|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 15-19 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMAYA GİRİŞ | Nesne Tabanlı Programlama Ortamını Kullanarak Programlamaya Başlamak   1. Visual Studio’da konsol uygulaması oluşturmak 2. İlk kod örneğini yazmak 3. IntelliSense kullanarak kod yazmak 4. Konsol uygulamasını çalıştırmak 5. Namespace’leri kullanmak 6. Using ifadesi uygulaması yapmak | 1. **PROGRAMLAMA ORTAMI**    1. Visual Studio Program Ekranı    2. Konsol Uygulaması Oluşturma    3. Konsol Ekranında Kod Yazma 2. **İSİM UZAYLARI**    1. NameSpace    2. Using İfadesi | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMAYA GİRİŞ MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 22-26 | 12 | Nesne Tabanlı Programlama Ortamını Kullanarak Programlamaya Başlamak   1. Grafiksel uygulama oluşturmak (WPF) 2. Kullanıcı arayüzü oluşturmak 3. Toolbox’ı kullanarak arayüze Label, TextBox ve Button nesnesi eklemek 4. Button nesnesi için kod yazmak 5. Değişkenleri adlandırmak 6. Değişkenleri tanımlamak 7. Temel veri türleri ile çalışmak 8. Temel veri türü değerlerini görüntülemek 9. Temel veri türlerini kod yazarken kullanmak | * 1. Grafiksel Arayüz   2. Nesne Ekleme   3. Nesneye Kod Yazma  1. **DEĞİŞKENLER VE VERİ TÜRLERİ**    1. Değişken Tanımlama Kuralları    2. Değişken Tanımlama    3. Temel Veri Türleri | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| EKİM | 29-03 | 12 | Nesne Tabanlı Programlama Ortamını Kullanarak Programlamaya Başlamak   1. Operatörler ve türleri ilişkilendirmek 2. Aritmetiksel operatörleri incelemek 3. ToString yöntemini kullanmak 4. İşlem önceliğini denetlemek 5. Birleşim özelliğini kullanmak 6. Birleşim ve atama operatörünü kullanmak 7. Değişken önekini ve sonekini kullanmak 8. “var” değişken türünü kullanmak | 1. **OPERATÖRLER**    1. Operatörler ve Türler    2. Aritmetiksel Operatörler    3. ToString() Yöntemi    4. İşlem Önceliği    5. Birleşim Özelliği    6. Birleşim ve Atama Operatörü    7. Artırma ve Azaltma Operatörleri    8. “var” Değişken Türü | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 08-10 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA METOTLAR |  | ***KURBAN BAYRAMI(03-07)*** |  |  |  |
| Metotlar yazmak ve kapsam uygulamak   1. Metot tanımlamak 2. Metot çağırmak 3. Metoda bilgi aktarmak 4. Metottan bilgi almak | 1. **METOTLAR**    1. Metot Tanımlama    2. “return” İfadeleri Yazma    3. Metot Çağırma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA METOTLAR MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 13-17 | 12 | Metotlar yazmak ve kapsam uygulamak   1. Yerel kapsam tanımlamak 2. Sınıf kapsamını (scope) tanımlamak 3. Metotlar çalışırken metot içine girmek 4. Metot içinden çıkmak için tümleşik hata ayıklayıcıyı kullanmak | 1. **KAPSAM**    1. Kapsam Uygulama       1. Yerel Kapsamı Tanımlama       2. Sınıf Kapsamını Tanımlama    2. Metotları Aşırı Yükleme    3. Metot Yazma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 20-24 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA KARAR VE DÖNGÜ YAPILARI | Karar ve Döngü İfadeleri Kullanmak   1. Mantıksal değişkenleri tanımlamak 2. Boolean operatörleri kullanmak 3. Eşitlik ve İlişkisel operatörleri kullanmak 4. Koşullu mantıksal operatörleri kullanmak 5. Operatör önceliği ve birleşim özelliğini özetlemek 6. If ifadesini kullanmak (İf İfadesi) 7. İfadeleri gruplamak için bloklar kullanmak ( İç – içe if ifadesi) | 1. **MANTIKSAL OPERATÖRLER**    1. Boolean Operatörler       1. Eşitlik ve İlişkisel Operatörler       2. Koşullu Mantıksal Operatörler       3. Operatör Önceliği ve Birleşim Özelliği   **B. ŞART İFADELERİ**  **1.** If İfadesi  **2.** İçi İçe If İfadesi | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA KARAR VE DÖNGÜ YAPILARI MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| EKİM | 27-31 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA KARAR VE DÖNGÜ YAPILARI | Karar ve Döngü İfadeleri Kullanmak   1. If ifadelerini basamaklamak (if – else if) 2. Switch ifadeleri kullanmak 3. Switch ifadesi kurallarını izlemek 4. Bileşik atama operatörlerini kullanmak 5. While İfadeleri yazmak 6. For ifadeleri yazmak 7. Do ifadeleri yazmak | * 1. If-elseif ifadesi   2. Switch İfadesi  1. **DÖNGÜ YAPILARI**    1. Bileşik Atama Operatörleri    2. While İfadeleri    3. For İfadeleri    4. Do İfadeleri       1. Break ve Continue İfadeleri   **(29 Ekim Cumhuriyet Bayramı)** | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA KARAR VE DÖNGÜ YAPILARI MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| KASIM | 03-07 | 12 | Karar ve Döngü İfadeleri Kullanmak   1. Bir özel durumu işlemek 2. Birden çok catch bloğu kullanmak 3. Birden çok özel durumu yakalamak 4. Denetlenmiş ifadeler yazmak 5. Denetlenmiş deyimler yazmak 6. Özel durumlar oluşturmak 7. Bir finally bloğu kullanmak | 1. **HATA AYIKLAMA**    1. Try-Catch Bloğu    2. Birden Çok Catch Bloğu    3. Denetlenmiş İfadeler    4. Denetlenmiş Deyimler    5. Özel Durumlar    6. Finally Bloğu   **(10 Kasım Atatürk’ü Anma)** | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 10-14 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA SINIFLAR | Sınıflar ve Nesneleri Yönetmek   1. Bir sınıf tanımlamak 2. Sınıfı kullanmak 3. Erişilebilirliği denetlemek | 1. **SINIFLAR**    1. Sınıf (class) Mantığı       1. Kapsüllemenin Amacı    2. Sınıf Tanımlama    3. Sınıfı Kullanma    4. Erişilebilirlik       1. Adlandırma Kuralları | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA SINIFLAR MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 17-21 | 12 | Sınıflar ve Nesneleri Yönetmek   1. Kurucu (constructor) tanımlamak 2. Kurucuları aşırı yüklemek (override) 3. Paylaşılan Alan Oluşturma | * 1. Kurucular (Constructors)      1. Varsayılan Kurucu      2. Aşırı Yüklenmiş kurucu  1. **“static” METOTLAR**    1. Paylaşılan Alan Oluşturma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 24-28 | 12 | Sınıflar ve Nesneleri Yönetmek   1. Static bir metot tanımlamak 2. Static metodu çağırmak 3. Static bir alan tanımlamak 4. Const bir alan tanımlamak 5. Static alana erişmek | * 1. “const” ile Static Bir Alan Oluşturma      1. Static Sınıflar      2. Anonim Sınıflar | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| ARALIK | 01-05 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA DEĞERLER VE BAŞVURULAR | Değerleri ve Başvuruları Kullanmak   1. Bir değer türü değişkeni kopyalamak 2. Bir başvuru türü değişkeni kopyalamak 3. Bir değer türü ya da null değer tutabilen bir değişken tanımlamak | 1. **VERİ TÜRÜ DEĞİŞKENLER**    1. Veri Türü Değişkenleri ve Sınıfları Kopyalama    2. Null Değerler       1. Boş Olabilen Türler       2. Boş Olabilen Türlerin Özellikleri | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA DEĞERLER VE BAŞVURULAR MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| ARALIK | 08-12 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA DEĞERLER VE BAŞVURULAR | Değerleri ve Başvuruları Kullanmak   1. Bir “ref” parametresine bir değişken aktarmak 2. Bir “out” parametresine bir bağımsız değişken aktarmak 3. Yığın (Stack) ve Öbek (Heap) kullanabilmek 4. System Object .sınıfı Kullanabilme | 1. **BAŞVURU PARAMETRELERİ**    1. “ref” ve “out” Parametreleri       1. “ref” Parametresi       2. “out” Parametresi    2. Yığın (Stack) ve Öbek (Heap)    3. System.Object Sınıfı | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA DEĞERLER VE BAŞVURULAR MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 15-19 | 12 | Değerleri ve Başvuruları Kullanmak   1. Bir değeri kutulamak 2. Bir değerin kutulamasını kaldırmak 3. Bir nesneyi güvenli bir şekilde dönüştürmek | 1. **BOXING VE UNBOXING**    1. Kutulama (Boxing)    2. Kutulamayı Kaldırma (UnBoxing)    3. Verileri Güvenli Olarak Dönüştürme       1. “is” İşleci       2. “as” İşleci | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 22-26 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADADEĞER TÜRLERİ | Numaralandırma ve Yapılar ile Değer Türleri Oluşturmak   1. Bir enum türü tanımlamak 2. Bir enum değişkeni tanımlamak 3. Bir enum değişkenini bir değere atamak | 1. **Numaralandırma (ENUM)**    1. Enum Türü Tanımlama    2. Enum Yapısını Kullanma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADADEĞER TÜRLERİ MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 29-02 | 12 | Numaralandırma ve Yapılar ile Değer Türleri Oluşturmak   1. Bir struct türü tanımlamak 2. Bir struct değişkeni tanımlamak 3. Bir struct değişkenini bir değere atamak | 1. **Yapılar (STRUCT)**    1. Yapı (Struct) Tanımlama    2. Yapı ve Sınıf Farkları | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| OCAK | 05-09 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADADİZİ DEĞİŞKENLER VE KOLEKSİYONLAR | Dizileri ve Koleksiyonları Kullanmak   1. Bir dizi değişken tanımlamak 2. Bir dizinin oluşumunu sağlamak 3. Bir dizinin elemanlarına başlangıç değeri olarak özel değerler atamak 4. Bir dizideki eleman sayısını bulmak 5. Dizi elemanları sayısınca döngü oluşturmak | 1. **DİZİLER**     1. Bir Dizi Oluşturma    2. Diziye İlk Değer Verme    3. Dizi Elemanlarına Erişme    4. Foreeach İfadesi    5. Dizi Kopyalama | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADADİZİ DEĞİŞKENLER VE KOLEKSİYONLAR MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 12-16 | 12 | Dizileri ve Koleksiyonları Kullanmak   * 1. Bir koleksiyondaki eleman sayısını bulmak   2. Tek bir dizi elemanına erişmek   3. Dizi elemanları sayısınca döngü oluşturmak | 1. **KOLEKSİYONLAR**    1. Koleksiyon Sınıfları       1. ArrayList       2. Queue Stack       3. Hashtable       4. SortedList    2. Koleksiyon Başlatıcıları | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 19-23 | 12 | Dizileri ve Koleksiyonları Kullanmak   * 1. Belirli bir türde herhangi bir sayıda bağımsız değişken alan bir metot yazmak   2. Herhangi bir türde herhangi bir sayıda bağımsız değişken alan bir metot yazmak | 1. **PARAMETRE DİZİLERİ**    1. Dizi Bağımsız Değişkenleri       1. “params” Dizisi Tanımlama       2. “params object [ ]”    2. “params” Dizisini Kullanma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| ŞUBAT | 9-13 | 12 | **N**ESNE TABANLI PROGRAMLAMADAKALITIM VE ARAYÜZLER | Kalıtım ve Arayüz İle Çalışmak   1. Temel bir sınıftan türetilmiş bir sınıf oluşturmak 2. Bir sınıfı kalıtımla almak için kurucu parçası olarak bir temel sınıf kurucusu çağırmak 3. Sanal bir metot tanımlamak 4. Kalıtımla alınan sanal metodu geçersiz kılan türetilmiş sınıftaki metodu uygulamak | 1. **KALITIM**     1. Temel Sınıflar ve Türetilmiş Sınıflar    2. Temel Sınıf Kurucularını Çağırma    3. Sınıflar Atama    4. “new” Metodu | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADAKALITIM VE ARAYÜZLER MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 16-20 | 12 | * 1. Virtual Metodu   2. “override” Metodu   3. “protected” Erişim | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 23-27 | 12 | Kalıtım ve Arayüz İle Çalışmak   1. Bir arayüz tanımlamak 2. Arayüzü uygulamak 3. Soyut yöntemler içeren, bir temel sınıf olarak kullanılabilecek soyut sınıf oluşturmak 4. Temel sınıf olarak kullanılamayan bir mühürlenmiş sınıf oluşturmak | 1. **ARAYÜZLER**    1. Arayüz Tanımlama    2. Arayüz Kısıtlamaları    3. Arayüzü Uygulama    4. Bir Sınıfa Arayüz ile Ulaşma    5. Soyut (Abstract) Sınıflar    6. Mühürlenmiş (Sealed) Sınıflar | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| MART | 02-06 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADABİLEŞENLER OLUŞTURMA | Bileşenler Oluşturmak   1. Bir yapı ya da sınıf içinde okuma yazma özelliği tanımlamak 2. Bir yapı ya da sınıf içinde sadece okunabilir özellik tanımlamak 3. Bir yapı ya da sınıf içinde sadece yazılabilir özellik tanımlamak | 1. **ÖZELLİKLER**     1. Metotlar İle Kapsülleme    2. Özellikleri Kullanma       1. Sadece Okunabilir       2. Sadece Yazılabilir | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADABİLEŞENLER OLUŞTURMA MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 09-13 | 12 | Bileşenler Oluşturmak   1. Bir arayüz içinde özellik tanımlamak 2. Bir yapı ya da sınıf için arayüz özelliği kullanmak 3. Otomatik özellik oluşturmak   Bir nesneyi başlatmak için özellikleri kullanmak | 1. **ARAYÜZ ÖZELLİKLERİ**    1. Özellikleri Uygulamada Kullanma    2. Otomatik Özellikler    3. Özellikler İle Nesneleri Başlatma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 16-20 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADATEMSİLCİLER VE OLAYLAR | Program Akışını Kesmek ve Olayları İşlemek   1. Bir temsilci türü tanımlamak 2. Temsilcinin, tek bir özel yöntemle başlatılan bir örneğini oluşturmak 3. Bir temsilciyi çağırmak | 1. **TEMSİLCİLER**     1. Temsilcileri (Delegates) Tanımlama    2. Temsilcileri Kullanma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADATEMSİLCİLER VE OLAYLAR MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 23-27 | 12 | Program Akışını Kesmek ve Olayları İşlemek   1. Bir olay (event) tanımlamak 2. Bir olaya abone olmak 3. Olay aboneliğini iptal etmek 4. Olayı başlatmak | 1. **OLAYLAR**    1. Olay (Event) Tanımlama    2. Olaya Abone Olma    3. Abonelik İptali    4. Olay Çağırma | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| NİSAN | 30-03 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA WİNDOWS UYGULAMALARI | Windows Uygulamaları İle Çalışmak   1. Bir WPF uygulaması oluşturmak 2. Forma denetimler eklemek 3. Formun ya da denetimin özelliklerini değiştirmek 4. Açılır kutu ya da liste kutusuna eleman eklemek 5. Bir onay kutusu ya da seçenek düğmesi denetimini gerçekleştirmek | 1. **WPF FORMLAR**     1. WPF Uygulaması Oluşturma    2. WP Form Özellikleri    3. Nesneler    4. Nesne Özellikleri | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA WİNDOWS UYGULAMALARI MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| NİSAN | 06-10 | 12 | TABANLI PROGRAMLAMADA WİNDOWS UYGULAMALA | Windows Uygulamaları İle Çalışmak   1. Bir denetim ya da form için bir olayı işlemek 2. Form için menü oluşturmak 3. Menüye menü öğeleri eklemek 4. Seperator kullanmak 5. Menü öğeleri aktif/pasif yapmak 6. Menü öğeleri için Click() olayına kod yazmak | * 1. Özellikleri Dinamik Olarak Değiştirme   2. Olayları İşleme  1. **MENÜ VE İLETİŞİM KUTULARI**    1. Menü Oluşturma    2. Menü Olaylarını İşleme | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESE TABANLI PROGRAMLAMADA WİNDOWS UYGULAMALARI MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 13-17 | 12 | Windows Uygulamaları İle Çalışmak   1. Kısayol menüsü oluşturmak 2. Kısayol menüsünü bir form ya da nesne ile ilişkilendirmek 3. Dinamik kısayol menüsü oluşturmak 4. Kullanıcıyı kaydedilecek dosyaya ad vermesi için uyarmak 5. Veri bağlamayı kullanmak 6. Veri doğrulamayı etkinleştirmek 7. Hata bilgisini görüntülemek 8. Formdaki nesneleri programlı olarak denetim altında tutmak | * 1. Kısayol Menüleri   2. Ortak İletişim Kutuları  1. **DOĞRULAMAYI GERÇEKLEŞTİRME**    1. Veri Doğrulama    2. Veri Bağlama (Bingdings) | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 20-24 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA VERİ YÖNETİMİ | Veriyi Yönetmek   1. Ado.net kullanarak bir sql veritabanına bağlanmak 2. Ado.net kullanarak bir veritabanı sorgusu oluşturmak ve çalıştırmak 3. Ado.net SqlDataReader nesnesi kullanarak veriyi almak 4. DLINQ kullanarak bir sorgu oluşturmak ve çalıştırmak | 1. **VERİ SORGULAMA**     1. Northwind Veritabanı    2. Veritabanı Oluşturma    3. Veritabanıyla Bağlantı Oluşturma    4. Verileri Sorgulama   **(23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı)** | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA VERİ YÖNETİMİ MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 27-01 | 12 | * 1. Bağlantıyı Kapatma   2. DLINQ Kullanarak Veritabanını Sorgulama   3. DataContext Sınıfı | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| MAYIS | 04-08 | 12 | Veriyi Yönetmek   1. Object Relational Designer kullanarak varlık sınıfları oluşturmak 2. Varlık sınıfından ya da bir WPF denetimindeki koleksiyondan veriyi görüntülemek 3. DLINQ kullanarak veritabanındaki veriyi değiştirmek | 1. **VERİ İŞLEMLERİ**    1. DLINQ İle Veri Bağlama    2. DLINQ İle Veri Güncelleme    3. Veri Ekleme ve Silme | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| 11-15 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA WEB UYGULAMALARI | Web Uygulamaları Oluşturmak   1. Web uygulaması oluşturmak 2. Web formunun HTML tanımını görüntülemek ve düzenlemek 3. Web formu için stil oluşturmak 4. ASP.Net server denetimleri eklemek 5. HTML denetimleri eklemek 6. Bir tema oluşturmak 7. Web sitesine tema uygulamak 8. Kullanıcı girişlerinin sunucu tarafı doğrulamasını gerçekleştirmek | 1. **ASP.NET**     1. Web Sunucu    2. ASP.NET İle Web Uygulamaları Oluşturma       1. Web Form Oluşturma       2. Web Formunu Test Etme    3. Tema Oluşturma ve Kullanma 2. **WEB FORM**    1. Veriyi Web Sunucusunda Doğrulama    2. Veriyi Web Tarayıcısında Doğrulama | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA WEB UYGULAMALARI NODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 18-22 | 12 | Web Uygulamaları Oluşturmak   1. Kullanıcı girişleri için istemci tarafı doğrulama gerçekleştirmek 2. Kullanıcıyı metin kutusuna veri girişi yapması için zorlamak 3. Metin kutusuna girilen verinin türünü ve aralığını denetlemek 4. Oturum açma web formu oluşturmak 5. ASP.NET sitesi için güvenliği yapılandırmak 6. Form tabanlı güvenlik uygulamak 7. Veritabanındaki veriyi görüntülemek için form oluşturmak 8. Bir web formundaki veriyi yönetilebilir bloklar halinde almak 9. GridView denetimini kullanarak veritabanındaki satırları değiştirmek | * 1. İstemci Doğrulaması      1. RequiredField Validator      2. RangeValidator      3. Validation Summery  1. **GÜVENLİK VE ERİŞİM**    1. Form Tabanlı Güvenliği Yönetme    2. Veriyi Görüntülemek ve Sorgulama    3. Veriyi Sayfalarda Görüntüleme    4. Veriyi Düzenleme   **(19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı)** | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |
| MAYIS | 25-29 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA WEB UYGULAMALARI | Web Uygulamaları Oluşturmak   1. GridView denetimindeki bir satırı seçerek bir web formundan diğerine geçmek 2. Çalışma anında bir veri kaynağına GridView denetimi bağlamak 3. Bir web servisi oluşturmak 4. Web servisinin tanımını görüntülemek 5. Karmaşık verileri web yöntem parametreleri olarak vermek ve değerleri döndürmek 6. Bir uygulamaya web başvurusu eklemek ve bir Proxy sınıfı oluşturmak 7. Bir web yöntemini çağırmak | * 1. Formlar Arasında Gezinme  1. **WEB SERVİSLERİ**    1. Web Servisi    2. SOAP Rolü       1. Web Servisi Tanımlama Dili       2. Web Servislerinin İşlevsel Olmayan Gereksinimleri       3. Windows Communication Foundation’ın Rolü       4. Web Servisi Oluşturma    3. Web Servisleri, İstemciler ve Proxy’ler | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADA WEB UYGULAMALARI NODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| HAZİRAN | 01-05 | 12 | NESNE TABANLI PROGRAMLAMADARAPORLAMA VE SETUP PROJESİ | Raporlama ve Kurulum Projesi Oluşturmak   1. Projeye Crystal Report uygulamasını eklemek 2. Veritabanı ile bağlantıyı gerçekleştirmek 3. Raporda kullanılacak tabloyu ve alanları seçmek 4. CrystalReportViewer nesnesini forma eklemek 5. Rapora nesneler ve özel alanlar eklemek | 1. **CRYSTAL REPORTS**     1. Projeye Crystal Reports Dosyasının Eklenmesi    2. Projede Rapor Dosyasına Ulaşmak    3. Rapor Dosyasına Text Object Eklemek    4. Rapora Özel Alanların Eklenmesi | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi | MEGEP NESNE TABANLI PROGRAMLAMADARAPORLAMA VE SETUP PROJESİ MODÜLÜ  Nesne tabanlı programlama dili için bilgisayar |  |
| 08-12 | 12 | Raporlama ve Kurulum Projesi Oluşturmak   1. İstenilen Kayıtları Rapora yazdırmak 2. Solution Explorer penceresine kurulum projesi eklemek 3. Kurulum projesi sihirbazını çalıştırmak 4. Proje tipini seçmek 5. Kurulum projesine eklenecek dosyaları seçmek 6. Kurulum projesine “BeniOku” dosyası eklemek 7. Kurulum projesini derlemek 8. Sihirbazı kullanmadan kurulum projesi oluşturmak | * 1. İstenilen Kayıtları Rapora Yazdırmak  1. **KURULUM PROJESİ**    1. Kurulum Projesi Hazırlama    2. Sihirbazı Kullanmadan Kurulum Projesi Hazırlama | Anlatım Yöntemi  Soru Cevap Metodu  Gösteri Yöntemi |  |

**NOT:**Planın yapılmasında; 1739 sayılı Türk Milli Eğitiminin genel esasları ile18.01.1982 tarihli 2104 sayılı Tebliğler Dergisi ile mayıs 1998 tarihli 2488 sayılı Tebliğler Dergisinde Yayınlanan Atatürk İlke ve İnkılaplarının derslere göre işlenişi, dikkate alınarak hazırlanmıştır. Plan 2551 sayılı Tebliğler Dergisi'nde yayınlanan "Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim ve Öğretim Çalışmalarının Plânlı Yürütülmesine İlişkin Yönerge" esas alınarakhazırlanmıştır.MEGEP BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI ÇERÇEVE ÖĞRETİM PROGRAMI Nesne Tabanlı Programlama DERSİ MODÜLLERİNE GÖRE HAZIRLANMIŞTIR.

**….. / 09 / 2014**

**.**  **Uygundur.**

**Mehmet KAVAKLI Murat DEMİRKOL A.Alper KARAGÖZOĞLU Ü.Yaşar ERTAŞ Fuat ERDOĞAN Tarık Tuncay TÜRKMEN**

**Alan Şefi Dal Şefi Dal Şefi Bil. Tek. Öğretmeni Bil. Tek. Öğretmeni Bil. Tek. Öğretmeni Okul Müdürü**