

BLG 252

NESNEYE YÖNELİK PROGRAMLAMA



GİRİŞ

Arzucan Özgür

İstanbul Teknik Üniversitesi
9 Şubat 2011

Dersin Amacı

- Nesneye Dayalı Programlama (Object-Oriented Programming) ve Üretken Programlama (Generic Programming) yöntemlerini tanıtmak.
- Bu yöntemlerin iyi bir program yazmak için etkin bir biçimde nasıl kullanılacağını C++ ile göstermek.

Genel Bilgiler

▣ Öğretim Görevlisi: Arzucan Özgür

- Ofis: EEB 2316
- Telefon: (0212) 285 3608
- E-posta: ozgura@itu.edu.tr

(Lütfen e-posta gönderirken, konunun başına BLG252 ekleyin.)

- Ofis saatleri: Çarşamba, 14:00-16:00

▣ Araştırma Görevlisi: Nagehan İlhan

- Ofis: EEB 5309
- E-posta: nilhan@itu.edu.tr

▣ Dersin Web Sayfası:

- <http://ninoa.itu.edu.tr/tr/dersler/bilgisayar-bilisim-fakultesi/1250/blg-252/>

Değerlendirme Kriterleri

- 2 Yıliçi Sınavı (%30)
 - 1. Yıliçi Sınavı: 16 Mart 2011 (Ders saatinde)
 - 2. Yıliçi Sınavı: 27 Nisan 2011 (Ders saatinde)
- 2 Ödev (%20)
- Derse katılım (%10)
- Final (%40)

Kaynaklar

- ▣ Bruce Eckel, Thinking In C++ Vol.1 and Vol.2 , Second Edition, Prentice-Hall,2000. (online)
- ▣ Feza BUZLUCA, Lecture Notes, 2010

Plan

	Konu
1	Nesneye Yönelik Programlamaya Giriş
2	C++
3	Nesne Modelleri: Sınıflar
4	Kurucu ve Yok edici Fonksiyonlar (Constructors & Destructors)
5	Operatörlere yeni işlevlerin yüklenmesi (Operator Overloading)
6	Kalıtım (Inheritance)
7	Nesnelere İşaretçiler (Pointers to Objects)
8	Çok biçimlilik (Polymorphism)
9	The Unified Modeling Language (UML)
10	İstisnalar (Exceptions)
11	Templates
12	The Standard Template Library – STL
