

YAZILIM BÜLTEN

HAFTALIK YAZILIM DERS İŞLEYİŞ BÜLTENİ

YAZILIM

Listbox ve Checkbox Nesneleri
Görev Listesi Uygulaması
MVC Yapısına Giriş
Model Oluşturma
Json Veri Yapısı

SAYFA 1

DİJİTAL TASARIM

Projemizi Tanıtıyoruz Afiş Çalışması

SAYFA 4

VERİ TABANI

Veri Tabanında Case İşlemleri

SAYFA 2

YAPAY ZEKA

Iris Veri Seti ile Veri Analizi Projemizi
Tamamladık

SAYFA 5

ROBOTİK VE KODLAMA

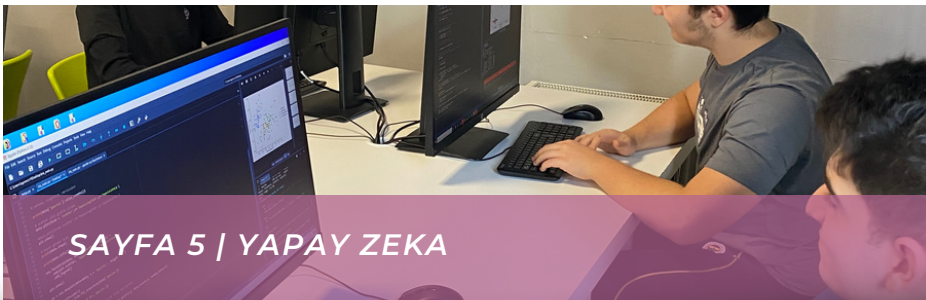
Mesafeyi LCD Ekrana Yansıtan Araba
Park Sensörü

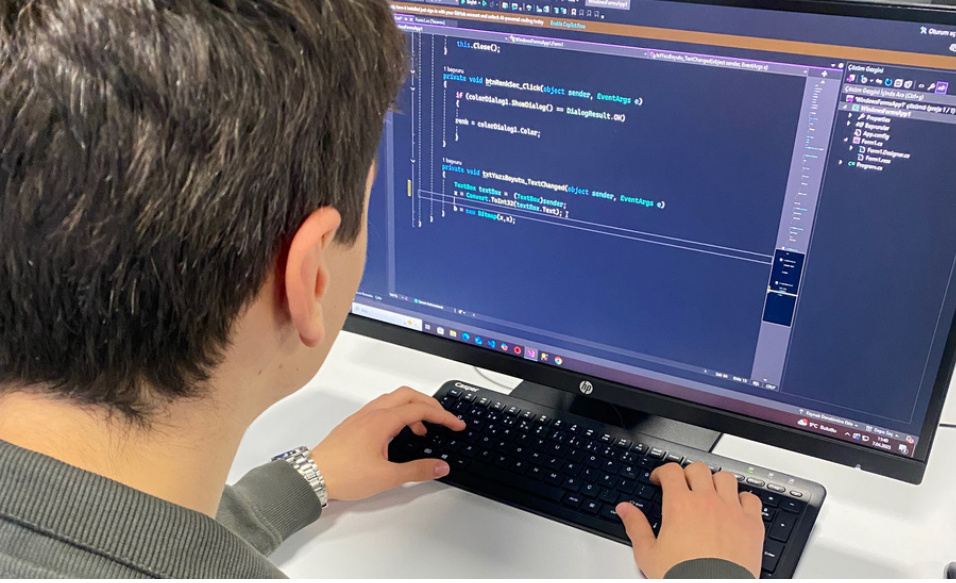
SAYFA 3

E-SPOR

Harita Çalışması ve Aim Pratiği

SAYFA 6





YAZILIM DERSLERİNDE BU HAFTA

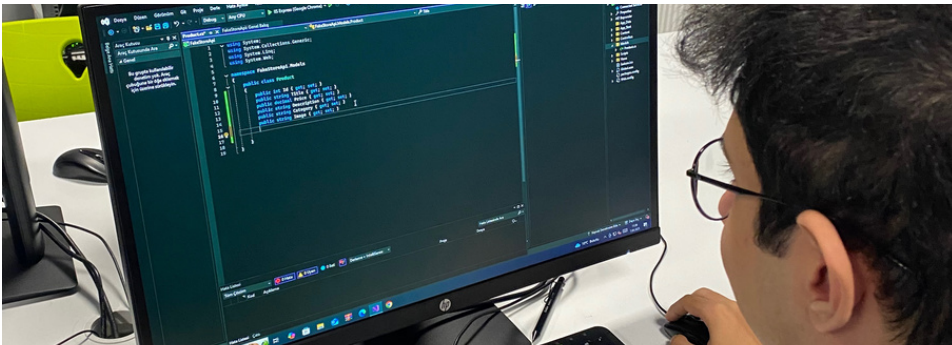
SEFA ARSLAN

9. Sınıf Çalışmaları:

Öğrencilerimiz, Listbox ve Checkbox nesnelerinin özelliklerini ve olaylarını daha iyi kavrayabilmeleri için görev listesi uygulaması gerçekleştirdi. Bu projeye hem nesne yönelimli programlamaya giriş yaptılar hem de pratik yapma imkanı buldular.

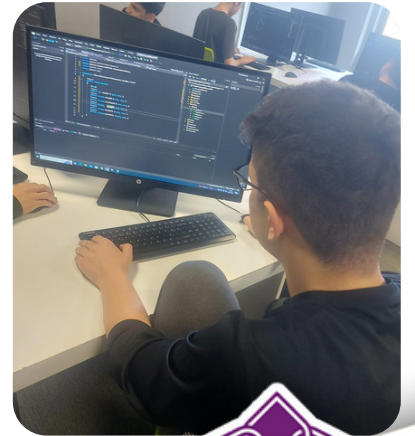
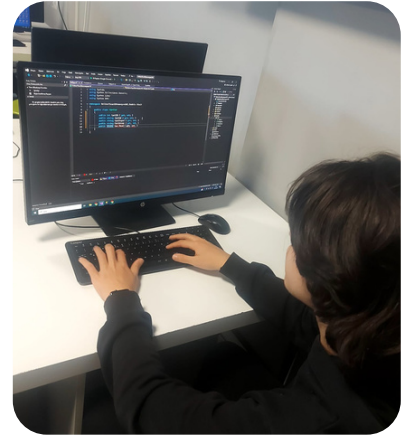
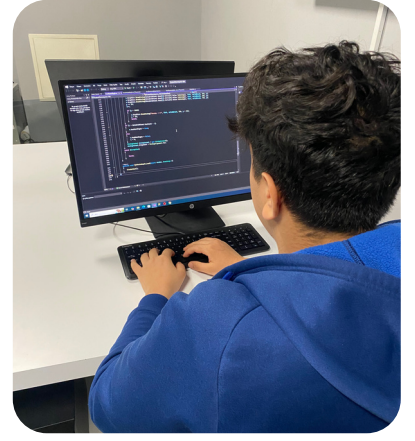
10. Sınıf Çalışmaları:

Öğrencilerimizle birlikte MVC (Model-View-Controller) yapısına giriş yaptık ve temel mantığını detaylı bir şekilde anlattık. Web projesine başlangıç yaparak online ticari otomasyon sitesi üzerinde çalışmaya başladık. Proje kapsamında modelleri oluşturmaya başladık ve öğrencilerimizin yazılım geliştirme becerilerini pekiştirmelerini hedefliyoruz.

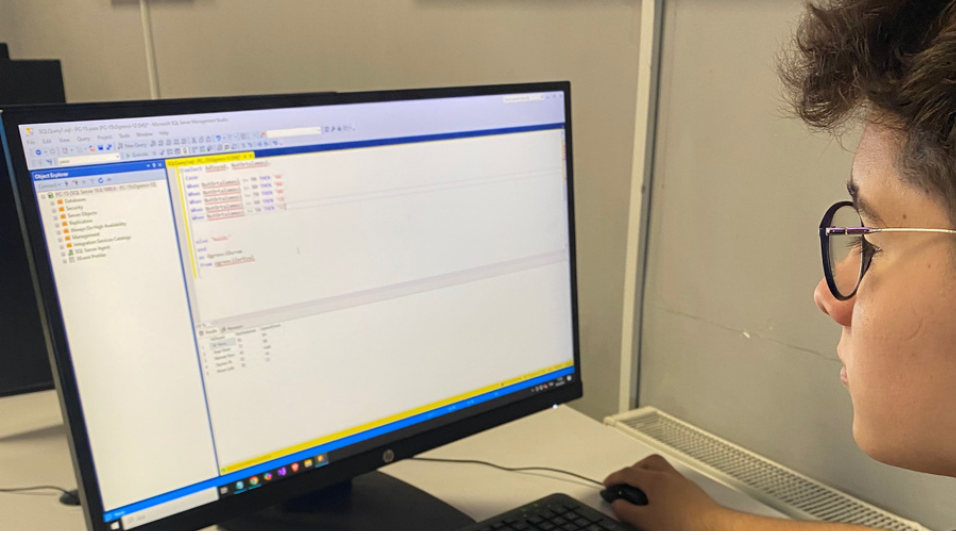


11. Sınıf Çalışmaları:

Bu hafta ürünlerin temel bilgilerini listeleme kısmına odaklandık. Öğrenciler, API ile etkileşimde bulunarak ürün bilgilerini çekip ekranda görüntülemeyi başardılar. Önümüzdeki haftalarda, bu verilerle detay sayfası oluşturma gibi adımlara geçeceğiz.



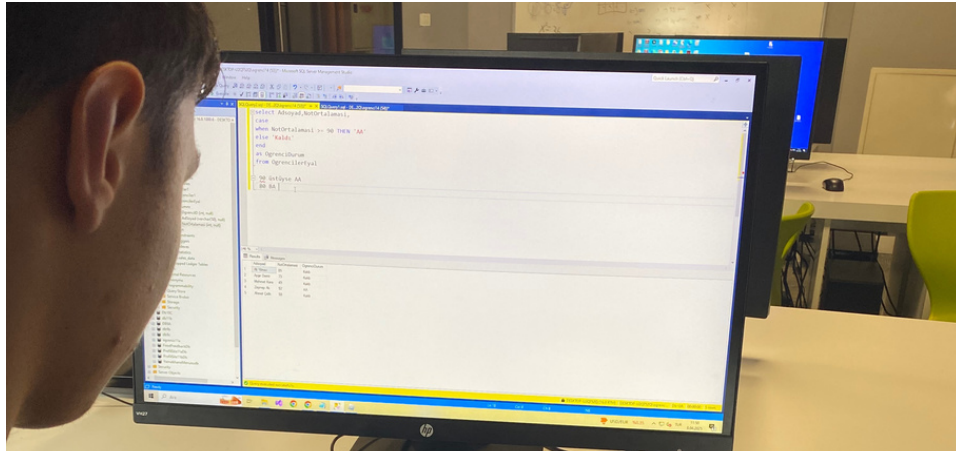
ERDEM
KOLEJİ



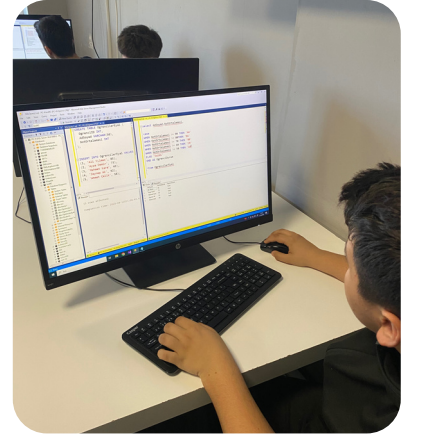
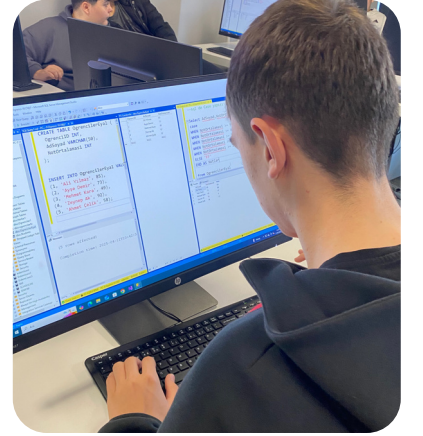
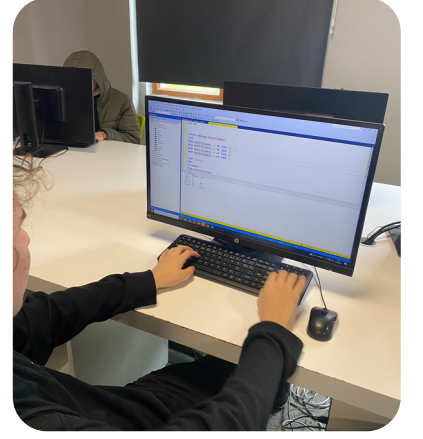
VERİ TABANI DERSLERİNDE BU HAFTA

BURAK KETEN

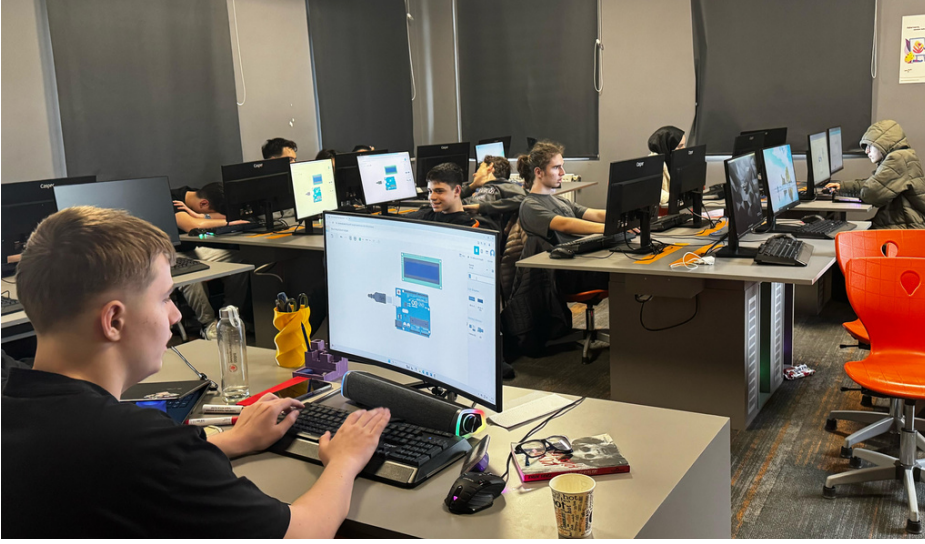
Bu hafta SQL CASE yapısını öğrendik. CASE, SQL sorguları içinde koşullu ifadeler yazmamıza olanak tanır. IF-ELSE mantığıyla çalışır ve bir sütundaki değerlere göre farklı sonuçlar döndürebiliriz.



Örneğin, bir not sütunundaki sayısal değerlere göre "Geçti" veya "Kaldı" gibi metinler gösterebiliriz. CASE sayesinde sorgularımızı daha okunabilir ve anlamlı hale getirebiliriz. Ders boyunca farklı örnekler üzerinden uygulama yaparak, bu yapının nasıl çalıştığını pekiştirdik.



ERDEM
KOLEJİ

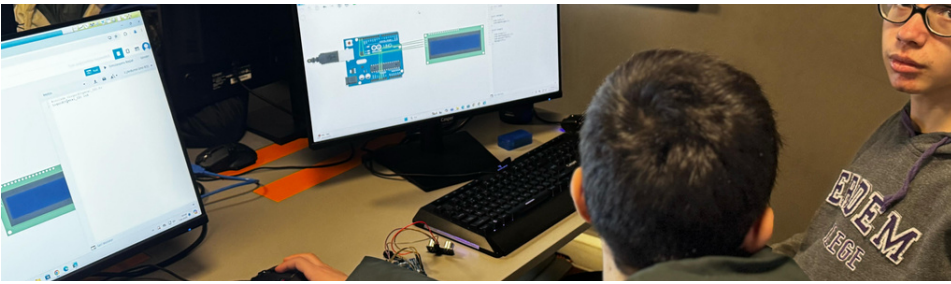


ROBOTİK KODLAMA DERSLERİNDE BU HAFTA

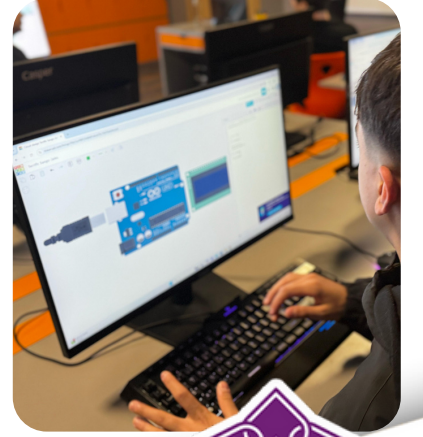
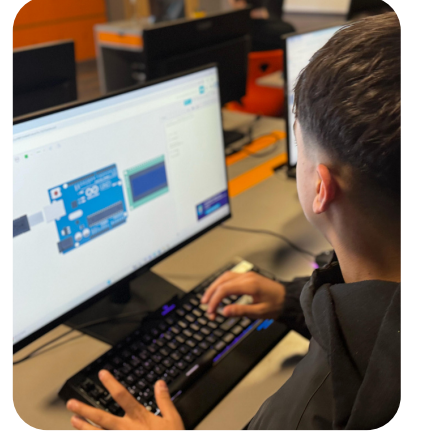
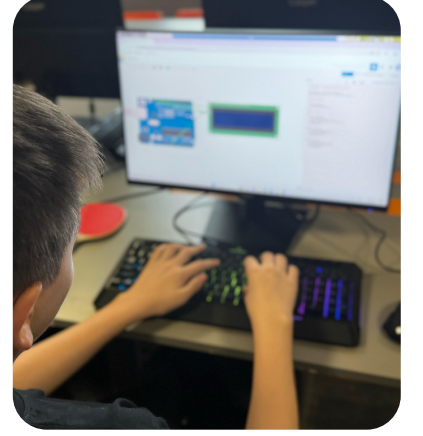
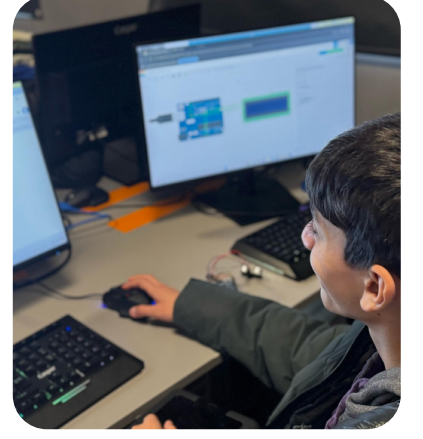
HİLAL KORK

Arduino Uno ile mesafeyi LCD ekrana yazdırıp ses çıkartan bir uygulama, hem eğitici hem de pratik bir projedir. Bu tür bir uygulama, sensörler ve mikrodenetleyicilerle çalışmayı öğrenmek için harika bir fırsat sunar. Ayrıca, mesafe ölçümü ve sesli uyarı sistemleri gibi gerçek dünya uygulamalarını anlamaya yardımcı olur.

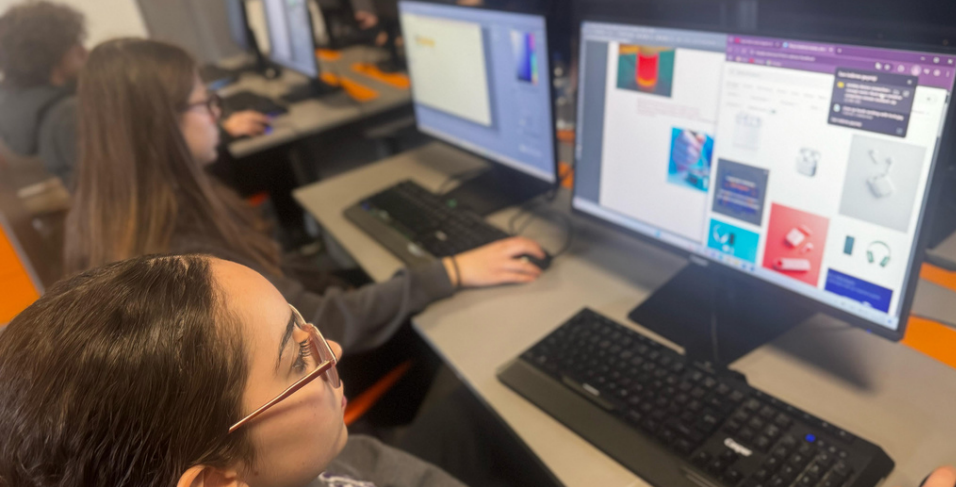
Bu ilke yönetime dayanarak Mesafeyi ekrana yansıtıp mesafemize göre tonlarını ayarladık.



10. Sınıflarda yaptığımıza ek olarak öğrencilerimizin sunum alanında yetisini artırmaları için bir öğretmen edası ile yaptıkları projeyi arkadaşlarına sundular.



ERDEM
KOLEJİ



DİJİTAL TASARIM DERSLERİNDE BU HAFTA

HİLAL KORK

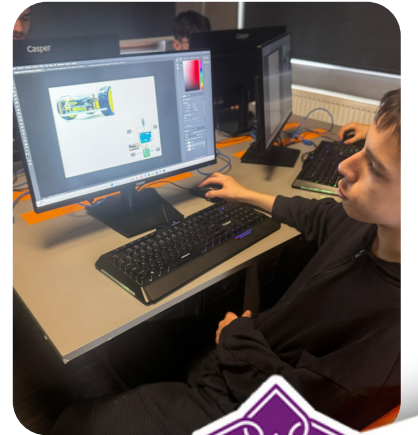
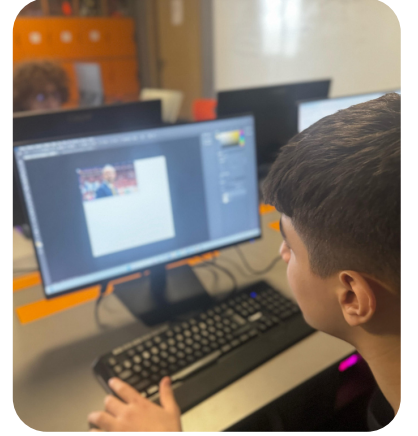
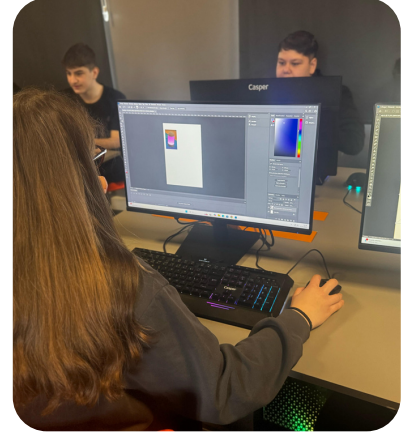
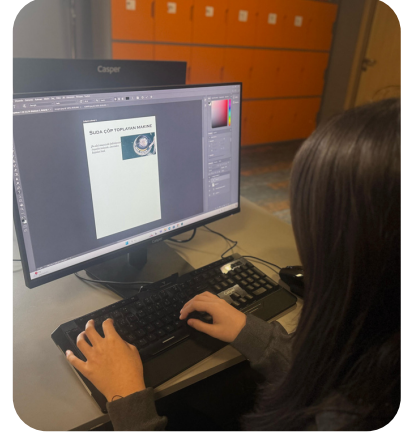
Bu dersimizde Robotik kodlama dersinde projelerimizi tanıtan bir afiş tasarladık . Öğrencilerimizin dispipler arası etkinlik yapmalarının yanında görsel iletişimde güçlü bir araçtır ve birçok açıdan önem taşır:

Etkili İletişim: Afişler, bir mesajı hızlı ve etkili bir şekilde iletmek için tasarlanır. Photoshop'un sunduğu araçlar sayesinde, renkler, yazı tipleri ve görsellerle dikkat çekici tasarımlar oluşturabilirsiniz.

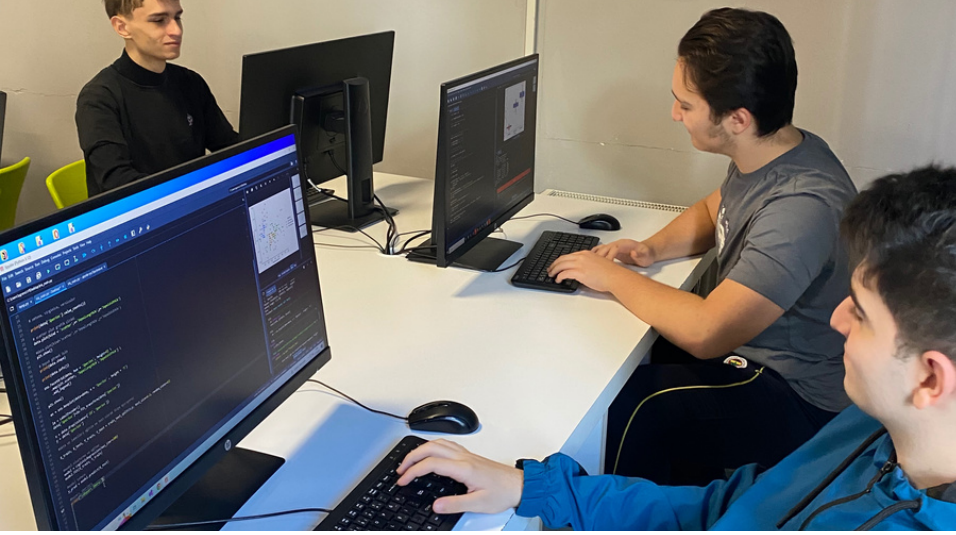
Pazarlama ve Tanıtım: Afişler, ürünlerin, etkinliklerin veya hizmetlerin tanıtımında önemli bir rol oynar. Photoshop ile profesyonel görünümlü afişler hazırlayarak hedef kitlenizin ilgisini çekebilirsiniz.



Profesyonellik: Photoshop'un sunduğu yüksek çözünürlük ve detaylı düzenleme araçları, tasarımlarınızın profesyonel bir görünüm kazanmasını sağlar.



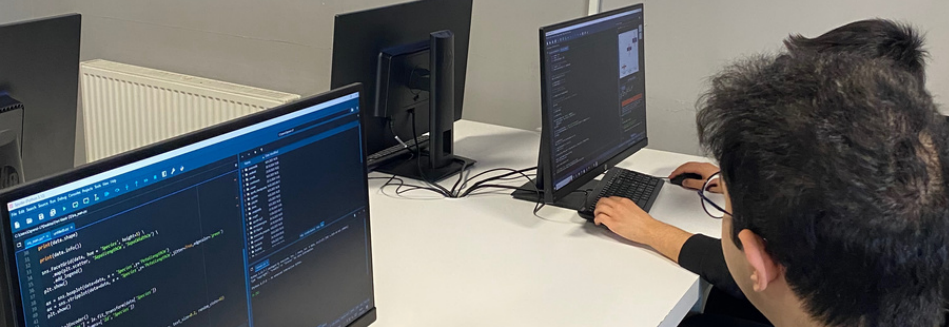
ERDEM
KOLEJİ



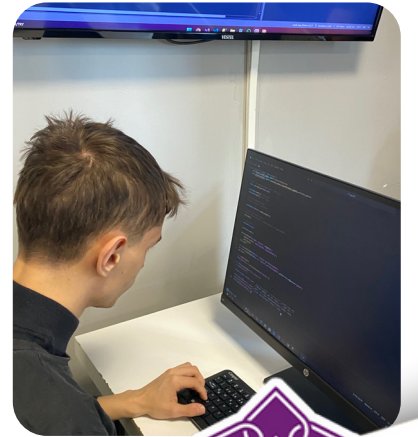
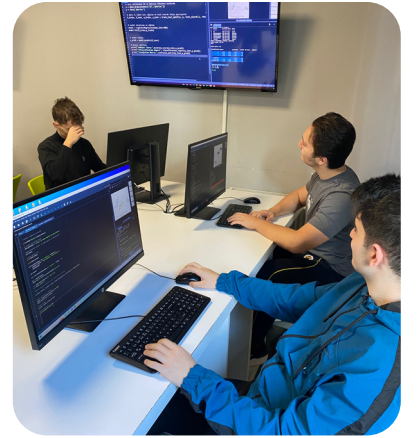
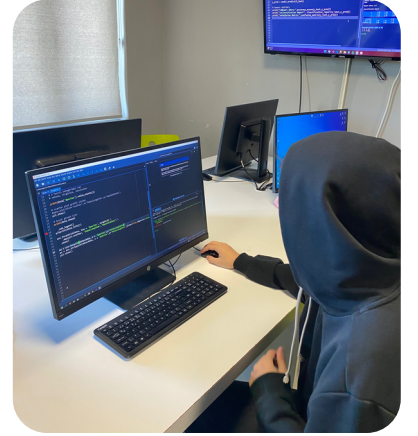
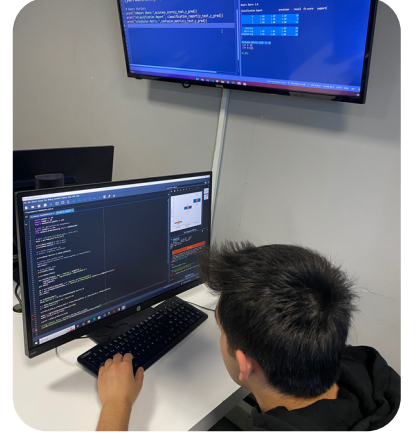
YAPAY ZEKA DERSLERİNDE BU HAFTA

BURAK KETEN

Bu hafta Iris veri seti ile yürüttüğümüz makine öğrenmesi projemizi başarıyla tamamladık. Önce veriyi detaylı şekilde analiz ettik, ardından eğitim (%80) ve test (%20) olarak ikiye ayırdık. Uygun makine öğrenmesi algoritmasını seçerek modelimizi oluşturduk ve test verisiyle modelin doğruluğunu ölçtük.



Modelimizden aldığımız Başarı Skoru: 1.0, verinin %100 doğrulukla sınıflandırıldığını gösteriyor. Bu da hem veri setini doğru analiz ettiğimizi hem de algoritmayı etkili kullandığımızı ortaya koyuyor. Bu proje, temel makine öğrenmesi adımlarını pekiştirmemiz açısından oldukça verimli geçti. Önümüzdeki haftalarda farklı veri setleri ve algoritmalarla çalışmaya devam edeceğiz.



ERDEM
KOLEJİ



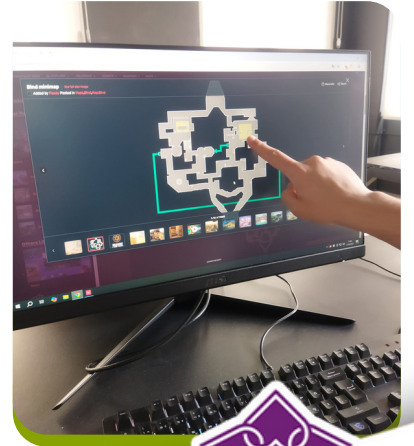
E-SPOR DERSLERİNDE BU HAFTA

BATUHAN KUÇU

Bu hafta espor derslerimizde oyunda bulunan Bind haritasına değindik. Taktiksel hareketlerden bahsettik ve haritada hangi ajanlar oynanmalı neler yapılmalı bunları konuştuk.



Harita bilgisi dışında aim antrenmanı ile pratik yaptık.



ERDEM
KOLEJİ