

YAZILIM BÜLTEN

HAFTALIK YAZILIM DERS İŞLEYİŞ BÜLTENİ

YAZILIM

Listbox ve Checkbox Nesneleri
Kişisel Bilgi Formu
Bitmap Kütüphanesi
Winform ile Paint Uygulaması
Json Veri Yapısı

SAYFA 1

DİJİTAL TASARIM

Adobe Illustrator ile Adobe
Photoshop uygulaması

SAYFA 4

VERİ TABANI

Veri Tabanında Union İşlemleri

SAYFA 2

YAPAY ZEKA

Iris Veri Seti ile Veri Analizi

SAYFA 5

ROBOTİK VE KODLAMA

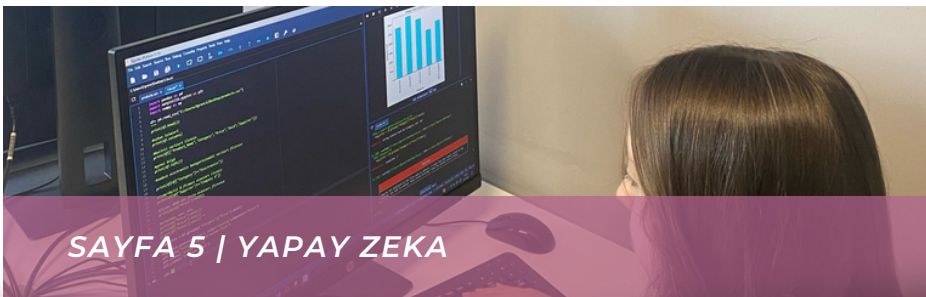
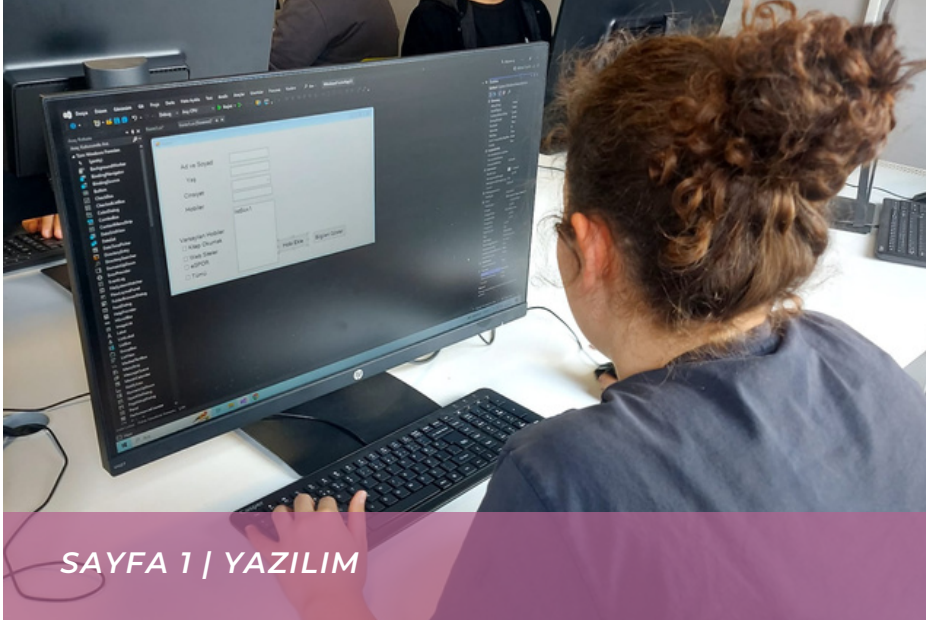
Buzzer ile Melodi çağırma
(İSTİKLAL MARŞI)

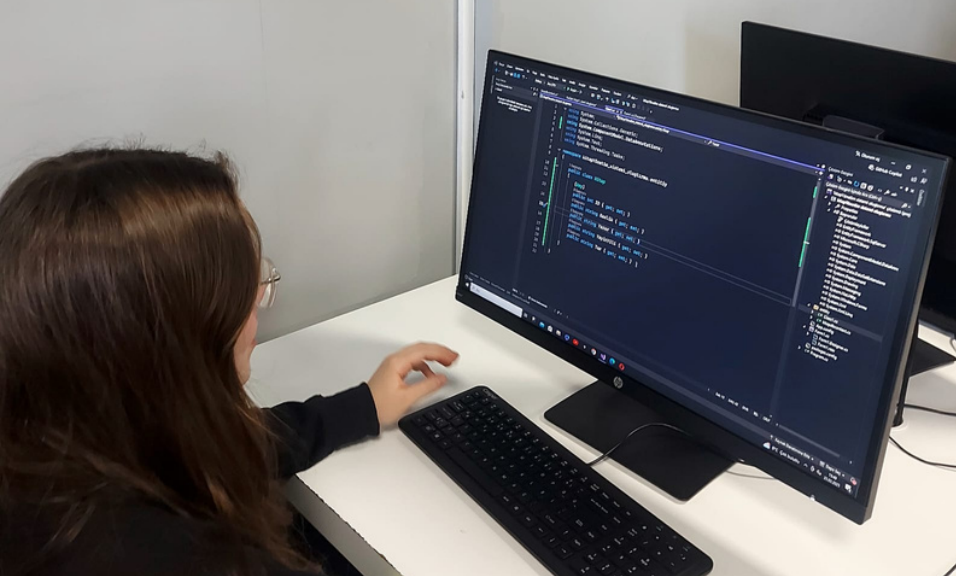
SAYFA 3

E-SPOR

Aim çalışması ve Waylay karakter
bilgisi.

SAYFA 6





YAZILIM DERSLERİNDE BU HAFTA

SEFA ARSLAN

Bu hafta 9.sınıf öğrencilerimizle birlikte programlama dersimizde, Windows Forms arayüzü kullanarak bir "Kişisel Bilgiler Formu" uygulaması geliştirdik. Bu uygulamanın amacı, öğrencilerimizin görsel programlama becerilerini geliştirmesi ve çeşitli nesneleri nasıl kullanacaklarını öğrenmeleridir.

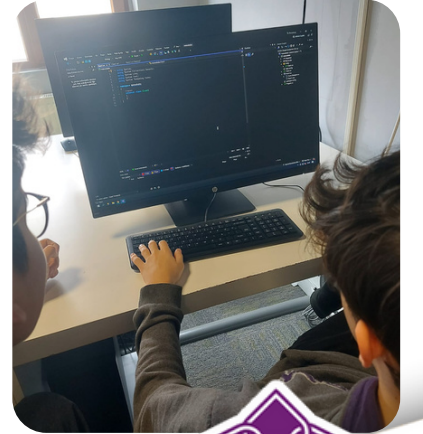
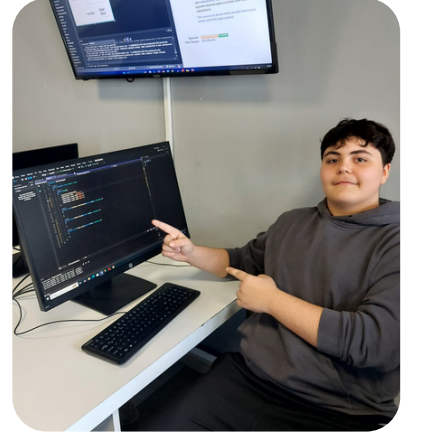
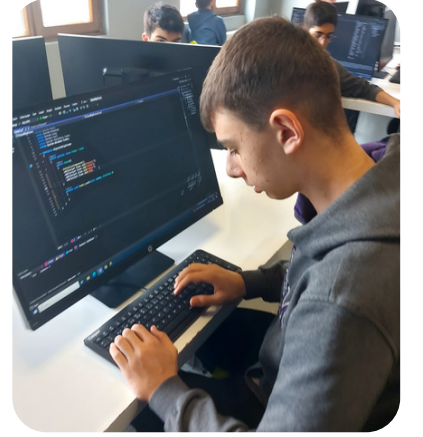
Bu hafta 10.sınıf öğrencilerimizle birlikte yazılım derslerimizde, bitmap teknolojisini inceledik ve bu bilgi birikimimizi pratik bir uygulama ile pekiştirdik. Öğrencilerimiz, görsel işlemleri ve bitmap kütüphanesini kullanarak, kendi basit Paint uygulamalarını geliştirdiler. İşte bu süreçte öğrendikleri temel kavramlar:

Bitmap Kütüphanesi: Görsel verilerin nasıl işlendiğini anlamak için kullanılan bu kütüphane, öğrencilerimize grafik programlama konusunda bir temel sunmuştur.

Koordinat Mantığı: Ekranda görsel öğeler oluştururken, piksel bazlı koordinatların nasıl çalıştığını öğrenip uyguladılar.



11. sınıf öğrencilerimizle JSON veri yapısını tanıyarak, ürün bilgileri, fiyatlar ve kategoriler gibi verileri nasıl alabileceğimizi öğrendik. API ile çalışmanın temel adımlarını öğrenerek projeye sağlam bir başlangıç yaptık.



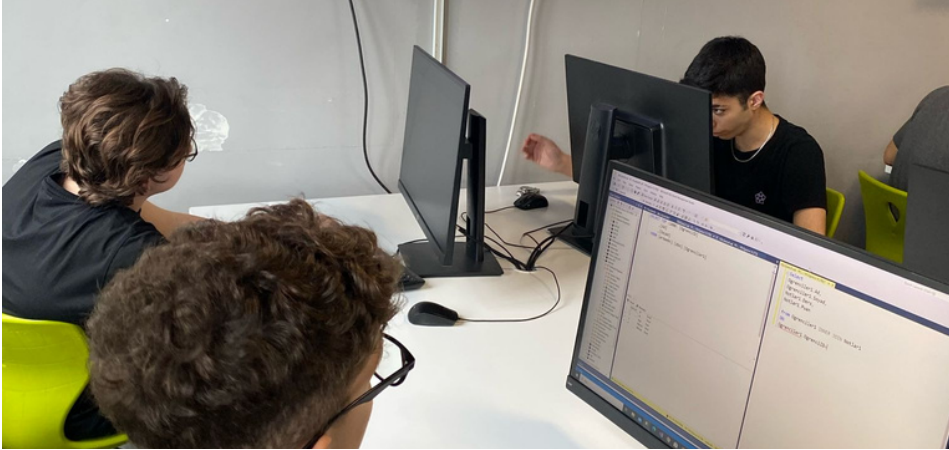
ERDEM
KOLEJİ



VERİ TABANI DERSLERİNDE BU HAFTA

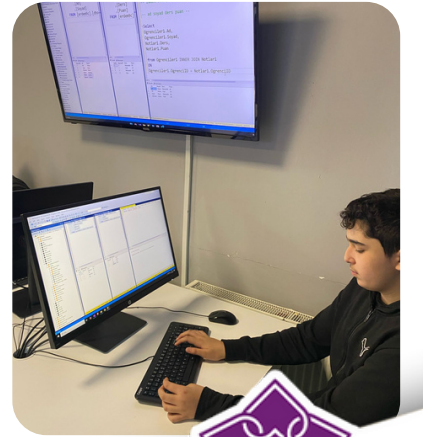
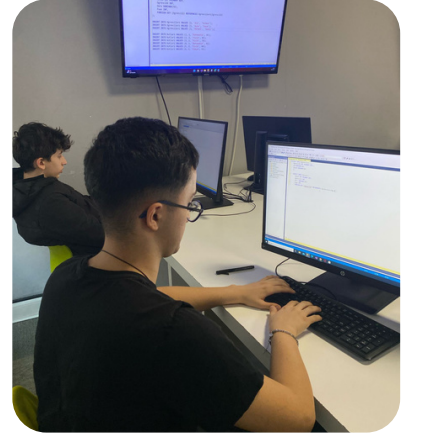
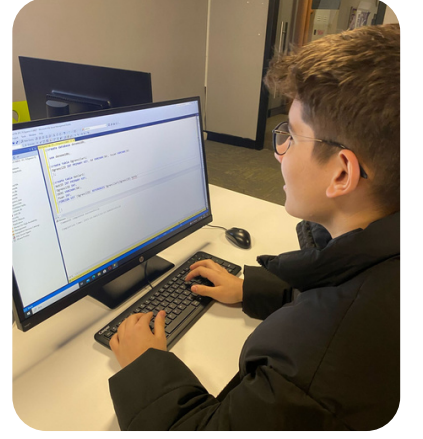
BURAK KETEN

Bu hafta SQL UNION konusunu detaylı bir şekilde ele aldık. UNION, birden fazla SELECT sorgusunun sonuçlarını tek bir liste halinde birleştirmek için kullanılan bir SQL komutudur. Bu işlem, aynı sütun yapısına sahip tabloları bir araya getirmemizi sağlar ve yinelenen kayıtları otomatik olarak kaldırır.

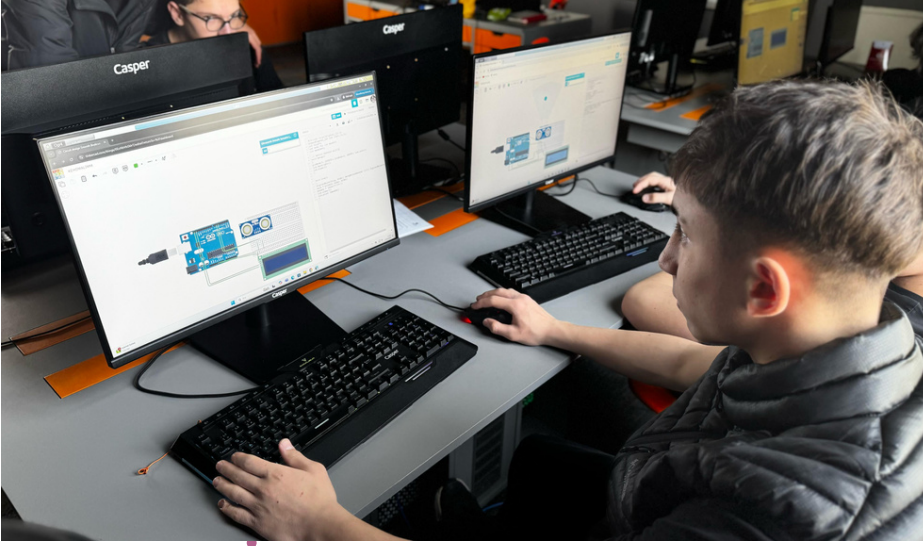


Eğer tüm verileri, tekrar eden satırlarla birlikte görmek istersek UNION ALL kullanılır. JOIN işlemlerinden farklı olarak, UNION birleştirilen tabloları ortak bir sütun üzerinden eşleştirmez, sadece sonuç kümelerini alt alta ekler.

Gerçek dünyada UNION, farklı tablolardaki benzer verileri birleştirmek veya aynı yapıdaki eski ve yeni verileri tek bir sorguda göstermek için kullanılır. Ders boyunca farklı sorgular yazarak UNION ve UNION ALL arasındaki farkları gördük ve hangi durumlarda hangi yöntemin daha uygun olduğunu öğrendik. 🚀



ERDEM
KOLEJİ

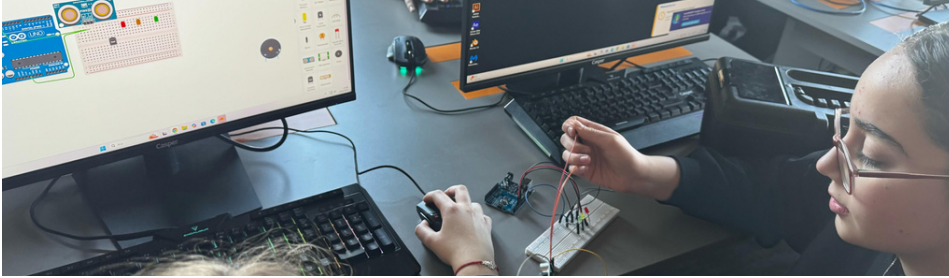


ROBOTİK KODLAMA DERSLERİNDE BU HAFTA

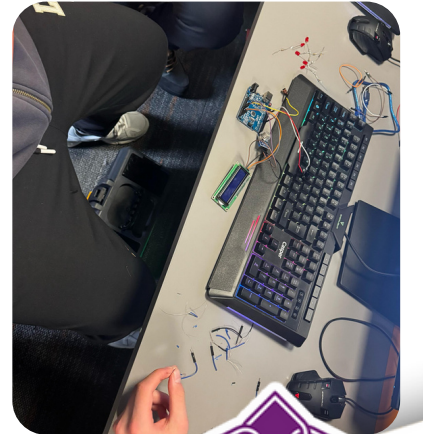
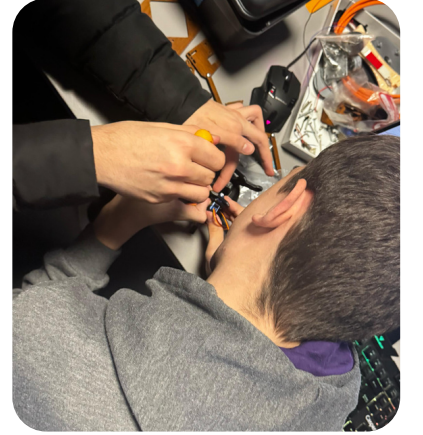
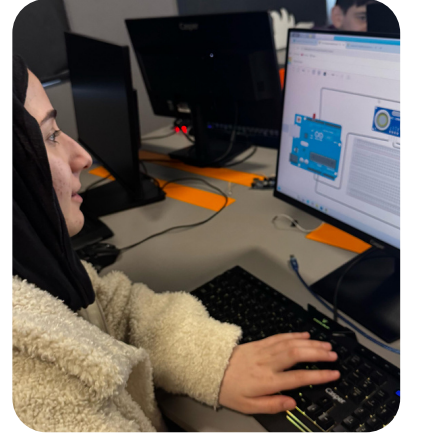
HİLAL KORK

Buzzer, elektrik enerjisini ses enerjisine çeviren bir cihazdır. Genelde düşük voltajla çalışan ve çeşitli elektronik projelerde kullanılan bir alettir. Buzzerin çalışma mantığı, içindeki piezoelektrik malzemenin veya elektromanyetik mekanizmanın titreşim yaparak ses üretmesidir.

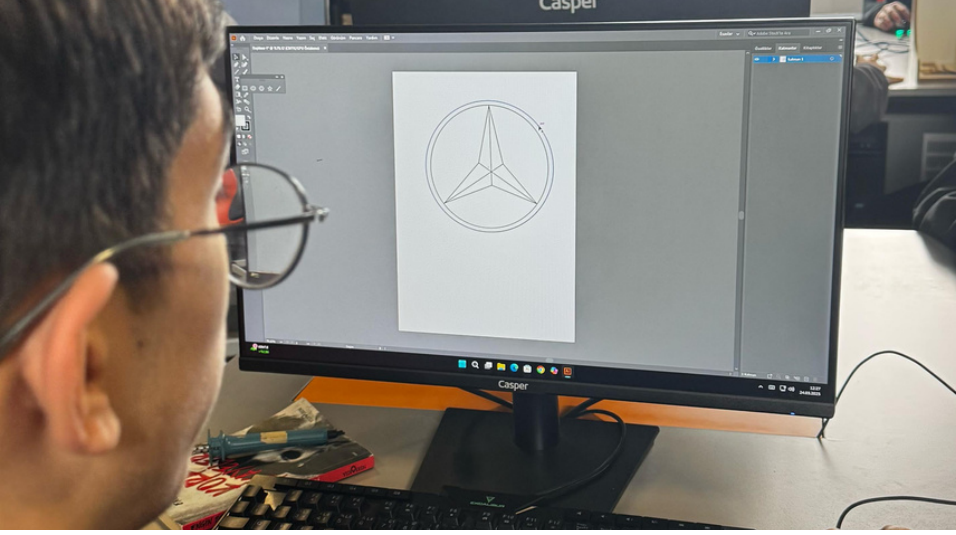
Arduino'da bir buzzer'ı kontrol etmek için tone komutunu kullandık. Bu komut, belirli bir pini seçerek belirttiğiniz frekansta bir ses üretir. Ayrıca, bir melodi oluşturmak için her notanın frekansını ve çalma süresini belirlemeniz gerekir.



Ders sonunda buzzer ile istiklal marşının melodisini çaldırdık.



ERDEM
KOLEJİ

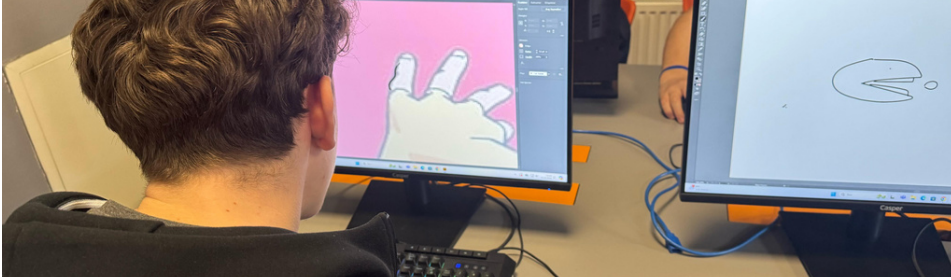


DİJİTAL TASARIM DERSLERİNDE BU HAFTA

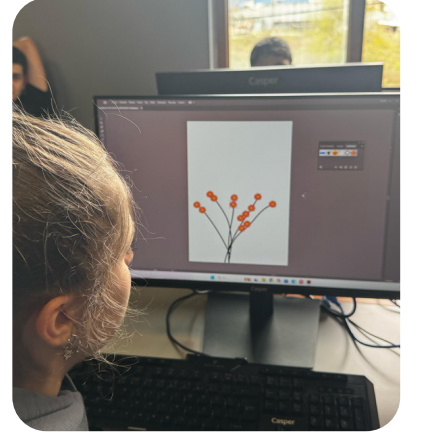
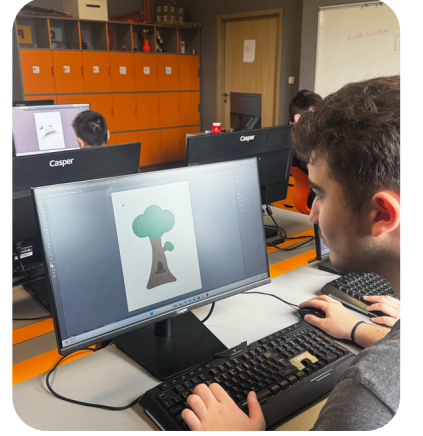
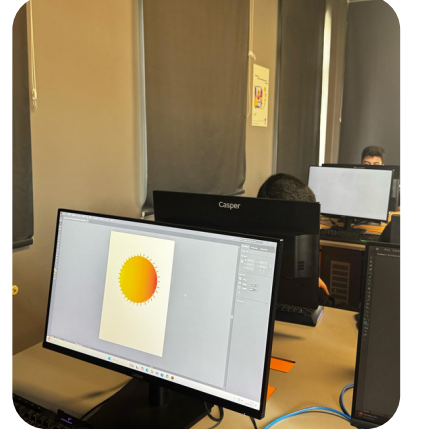
HİLAL KORK

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

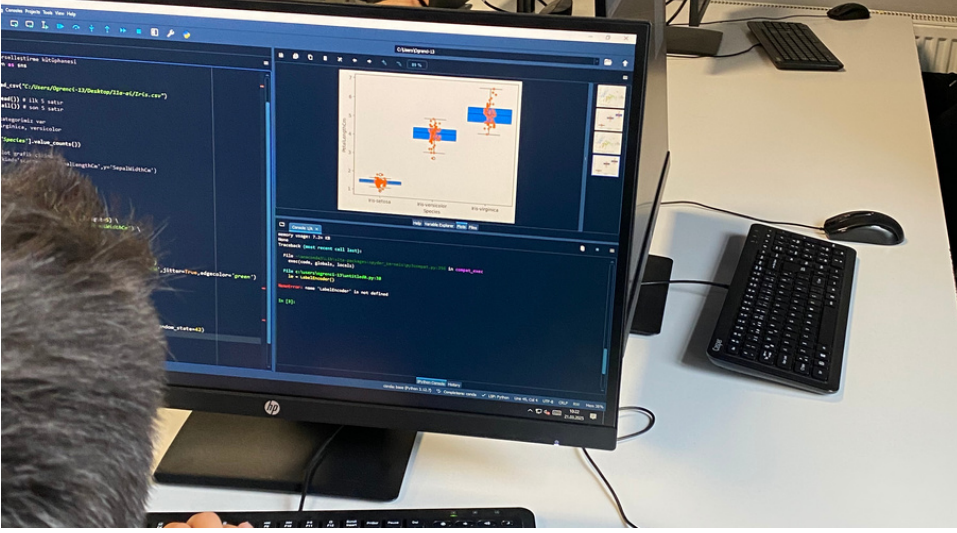
İlk olarak 9. ve 10. Sınıflarda arayüz tanıtımı , perspektif , vektörel çizim konularını değinildi ;



Bu dersimizde LOGO tasarımı ile illistratör dan tasarımlarımızı yaptık .



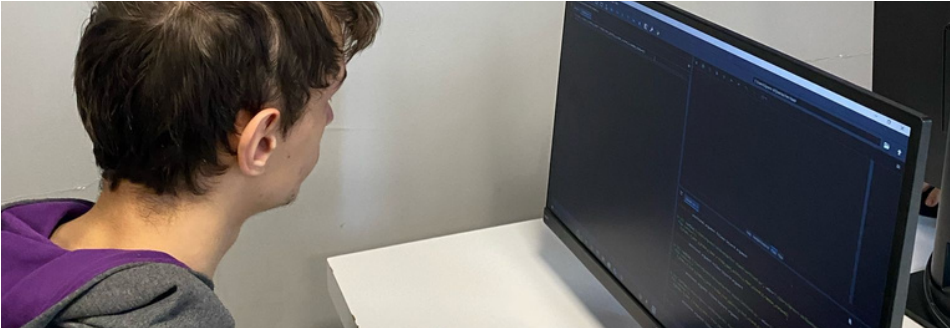
ERDEM
KOLEJİ



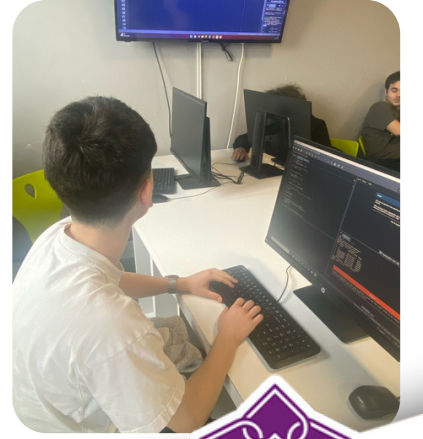
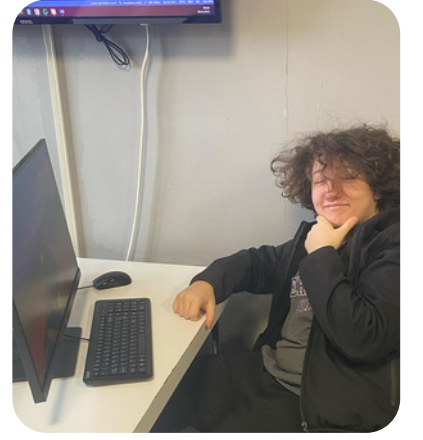
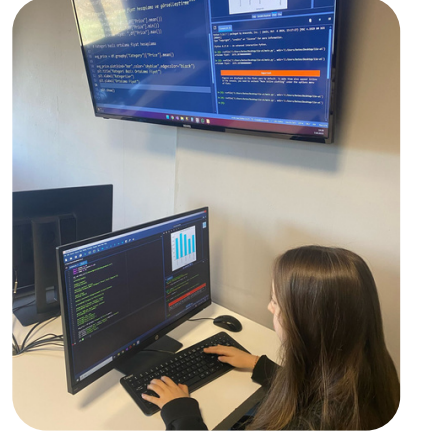
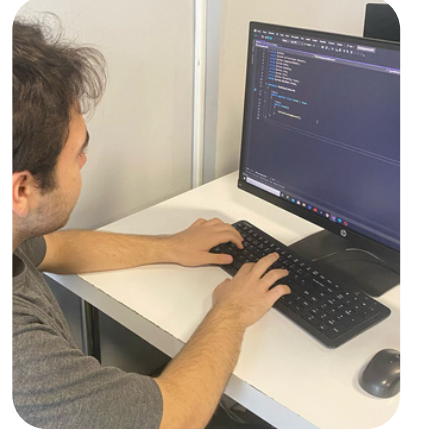
YAPAY ZEKA DERSLERİNDE BU HAFTA

BURAK KETEN

Bu hafta Iris veri seti ile çalışmaya devam ettik ve veri analizinin makine öğrenmesindeki önemini tartıştık. Veri setindeki özellikleri detaylıca inceledik ve sınıflandırma problemlerinde neden bu tür veri setlerinin kullanıldığını öğrendik.



Ayrıca, veriyi görselleştirerek farklı çiçek türleri arasındaki ilişkiyi anlamaya çalıştık. Özellikle sepal ve petal uzunlukları gibi özelliklerin sınıflandırma için nasıl kullanılabileceğini keşfettik. Önümüzdeki derslerde, bu verileri kullanarak ilk makine öğrenmesi modellerimizi oluşturmaya başlayacağız. 🚀



ERDEM
KOLEJİ



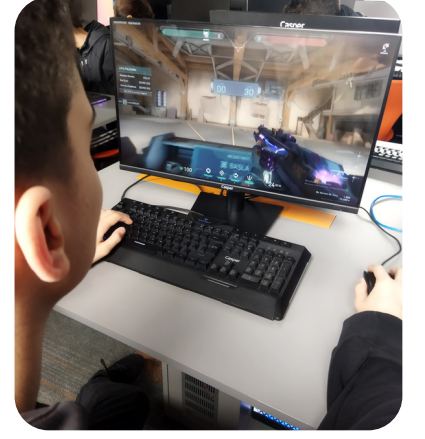
E-SPOR DERSLERİNDE BU HAFTA

BATUHAN KUĞU

Bu hafta e-spor derslerimizde oyuna yeni eklenmiş olan ajan Waylay hakkında konuştuk. Karakterin yeteneklerine ve nasıl oynanması gerektiğine değindik.



Aim çalışmaları ile oyun becerimizi geliştirmeye yönelik pratikler yaptık.



ERDEM
KOLEJİ