

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ –BÖLÜMÜ DERS İZLENESİ					
Dersin Kodu	Dersin Adı	Dersin Türü	AKTS Kredisi	Dersin Önkoşul Bilgisi	İzlenenin Hazırlanma Tarihi
TBP203	Görsel Programlama	Zorunlu	5	Yok	27.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	ÖĞR. GÖR. TARIK İSMET ALKAN e-mail: tialkan@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	PERŞEMBE 13:00 – 16:00				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Öğrencinin komut satırı (CLI) odaklı düşünmekten olay güdümlü (event-driven) ve insan merkezli (GUI) düşünmeye geçişini sağlar. Dersin amacı, Java'nın AWT, Swing ve modern JavaFX gibi kütüphanelerini kullanarak etkileşimli masaüstü uygulamaları geliştirmektir. Öğrenciler, pencereler (JFrame), paneller (JPanel) gibi taşıyıcıları (containers) ve buton (JButton), metin alanı (JTextField) gibi görsel bileşenleri (components) kullanarak grafiksel kullanıcı arayüzleri tasarlamayı ve bu arayüzlerin olay dinleyicileri (event listeners) aracılığıyla kullanıcı eylemlerine (tıklama, yazı yazma vb.) tepki vermesini sağlamayı öğrenir.				
Ders Kitabı / Kitapları	Java: The Complete Reference (Yazar: Herbert Schildt) Java How to Program, Early Objects (Yazarlar: Deitel & Deitel)				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Anlatım, uygulamalı laboratuvar çalışmaları, örnek proje geliştirme, ödevler ve sınıf içi tartışmalar.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	1	Görsel programlamanın ve olay güdümlü programlama mimarisinin temellerini açıklar .			
	2	Java AWT, Swing ve JavaFX kütüphaneleri arasındaki mimari farkları karşılaştırır .			
	3	JFrame (pencere) ve JPanel (panel) gibi temel taşıyıcı (container) sınıflarını kullanarak uygulama iskeletini oluşturur .			
	4	JButton, JLabel, JTextField, JCheckBox gibi temel arayüz bileşenlerini (components) kullanır ve özelliklerini ayarlar .			
	5	BorderLayout, FlowLayout, GridLayout ve GridBagLayout gibi düzen yöneticilerini (layout managers) kullanarak bileşenleri ekrana dinamik olarak yerleştirir .			
	6	Olay-Dinleyici (Event-Listener) modelini anlar; ActionListener ve MouseListener gibi arayüzleri (interface) implemente ederek kullanıcı eylemlerine (örn: butona tıklama) karşılık veren kodları yazar .			
	7	JTable, JList, JMenu ve JFileChooser gibi ileri düzey Swing bileşenlerini kullanarak daha karmaşık uygulamalar tasarlar .			

Dersin Katkı Sağladığı Program Çıktıları	Program Çıktısı (PÇ)			
	1	Bilişim sorunlarını analiz etme ve modelleme (Kullanıcı arayüzü gereksinimlerini anlama).		
	2	Belirli gereksinimleri (kullanıcı arayüzü) karşılayan bir sistemi veya bileşeni tasarlama, uygulama ve test etme becerisi.		
	3	Alanıyla ilgili modern teknikleri, kütüphaneleri (Java Swing, JavaFX) ve araçları (IDE Visual Designer) etkin kullanma becerisi.		
	4	Nesne Yönelimli Programlama (OOP) ilkelerini (kalıtım, arayüzler, soyutlama) somut projelerde ileri düzeyde uygulama.		
	5	İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) prensipleri ve kullanılabilirlik hakkında farkındalık kazanma ve bunu tasarıma yansıtmaya.		
	6	Açık ve etkili iletişim kurma (Geliştirilen arayüzün/prototipin sunulması).		
	7	Mesleki, yasal ve etik sorumluluk bilinci (Erişilebilirlik ilkeleri farkındalığı).		
Dersin Alan Öğretimine Katkısı	Öğrencinin komut satırı (CLI) odaklı düşünmekten olay güdümlü (event-driven) ve insan merkezli (GUI) düşünmeye geçişini sağlayan temel uygulama dersidir. Alan öğretimine asıl katkısı; soyut Nesne Yönelimli Programlama (OOP) kavramlarını (kalıtım, arayüzler) somut görsel nesneler (butonlar, pencereler) ve etkileşimler (tıklama) ile birleştirerek, "İnsan-Bilgisayar Etkileşimi" (HCI) prensiplerinin teknik uygulamasını öğretmektir.			
Derste İşlenen Konular	1. Hafta	Görsel Programlamaya Giriş (AWT, Swing, JavaFX)		
	2. Hafta	Temel Taşıyıcılar (JFrame, JPanel)		
	3. Hafta	Düzen Yöneticileri I (FlowLayout, BorderLayout)		
	4. Hafta	Düzen Yöneticileri II (GridLayout, GridBagLayout)		
	5. Hafta	Temel Bileşenler I (JLabel, JTextField, JTextArea)		
	6. Hafta	Temel Bileşenler II (JButton, JCheckBox, JRadioButton)		
	7. Hafta	Olay Güdümlü Programlama (Event-Listener Modeli)		
	8. Hafta	Ara Sınav Haftası		
	9. Hafta	Eylem Olayları (ActionListener, Lambda İfadeleri)		
	10. Hafta	Fare ve Klavye Olayları (MouseListener, KeyListener)		
	11. Hafta	2D Grafik Çizim (paintComponent, Graphics sınıfı)		
	12. Hafta	İleri Düzey Bileşenler I (JList, JComboBox)		
	13. Hafta	İleri Düzey Bileşenler II (JTable - Tablo Kullanımı)		
	14. Hafta	Menüler ve Araç Çubukları (JMenuBar, JMenuItem)		
	15. Hafta	JavaFX'e Giriş (FXML, Scene Builder)		
Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları		Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav		1	%40
	Kısa Sınav		-	%
	Ödev		-	%
	Devam		-	%
	Uygulama		-	%
	Proje		1	%60
	Yarıyıl Sonu Sınavı		-	%
	Toplam		2	%100

Engellilik Politikası	Bu dersteki performansınızı etkileyebilecek belgelenmiş bir engeliniz (görme, işitme veya fiziksel engel vb.) varsa, bu dersin tüm gereksinimlerini eşit bir şekilde karşılamak için makul koşulları ayarlamak üzere Engelsiz AYBU (https://aybu.edu.tr/engelsiz/icerik_listesi-327-yildirim-beyazit-universitesi-engelsiz-universite-birimi-yonergesi.html) ile görüşmeniz önerilir. Ayrıca, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi yönetimiyle de iletişime geçebilirsiniz. Sınavlar, ders materyalleri vb. ile ilgili herhangi bir ders ihtiyacının karşılanmasını sağlamak için ihtiyaçlarınızı mümkün olan en kısa sürede ders öğretim elemanına bildirmelisiniz.
------------------------------	--