

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü / Bilgisayar Mühendisliği Bölümü / Bilgisayar Mühendisliği Lisans (%100 İngilizce)						
Ders Kodu	Ders Adı	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Yerel Kredi	AKTS
CENG318	Mobile Application Development	3,00	0,00	0,00	3,00	6,00
Ders Detayı						
Dersin Dili	: İngilizce					
Dersin Seviyesi	: Lisans					
Dersin Tipi	: Seçmeli					
Ön Koşullar	: Yok					
Dersin Amacı	: Bu ders Dart programlama dili ve Flutter framework kullanarak mobil programlamayı tanıtmayı amaçlamaktadır. Tamamlandığında, öğrenciler Dart dili ve Flutter aracılığıyla mobil program tasarlayabilme, kodlayabilme, sınayabilme ve hata ayıklayabilme becerilerini edinecektir.					
Dersin İçeriği	: Mobil uygulamaların temelleri, mobil kullanıcı arayüzü tasarımı, platformlar arası geliştirme.					
Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar	: Sougata Mukherjea, Mobile Application Development, Usability, and Security (Advances in Multimedia and Interactive Technologies), IGI Global; 1st edition, 2016					
Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri	: Sunumlar, ödevler					
Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar	: yok					
Dersi Veren Öğretim Elemanları	: Öğr. Gör. Dr. Çağdaş Eşiyok					
Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları	: yok					
Dersin Verilişi	: Yüz yüze					
En Son Güncelleme Tarihi:	: 31.05.2024 03:16:20					

Ders Öğrenme Çıktıları
Bu dersi tamamladığında öğrenci :
1 Mobil uygulamalar ve yapıları hakkında bilgi sahibi olmak
2 Cross-platform uygulama geliştirme konusunda bilgi sahibi olmak
3 Flutter framework hakkında genel bilgi sahibi olmak
4 Dart programlama dili hakkında genel bilgi sahibi olmak
5 Flutter Framework kullanarak modern kullanıcı arayüzleri tasarlayabilmek
6 Firebase ve Firestore veritabanı sistemlerini kullanarak mobil uygulama geliştirebilmek

Ön Koşullar						
Ders Kodu	Ders Adı		Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Yerel Kredi AKTS

Haftalık Konular ve Hazırlıklar						
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Hazırlık Bilgileri	Öğretim Metodları	Dersin Öğrenme Çıktıları
1.Hafta	*Kursa giriş					
2.Hafta	*Mobil uygulamaların temelleri					
3.Hafta	*Flutter geliştirmeye giriş					
4.Hafta	*Flutter aktiviteleri					
5.Hafta	*Flutter mimarisi bileşenleri					
6.Hafta	*Flutter mimarisi bileşenleri -2					
7.Hafta	*Diğer uygulamalarla etkileşim					
8.Hafta	*Flutter kullanıcı arayüzü tasarımı - 1					
9.Hafta	*Flutter kullanıcı arayüzü tasarımı - 2					
10.Hafta	*Flutter hizmetleri, arka plan görevleri ve izinleri					
11.Hafta	*Flutter uygulama veri yönetimi					
12.Hafta	*Platformlar arası mobil uygulama geliştirme -1					
13.Hafta	*Platformlar arası mobil uygulama geliştirme -2					
14.Hafta	*Uygulama pazarları ve yayınlama süreci					
15.Hafta	*Final sınavı					

Değerlendirme Sistemi %
1 Vize : 40,000

3 Final : 60,000

AKTS İş Yüğü			
Aktiviteler	Sayı	Süresi(Saat)	Toplam İş Yüğü
Vize / Midterms	1	2,00	2,00
Ödev / Assignment	2	20,00	40,00
Final / Final	1	3,00	3,00
Derse Katılım / Attending lectures	14	3,00	42,00
Ders Öncesi Biresysel Çalışma / Individual study before lecture	14	2,00	28,00
Ara Sınav Hazırlık / Preparation for midterm	1	20,00	20,00
Final Sınavı Hazırlık / Preparation for final	1	30,00	30,00
			Toplam : 165,00
			Toplam İş Yüğü / 30 (Saat) : 6
			AKTS : 6,00

Program 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
Ö.Ç. 1	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
Ö.Ç. 2	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
Ö.Ç. 3	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
Ö.Ç. 4	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
Ö.Ç. 5	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
Ö.Ç. 6	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0