1	Android Studio'nun tanıtılması ve Xml tabanlı arayüz oluşturma
2	EditText arayüz nesnesi ve TextWatcher arayüz sınıfı
3	Button arayüz nesnesi ve OnClickListener arayüz sınıfı
4	Android'de basit çizim gerçekleştirme ve onTouchEvent metodu
5	Android'de basit navigasyon, Txt dosyası işleme
6	ImageView arayüz nesnesi ve basit animasyon
7	Veritabanı programlama, görev programlama, sekme tabanlı navigasyon
8	Veritabanı programlama, görev programlama, sekme tabanlı navigasyon
9	Android'de sürükle bırak hareketi ve karmaşık çizim gerçekleştirme
10	Android'de sürükle bırak hareketi ve karmaşık çizim gerçekleştirme
11	Xml dosyası işleme
12	Xml dosyası işleme
13	Karmaşık animasyon ve oyun
14	Karmaşık animasyon ve oyun

#### DERS DEĞERLENDİRMESİ VE AKTS İŞ YÜKÜ ÇİZELGESİ

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR	Sayı	Değerlendirmeye Katkısı (%)	AKTS İŞ YÜKÜ	
			Süre(Saat) (Hazırlık süresi dahil)	İş Yüğü
Derse Katılım	14	0	3	42
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20	20	20
Kısa Sınavlar				0
Dönem Ödevi / Projesi				0
Raporlar				0
Bitirme Tezi/Projesi				0
Seminer				0
Ödevler				0
Sunum				0
Arasınavlar	2	40	20	40
Proje	4	40	15	60
Laboratuvar				
Uygulama				0
Diğer(Sınıf dışı çalışma)				0
<b>YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARIN BAŞARI NOTUNA KATKISI</b>		80	<b>Toplam İş Yüğü</b>	162
<b>YARIYIL SONU SINAVININ BAŞARI NOTUNA KATKISI</b>		20	<b>Toplam İş Yüğü / 25</b>	6.48
<b>Toplam</b>		<b>100</b>	<b>Dersin AKTS Kredisi</b>	<b>6</b>
Hazırlanma tarihi: Düzeltilme tarihi:09.07.2015	Hazırlayan: Doç. Dr. Olcay Taner Yıldız Düzenleyen: Yard. Doç. Dr. Emine EKİN		Onaylayan:	