

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü / Bilgisayar Mühendisliği Bölümü / Bilgisayar Mühendisliği Lisans (%100 İngilizce)						
Ders Kodu	Ders Adı	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Yerel Kredi	AKTS
CENG429	Software Architecture and Design	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, nesne yönelimli yaklaşım ve tasarım desenlerini kullanarak yazılım mimarisi ve tasarım tekniklerini tanıtmayı amaçlamaktadır.					
Dersin İçeriği	: Yinelemeli, evrimsel ve çevik yazılım geliştirme, UML diyagramları, tasarım kalıpları, mimari analiz.					
Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar	: Craig Larman, Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, 3rd edition, 2004					
Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri	: Sunumlar, ödevler					
Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar	: yok					
Dersi Veren Öğretim Elemanları	: Dr. Öğr. Üyesi Osman Gökalp					
Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları	: yok					
Dersin Verilişi	: Yüz yüze					
En Son Güncelleme Tarihi:	: 2.06.2023 14:53:31					

Ders Öğrenme Çıktıları
Bu dersi tamamladığında öğrenci :
1 Nesneye yönelik yazılım geliştirmenin yinelemeli yaşam döngüsünü anlamak
2 Kullanım durumları ile gereksinimleri tanımlayabilme
3 Temel tasarım desenlerini açıklayabilme
4 Uygun tasarım desenlerini seçebilme ve kullanabilme
5 Yazılım projelerini raporlayabilmek
6 Mimari analiz konusunda bilgi sahibi olmak

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	*Yinelemeli, evrimsel ve çevik yazılım geliştirmeye giriş					
3.Hafta	*Kullanım durumları					
4.Hafta	*Etki alanı modelleri, Sistem sıra diyagramları					
5.Hafta	*UML etkileşim diyagramları					
6.Hafta	*UML sınıf diyagramları					
7.Hafta	*GRASP ile nesne tasarım örnekleri					
8.Hafta	*GRASP ile nesne tasarım örnekleri -2					
9.Hafta	*Test odaklı geliştirme ve yeniden düzenleme					
10.Hafta	*GoF tasarım desenleri					
11.Hafta	*Tasarım deseni uygulamalarına örnekler					
12.Hafta	*Aktivite diyagramları ve durum makinesi diyagramları					
13.Hafta	*Mimari analiz					
14.Hafta	*Mantıksal mimari analizi					
15.Hafta	*Final sınavı					

Değerlendirme Sistemi %
1 Final : 60,000

