

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Mobile Programming / Mobile Programming	
Ders Kodu / Course Code	9105055512014	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Second Cycle / Second Cycle	
Ders Akts Kredi / ECTS	8.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	1	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Face to Face / Face to Face	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Yok	None
Amacı / Purpose	Bu dersin amacı öğrencilerin; mobil algoritma tasarımı ve programlama tekniklerini kavrayabilmelerini ve mobil uygulamalar yazabilmelerini sağlamaktır.	The aim of this course is to give to the students, the ability of understanding mobile algorithm design and programming techniques. At the end of the semester, the students are expected to be able to write mobile applications.
İçeriği / Content	Android Programlamaya Giriş, Android Market ve Uygulama Konuları, Hoşgeldin Uygulaması, Hesap Makinesi Uygulaması, Favori Twitter Araması Uygulaması, Bayrak Quiz Oyunu Uygulaması, Cannon Oyun Uygulaması, SpotOn Oyun Uygulaması, Doodlz Uygulaması, Adres Defteri Uygulaması, Yönlendirme Takip Uygulaması, Slide Gösterim Uygulaması, Gelişmiş Slide Gösterim Uygulaması.	Introduction to Android Programming, Android Market and Applications, Welcome Application, Calculator Application, Favorite Twitter Searches Application, Flag Quiz Game Application, Cannon Game Application, SpotOn Game Application, Doodlz Application, Address Book Application, Route Tracker Application, Slideshow Application, Enhanced Slideshow Application.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	Yok	None
Staj Durumu / Internship Status	Yok	None

Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	<p>1. Android: How to Program, Paul Deitel (Author), Harvey Deitel (Author), Abbey Deitel (Author), Prentice Hall, 2013.</p> <p>2.App Inventor, David Wolber, Hal Abelson, Ellen Spertus, Liz Looney, O'Reilly Media, 2011.</p> <p>3.Introduction to Android Application Development: Android Essentials, 4/e, Annuzzi, Darcey & Conder, 2014 Addison-Wesley Professional</p> <p>4.Learning Android Application Programming: A Hands-On Guide to Building Android Applications, 1/e Talbot & McLean, 2014 Addison-Wesley Professional</p> <p>5.Android Programming Unleashed, 1/e, Harwani, Sams Publishing, 2013</p>	<p>1. Android: How to Program, Paul Deitel (Author), Harvey Deitel (Author), Abbey Deitel (Author), Prentice Hall, 2013.</p> <p>2.App Inventor, David Wolber, Hal Abelson, Ellen Spertus, Liz Looney, O'Reilly Media, 2011.</p> <p>3.Introduction to Android Application Development: Android Essentials, 4/e, Annuzzi, Darcey & Conder, 2014 Addison-Wesley Professional</p> <p>4.Learning Android Application Programming: A Hands-On Guide to Building Android Applications, 1/e Talbot & McLean, 2014 Addison-Wesley Professional</p> <p>5.Android Programming Unleashed, 1/e, Harwani, Sams Publishing, 2013</p>
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Doç. Dr. Orhan Dağdeviren	

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	1.Mobil Uygulamalar için algoritma tasarımı yapabilmek.	1.Designing algorithms for mobile applications.
2	2.Mobil Uygulamalar için geliştirme ortamları hakkında bilgi sahibi olmak.	2.Having knowledge about development environments for mobile applications.
3	3.Mobil uygulama yazabilmek için programcı ara yüzlerini anlamak, kullanmayı öğrenmek.	3.Understanding and being able to use the programmer interfaces in order to develop mobile applications.
4	4.Basit mobil uygulamalar tasarlayıp, gerçekleyebilmek.	4.Designing and developing simple mobile applications.
5	5.Mobil oyunlar tasarlayıp, gerçekleyebilmek.	5.Designing and developing mobile games.
6	6.Çeşitli teknolojileri aynı anda kullanan karmaşık mobil uygulamaları tasarlayıp, gerçekleyebilmek.	6.Designing and developing complex mobile applications using various different technologies.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Android Programlamaya Giriş.	Programlama Ödevi			
	Introduction to Android Programming	Programming homework			
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Android Market ve Uygulama Konuları				
	Android Market and App Business Issues				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hoşgeldin Uygulaması	Programlama Ödevi			
	Welcome App	Programming homework			
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Hesap Makinesi Uygulaması				
	Calculator Application				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Favori Twitter Araması Uygulaması	Programlama Ödevi			
	Favorite Twitter Searches Application	Programming homework			

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
6	Bayrak Quiz Oyunu Uygulaması	Araştırma Ödevi			
	Flag Quiz Game Application	Research Homework			
7	Cannon Oyun Uygulaması	Literatür Tarama			
	Cannon Game Application	Literature Review			
8	Ara Sınav				
	Midterm				
9	SpotOn Oyun Uygulaması	Araştırma Ödevi			
	SpotOn Game Application	Research Homework			
10	Doodlz Uygulaması	Literatür Tarama			
	Doodlz Application	Literature Review			
11	Adres Defteri Uygulaması				
	Address Book Application				

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
12	Yönlendirme Takip Uygulaması				
	Route Tracker Application				
13	Slide Gösterim Uygulaması				
	Slideshow Application				
14	Gelişmiş Slide Gösterim Uygulaması				
	Enhanced Slideshow Application				
15	Proje Sunumları				
	Project Presentations				
16	Final Sınavı				
	Final Exam				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40

Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60

Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:	100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:	

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	3.00	3.00
Final Sınavı / Final Examination	1	3.00	3.00
Derse Katılım / Attending Lectures	14	3.00	42.00
Rapor Hazırlama / Report Preparation	8	3.00	24.00
Proje Hazırlama / Project Preparation	9	4.00	36.00
Proje Sunma / Project Presentation	1	3.00	3.00
Ödev Problemleri için Bireysel Çalışma / Individual Study for Homework Problems	7	7.00	49.00
Ara Sınav için Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	1	21.00	21.00
Final Sınavı için Bireysel Çalışma / Individual Study for Final Examination	1	30.00	30.00
Okuma / Reading	7	3.00	21.00
Toplam / Total:	50	80.00	232.00

Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 30.00 (Saat/AKTS) = 232.00/30.00 = 7.73 ~ / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 30.00 (Hour / ECTS) = 232.00 / 30.00 = 7.73 ~

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program						
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7
1.1.Mobil Uygulamalar için algoritma tasarımı yapabilme. / 1. Designing algorithms for mobile applications.	2	2					
2.2.Mobil Uygulamalar için geliştirme ortamları hakkında bilgi sahibi olmak. / 2.Having knowledge about development environments for mobile applications.		2		1			3
3.3.Mobil uygulama yazabilmek için programcı ara yüzlerini anlamak, kullanmayı öğrenmek. / 3.Understanding and being able to use the programmer interfaces in order to develop mobile applications.			2		4		3
4.4.Basit mobil uygulamalar tasarlayıp, gerçekleyebilmek. / 4. Designing and developing simple mobile applications.	3					3	
5.5.Mobil oyunlar tasarlayıp, gerçekleyebilmek. / 5.Designing and developing mobile games.				4		3	
6.6.Çeşitli teknolojileri aynı anda kullanan karmaşık mobil uygulamaları tasarlayıp, gerçekleyebilmek. / 6.Designing and developing complex mobile applications using various different technologies.			2				

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high