

YAZILIM BÜLTEN

HAFTALIK YAZILIM DERS İŞLEYİŞ BÜLTENİ

YAZILIM

C# ile TextBox, Listbox ve Combobox Nesneleri
Önbellek işlemleri
FakeStoreAPI projesi

SAYFA 1

VERİ TABANI

Veritabanı Yönetimi: Tablo
İşlemlerinde LEFT JOIN Kullanımı

SAYFA 2

ROBOTİK VE KODLAMA

LCD I2C Modüllü kullanımı ve
uygulaması

SAYFA 3

DİJİTAL TASARIM

Adobe Illustrator kullanım amacı ,
arayüz tanıtımı ve perspektif çizim,
vektörel çizim çalışması

SAYFA 4

YAPAY ZEKA

Makine Öğrenimine Giriş: Iris Dataset

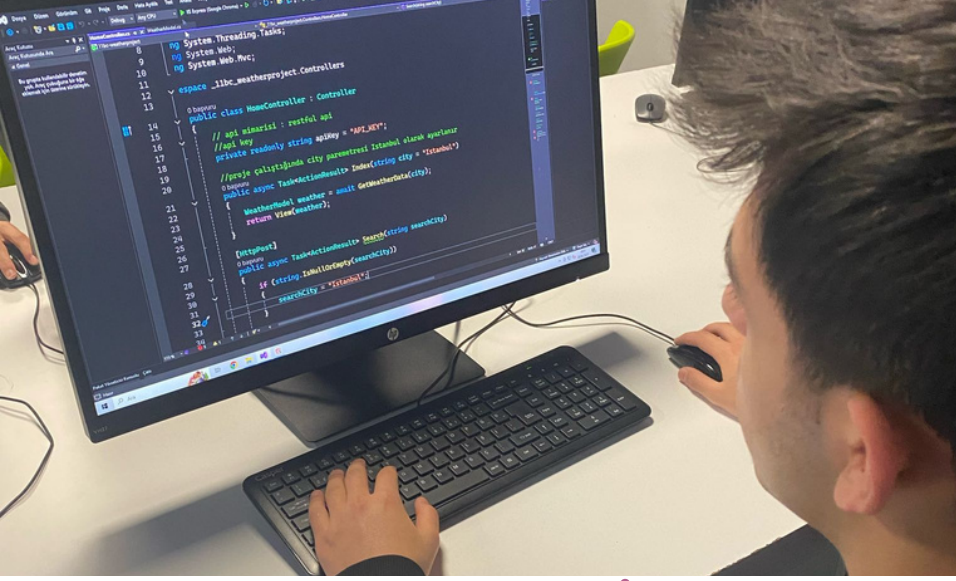
SAYFA 5

OYUN TASARIMI

9 ve 10. Sınıflarda Blender temelleri.
11. Sınıflarda Blender alıştırmaları.

SAYFA 6





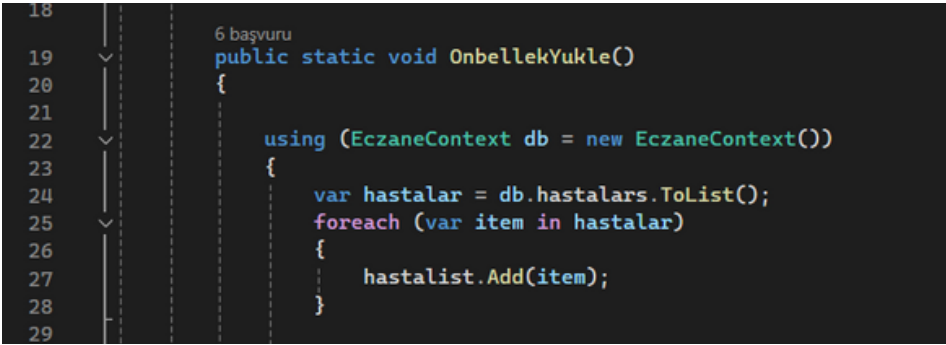
YAZILIM DERSLERİNDE BU HAFTA

SEFA ARSLAN

Bu hafta 9. sınıf öğrencilerimizle birlikte yazılım dersinde önemli bir konuyu ele aldık: ListBox ve ComboBox nesnelerini öğrenerek formlar arası veri taşıma işlemleri gerçekleştirdik.

Öğrencilerimiz Neler Yaptı?

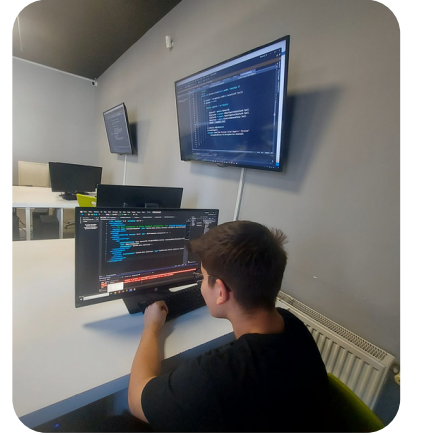
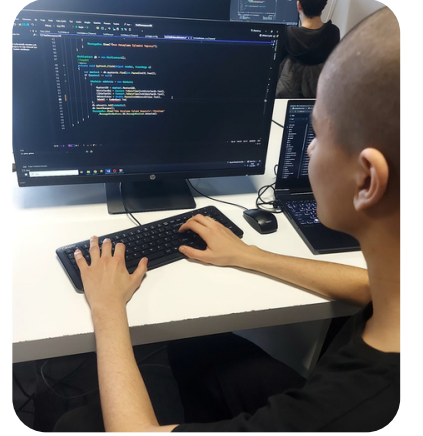
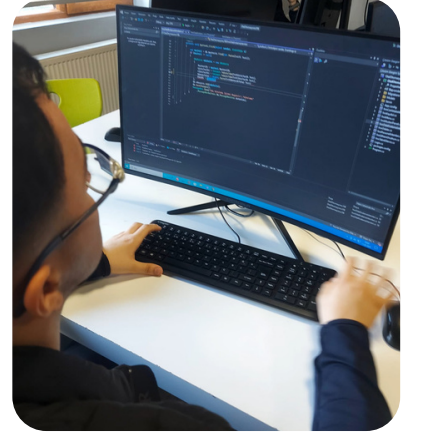
- Teorik Bilgi: İlk olarak, ListBox ve ComboBox nesnelerinin ne olduğunu, nasıl çalıştığını ve hangi durumlarda kullanılabileceğini öğrendik.
- Formlar Arası Veri Taşıma: Öğrencilerimiz, oluşturdukları formlar arasında veri taşıma işlemleri yaparak, bir formdan diğerine veri aktarımının nasıl gerçekleştirildiğini öğrendiler.



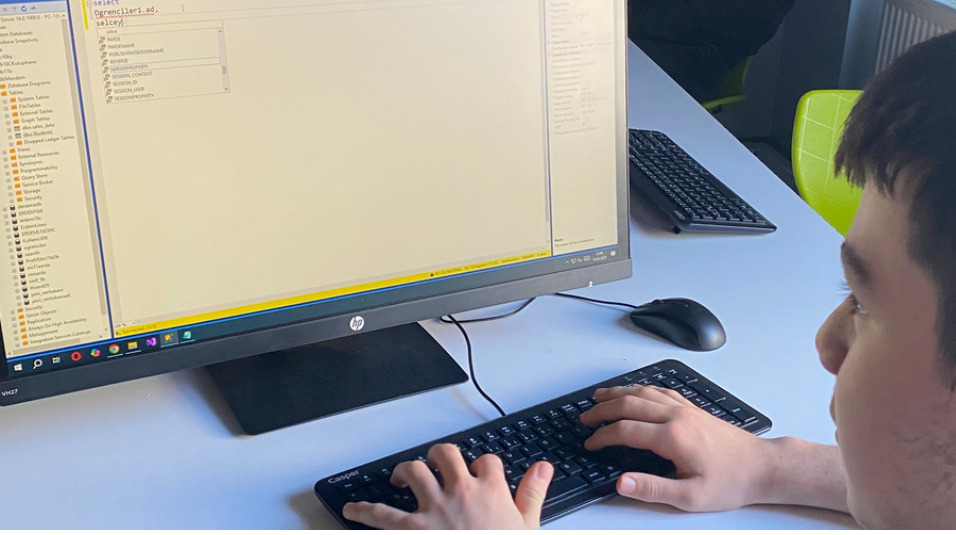
10. sınıf öğrencilerimizle yazılım dersinde önemli bir performans artırma tekniğini inceledik: Veritabanına sürekli istek atmak yerine, verileri önbellege yükleme işlemlerini gerçekleştirdik.

11. sınıf öğrencilerimizle yazılım dersinde FakeStoreAPI projesine güzel bir başlangıç yaptık. Öncelikle FakeStoreAPI'nin ne olduğunu ve nasıl çalıştığını öğrendik. Ürün bilgileri, fiyatlar ve kategoriler gibi gerçek bir alışveriş sitesinde olan verileri bize hazır sunan bir sistem olduğunu gördük.

API'den veri çekmek için endpoint ve JSON veri yapısını tanıdık. API üzerinden nasıl istek atılır ve gelen veriler nasıl görüntülenir, bunları başarılı bir şekilde inceledik. Projemizin güçlü bir temelini attık ve artık veri çekme konusunda hazırız.



ERDEM
KOLEJİ



VERİ TABANI DERSLERİNDE BU HAFTA

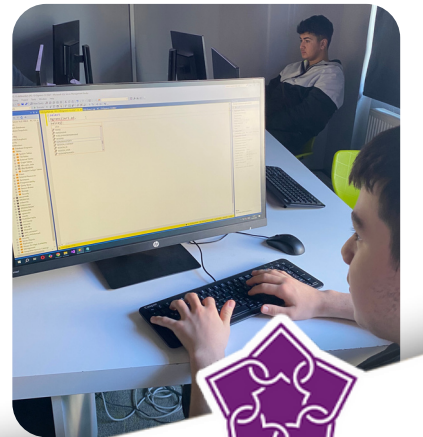
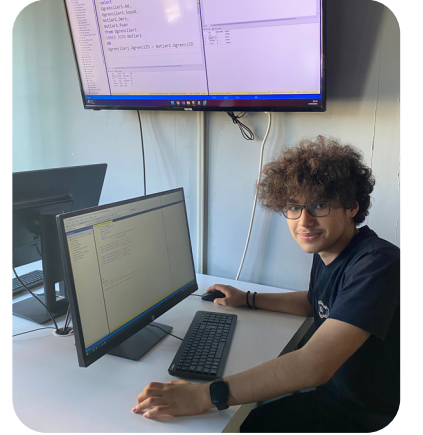
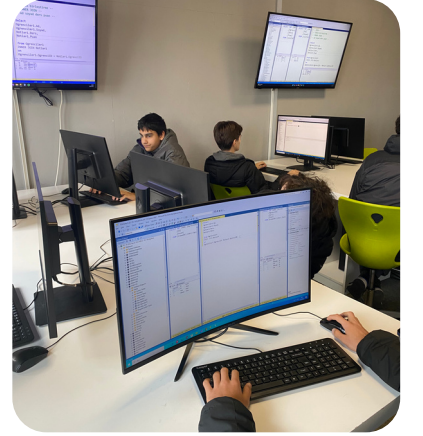
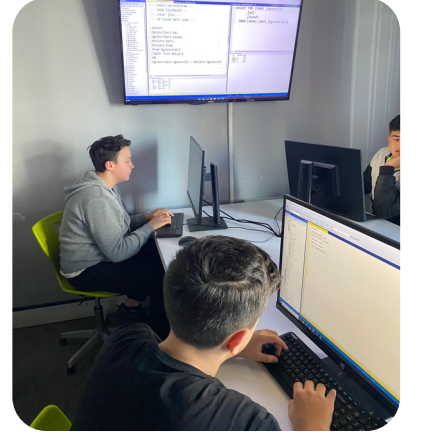
BURAK KETEN

Bu hafta derste veritabanlarında JOIN ve LEFT JOIN konularını detaylı bir şekilde işledik. Öncelikle JOIN kullanarak iki farklı tablodaki ortak alanlara göre nasıl veri çekebileceğimizi öğrendik. JOIN sayesinde sadece her iki tabloda da eşleşen kayıtlar listeye ekleniyor. Yani iki tablo arasında doğrudan bağlantı kurarak ortak bilgileri birleştirebiliyoruz.

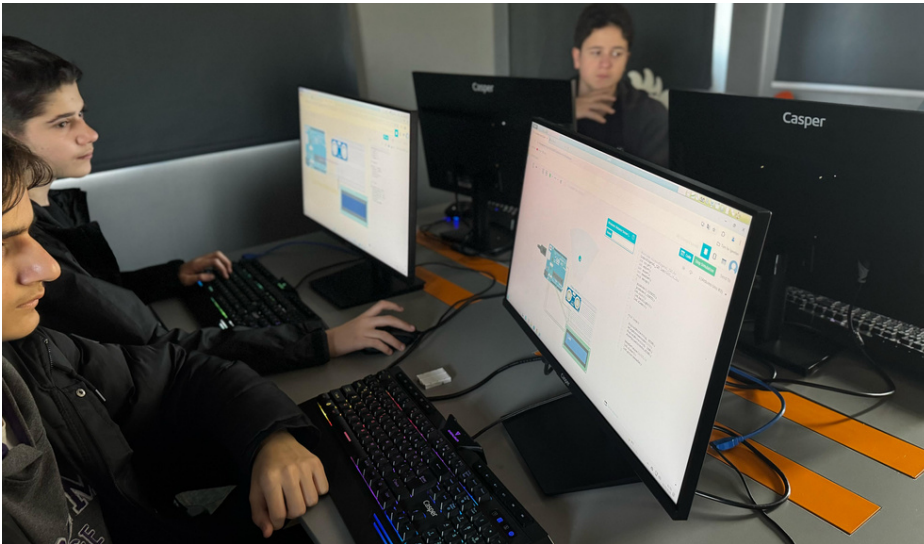


Gerçek hayatta bunun ne işe yarayabileceğini örneklerle açıkladık. Mesela öğrenciler ve notlar tablolarımız olsun. Eğer tüm öğrencileri ve varsa notlarını görmek istersek LEFT JOIN kullanırız. Böylece notu olmayan öğrenciler de listede görünür. Ama sadece notu olan öğrencileri görmek istersek JOIN yeterlidir.

Bu konularla beraber veritabanında farklı tabloları nasıl ilişkilendirebileceğimizi, veri çekme işlemlerini daha etkili nasıl yapabileceğimizi öğrenmiş olduk. Haftaya yeni sorgularla devam edeceğiz!



ERDEM
KOLEJİ

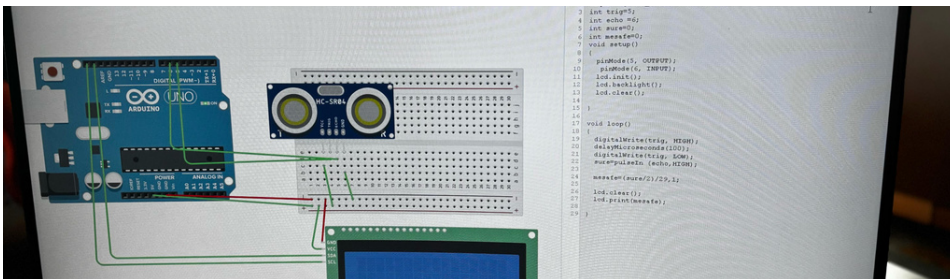


ROBOTİK KODLAMA DERSLERİNDE BU HAFTA

HİLAL KORK

LCD (Liquid Crystal Display), sıvı kristal ekran elektrikle kutuplanan sıvının ışığı tek fazlı geçirmesi ve önüne eklenen bir kutuplanma filtresi ile gözle görülebilmesi ilkesine dayanan bir görüntü teknolojisidir. I2C veriyolu çok master'lı (multi-master) veri yoludur. Yani, birden fazla sayıda data transferini başlatabilme özelliğindeki tümdevre, veriyoluna bağlanabilir.

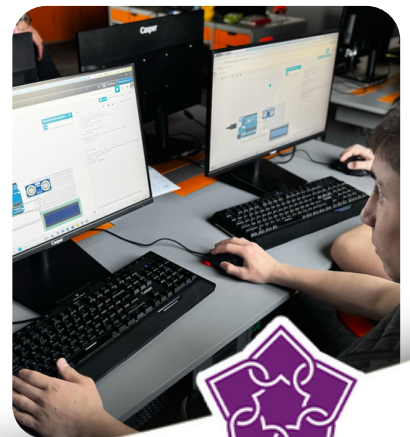
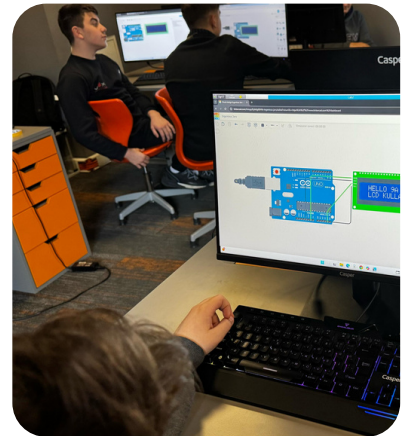
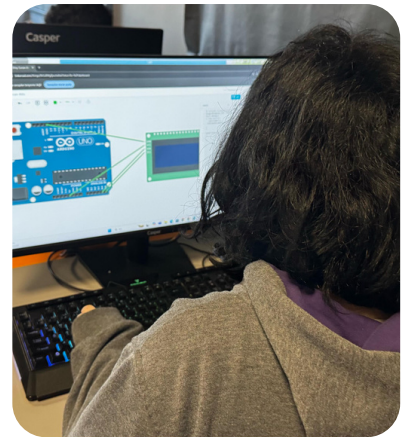
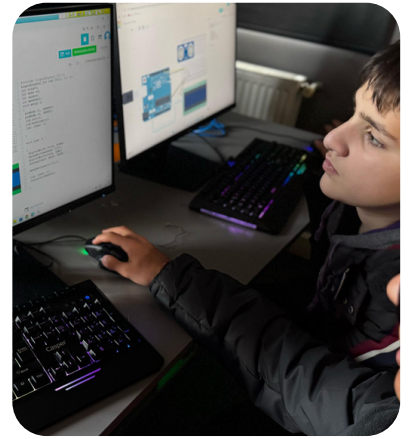
Öncelikli olarak I2C Modülün LCD ekrandaki faydasını ve amacını öğrendik. Daha sonra SDA ve SCL pinlerini bağlama noktalarını öğrenip bağladık.



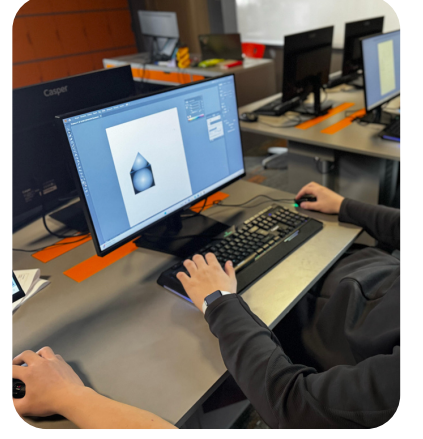
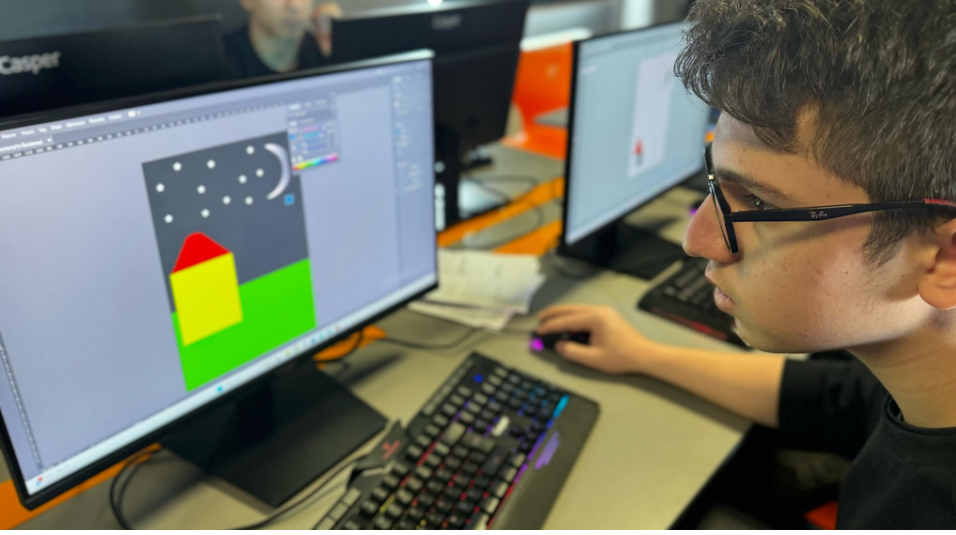
Bu uygulamadaki amacımız başlangıç olarak LCD ekranını çalıştırabilmek . LCD ekranda çalışma koşullarını sağlamak için Library (Kütüphane) çağırma ve Include (ekleme) özellefiklerini kullandık .

Kütüphaneden fonksiyon çağırma özelliğini öğrenip değişken olarak tanıladık. Bu sayede kütüphane bulunan tüm kodları kullanabildik .

Öğrencilerimiz öğrendikleri bu kod ile artık tüm sensör değerlerini ekrana yazdırabilir . Tabelalar da bulunan kayan yazı efektini artık verebilirler.



ERDEM
KOLEJİ

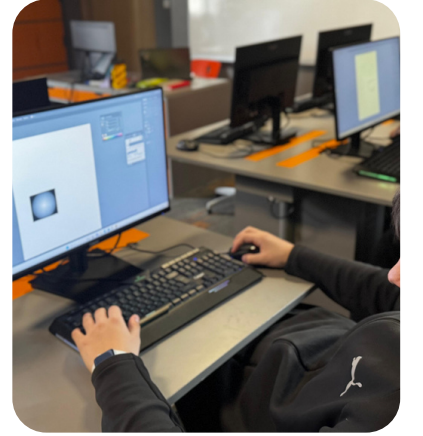
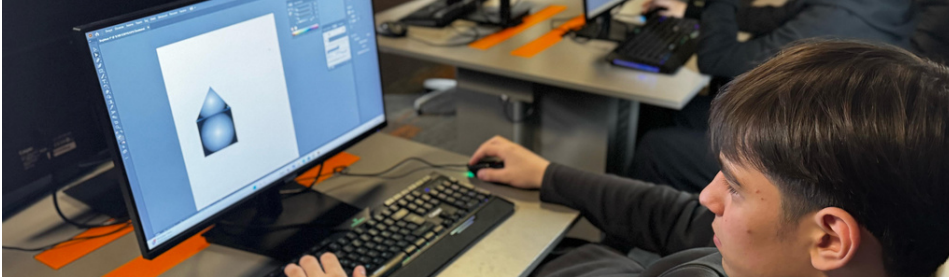
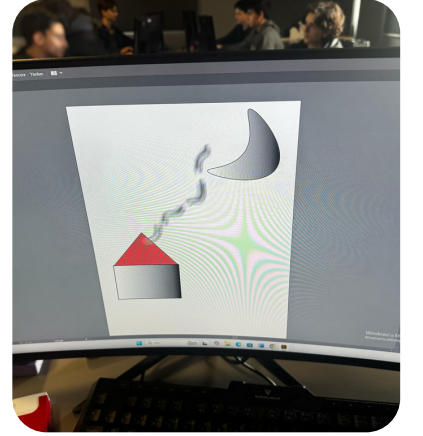


DİJİTAL TASARIM DERSLERİNDE BU HAFTA

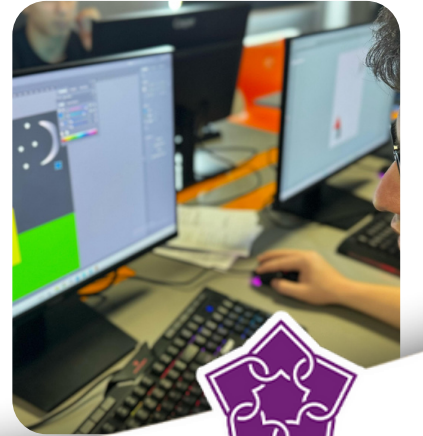
HİLAL KORK

Illustrator, vektörel çizimler yapmanıza, logolar oluşturmaya, afişler, broşürler, kitap kapakları gibi tasarımlar hazırlamanıza ve grafiklerinizi herhangi bir boyutta ve çözünürlükte kullanmanıza imkan tanımaktadır.

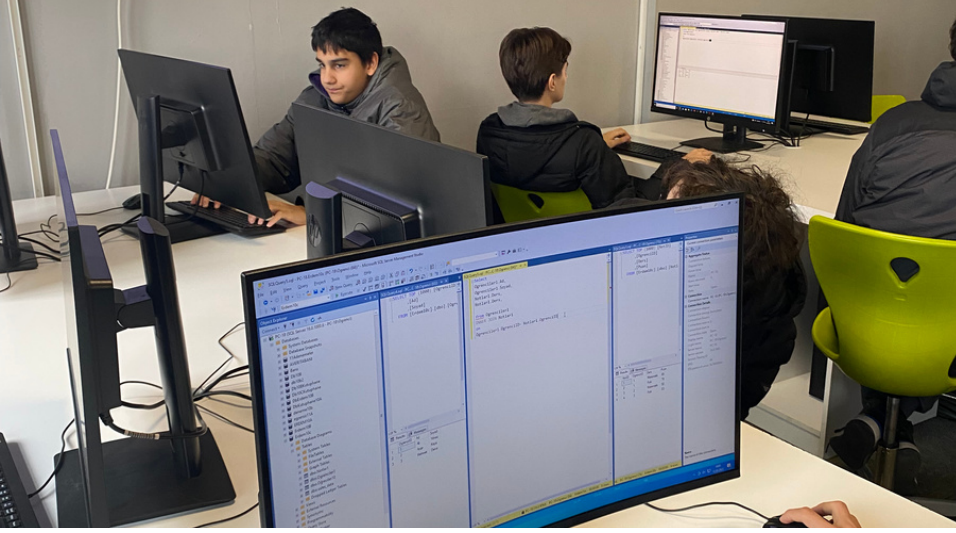
İlk olarak 9. ve 10. Sınıflarda arayüz tanıtımı , perspektif , vektörel çizim konularını değinildi. ;



izlerde bu dersimizde yukarıda bahsettiğimiz vektörel çizim özelliklerine dayanarak , kavisli kalem ile çap ölçüsü kullanarak ay çizimi , doğrusal kalem ile doğru çizerek çokgen çizimlerini ev motifi uygulaması yaptık.



ERDEM
KOLEJİ

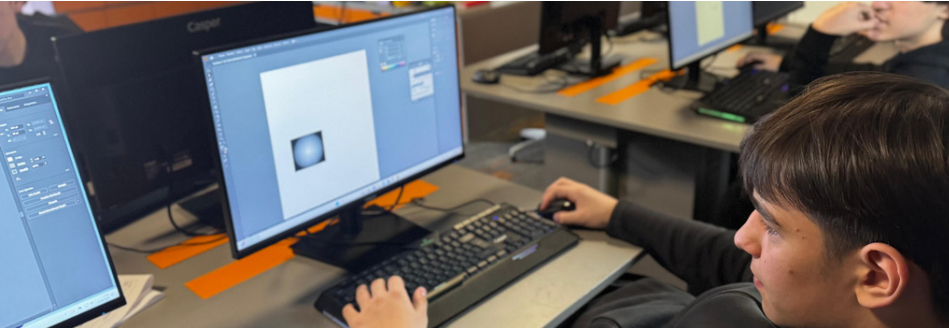


YAPAY ZEKA DERSLERİNDE BU HAFTA

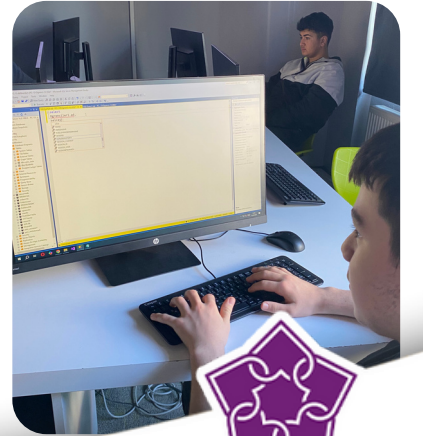
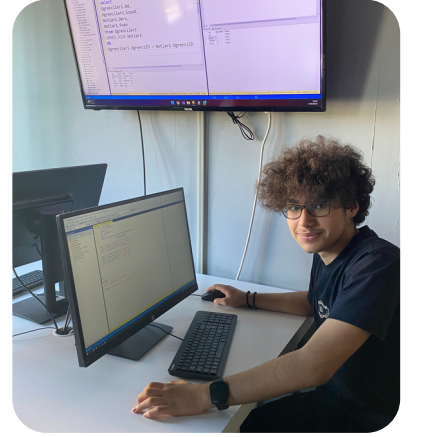
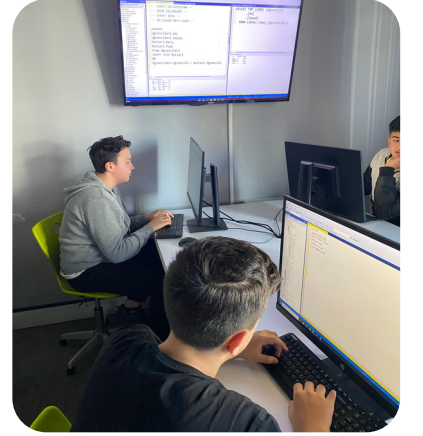
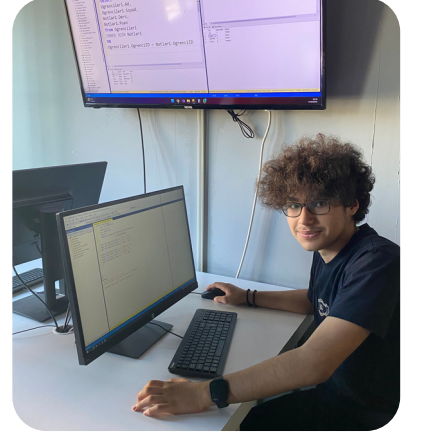
BURAK KETEN

Makine Öğrenimine Giriş: Iris Dataset

Bu hafta yapay zeka dersinde Iris veri seti ile makine öğrenmesi konusuna giriş yaptık. İlk olarak veri setini Python ortamına nasıl import edeceğimizi öğrendik. Ardından veri setini detaylı bir şekilde inceledik. İçinde hangi tür veriler var, çiçeklerin sepal ve petal uzunluk-genişlik ölçüleri nasıl tutulmuş, bunları anlamaya çalıştık.



Henüz herhangi bir tahmin ya da model kurma işlemi yapmadık. Amacımız öncelikle veri setini tanımak, veriyle nasıl çalışılacağını görmektir. Önümüzdeki haftalarda bu veri seti üzerinden makine öğrenmesi algoritmaları ile nasıl model kurabileceğimizi ve tahminler yapabileceğimizi öğreneceğiz.



ERDEM
KOLEJİ

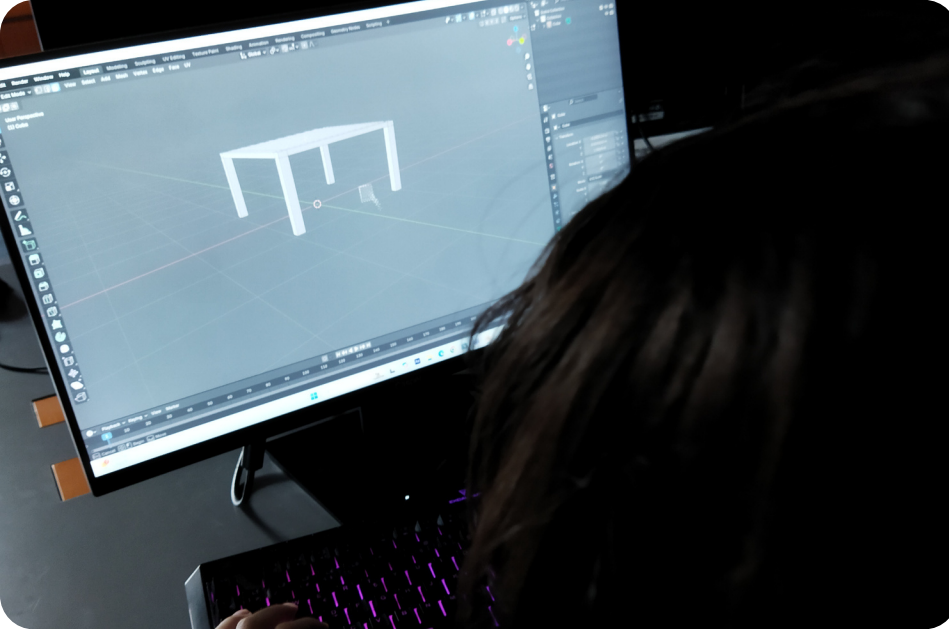


OYUN TAŞARIMI DERSLERİNDE BU HAFTA

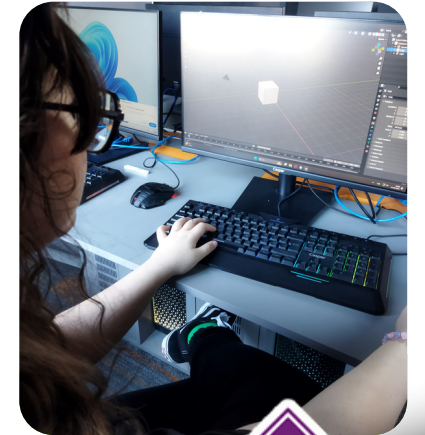
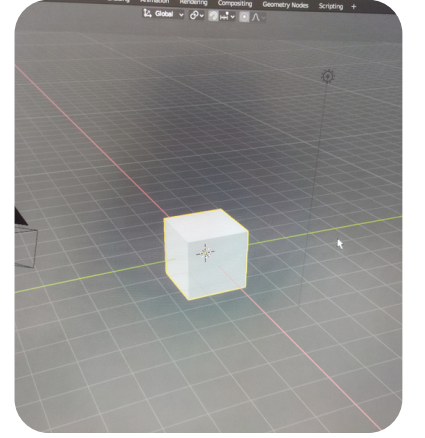
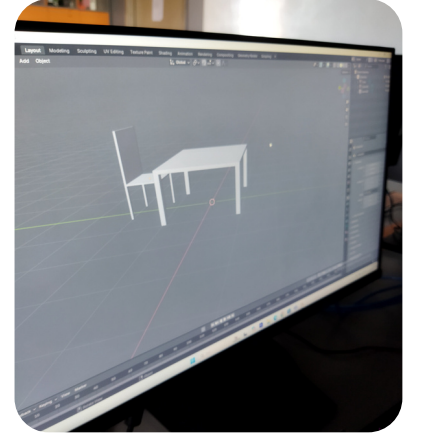
BATUHAN KUĞU

Bu hafta 9 ve 10. sınıflarımızda E-Spor derslerimize ara verip farklı bir branş olan Oyun Tasarımına yöneldik.

Oyun tasarımımda çoğu büyük oyun şirketinin kullandığı 3 boyutlu modelleme uygulaması olan Blendera değindik ve temellerinden bahsettik.



Blender arayüzü, kısayolları, program içi navigasyon ve benzeri temellere değindiğimiz derslerde öğrencilerimizle birlikte bir masa nasıl modellenir bunu öğrendik.



ERDEM
KOLEJİ