

YAZILIM BÜLTENİ

HAFTALIK YAZILIM DERS İŞLEYİŞ BÜLTENİ

YAZILIM

9.Sınıf C# ile TextBox, Label ve Button Nesneleri
10.sınıf Entity Framework Crud İşlemleri

SAYFA 1

DİJİTAL TASARIM

Özgün Afiş Tasarımı

SAYFA 4

VERİ TABANI

Veritabanı Yönetimi: Örnek Tablo Oluşturma ve JOIN İşlemleri

SAYFA 2

YAPAY ZEKA

Web Tabanlı Hava Durumu Projemizi Tamamladık!

Matplotlib ile Veri Görselleştirme

SAYFA 5

ROBOTİK VE KODLAMA

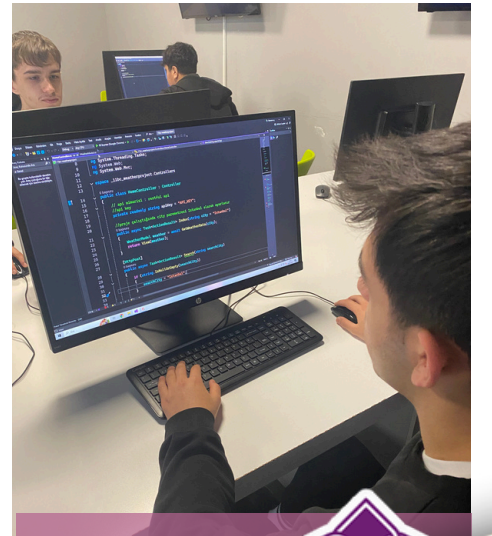
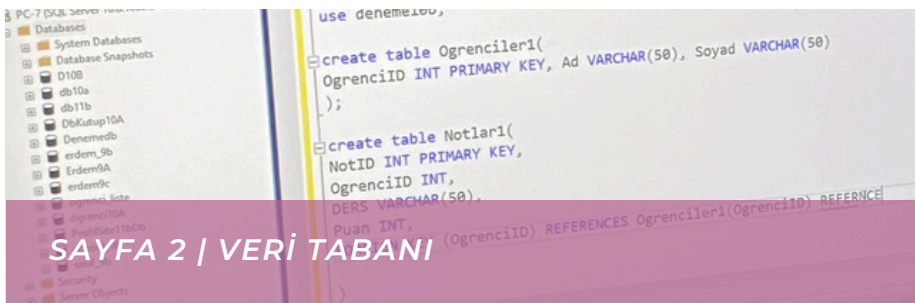
Mesafe Ölçer ve Araba Sensörlü çalışması

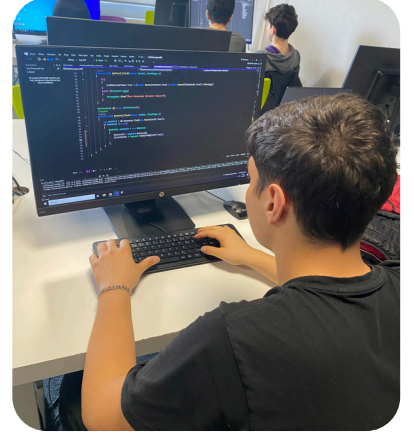
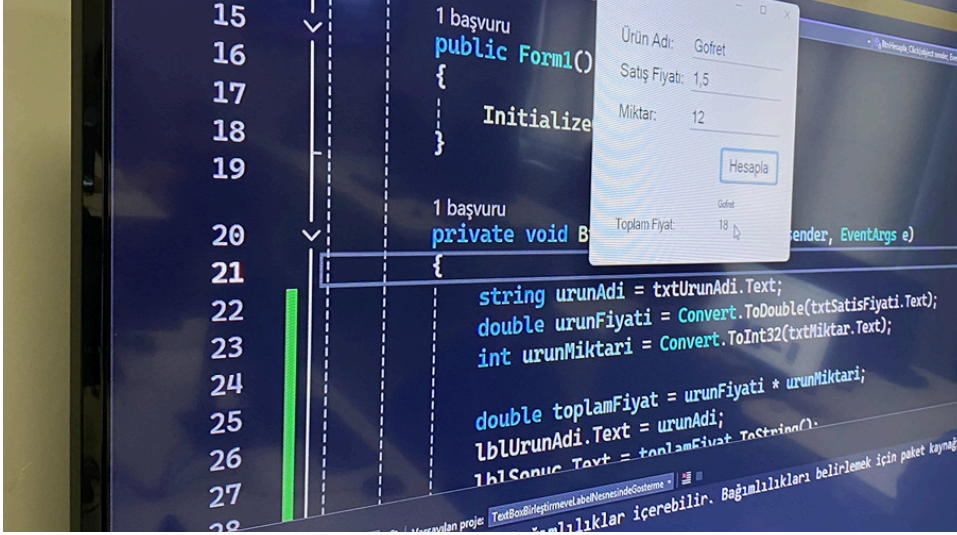
SAYFA 3

E-SPOR

Taktiksel ilerleme, harita kontrolü ve aim geliştirmesi.

SAYFA 6

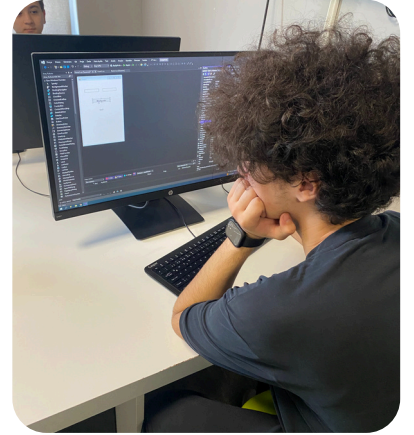
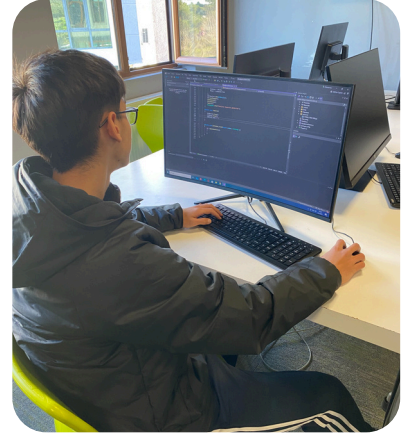




YAZILIM DERSLERİNDE BU HAFTA

SEFA ARSLAN

9.Sınıf öğrencilerimizle gerçekleştirdiğimiz C# programlama derslerinde, kullanıcı arayüzü tasarımında temel oluşturan üç önemli bileşen olan TextBox, Label ve Button nesnelerini detaylı bir şekilde inceledik. Bu nesneler, öğrencilerimizin yazılım geliştirme becerilerini pekiştirmelerine ve kullanıcı dostu uygulamalar oluşturmalarına olanak sağlar.



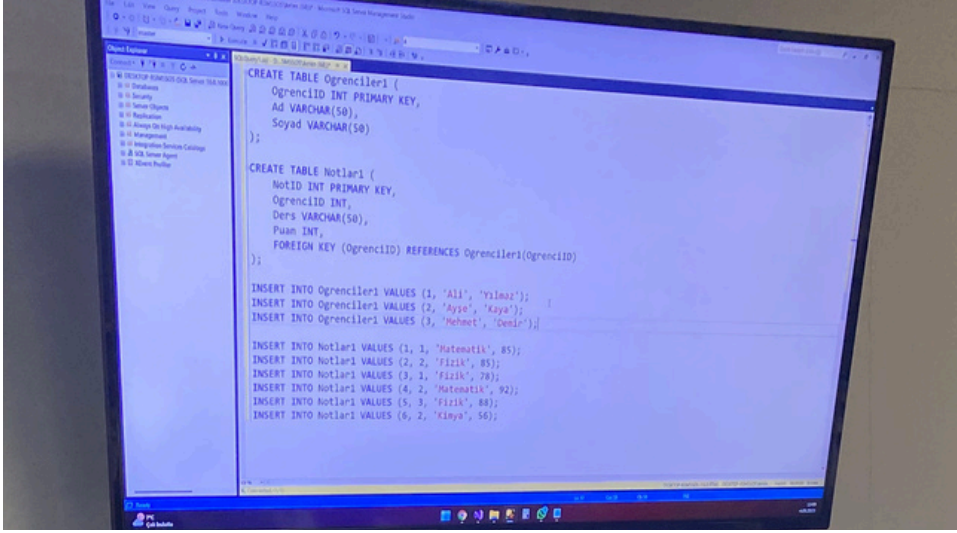
10.sınıf öğrencilerimizle birlikte gerçekleştirdiğimiz C# programlama derslerinde, veritabanı işlemlerinin temeli olan CRUD (Create, Read, Update, Delete) işlemlerini Entity Framework kullanarak öğrendik. Öğrencilerimiz, bu bilgilerini pekiştirmek amacıyla iki yaratıcı ve işlevsel proje gerçekleştirdiler: Mesajlaşma Sistemi ve Otel Otomasyonu.

Otel Otomasyonu projesinde, öğrencilerimiz otel müşterilerinin bilgilerini ve rezervasyon işlemlerini yöneten bir sistem geliştirdiler. Bu sistemde müşterilerin kayıt oluşturma, rezervasyon yapma, bilgileri güncelleme ve rezervasyonları iptal etme gibi işlemleri yapabilmeleri sağlandı.

Bu projede öğrencilerimiz, kullanıcıların birbirleriyle mesajlaşabileceği bir sistem geliştirdiler. Kullanıcıların mesaj gönderebilme, mesajları görüntüleyebilme, güncelleyebilme ve silebilme işlemlerini yapabildikleri bu sistem, öğrencilerimizin Entity Framework ile CRUD işlemlerini pratik etmelerini sağladı.



ERDEM
KOLEJİ

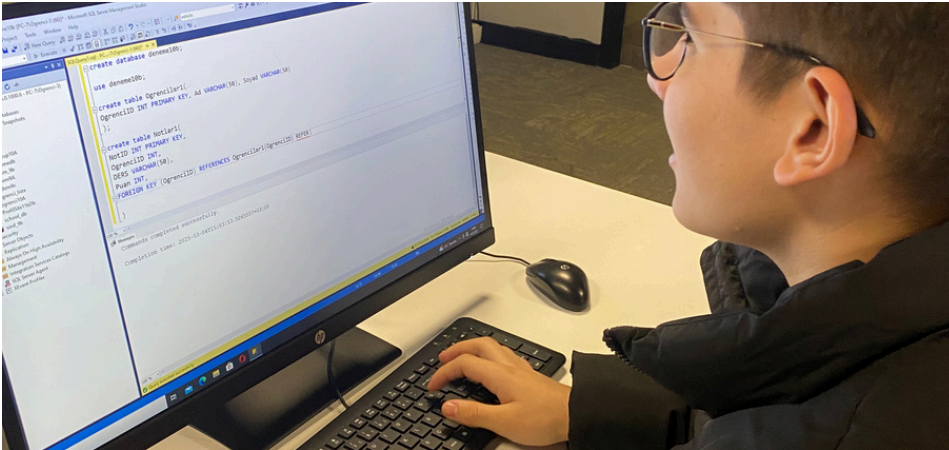


VERİ TABANI DERSLERİNDE BU HAFTA

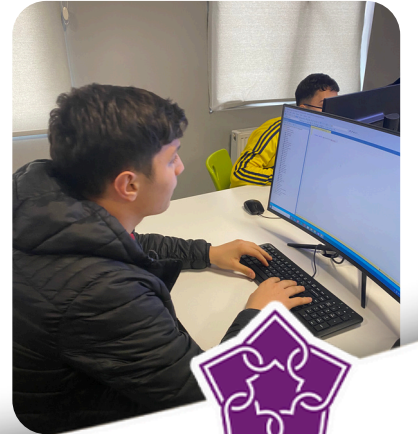
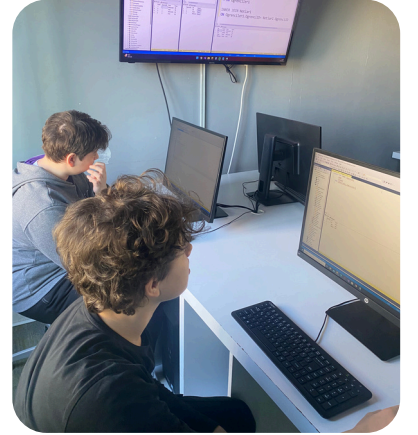
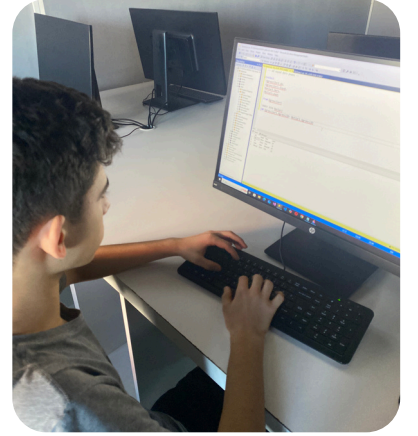
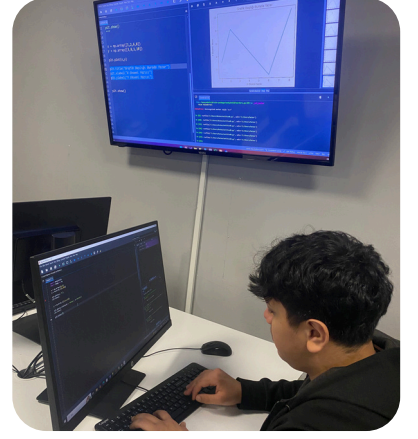
BURAK KETEN

Veritabanı Yönetimi: Örnek Tablo Oluşturma ve JOIN İşlemleri

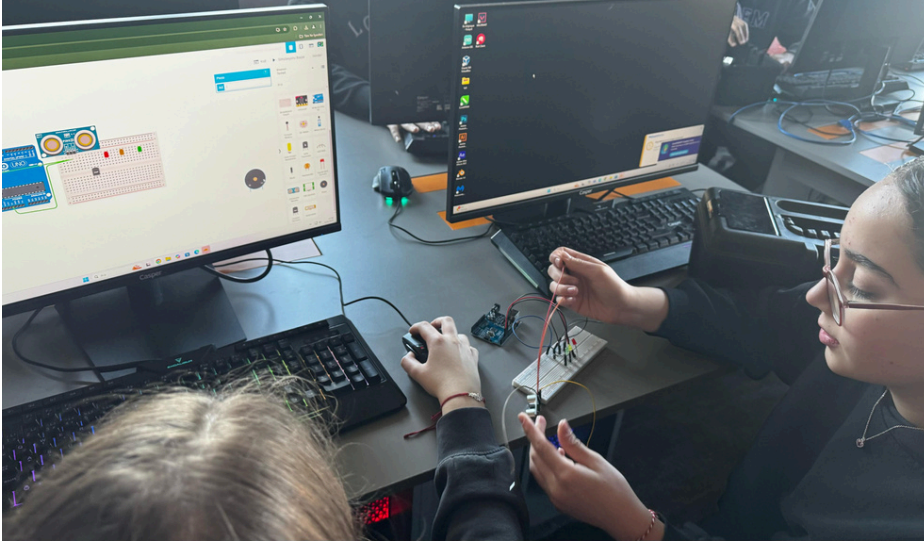
Bu hafta öğrencilerimizle veritabanı yönetimi konusuna odaklandık. İlk olarak, SQL kullanarak veritabanında örnek tablolar oluşturduk ve bu tablolara çeşitli veriler ekledik. Bu süreçte, birincil anahtar (Primary Key) ve yabancı anahtar (Foreign Key) kullanımı, veri tutarlılığı ve ilişkisel veritabanılarının temel prensipleri üzerine çalışmalar yaptık.



Bu çalışmalar, öğrencilerimizin SQL sorguları yazma, veri yönetimi ve veritabanı modelleme konularında daha fazla pratik yapmalarına olanak sağladı. İleri düzey veritabanı yönetimi konularına temel oluşturacak bu ders, öğrencilerimizin gerçek dünya projelerinde karşılaşılabilecekleri veritabanı işlemlerine hazırlıklı olmalarına katkı sundu.



ERDEM
KOLEJİ



ROBOTİK KODLAMA DERSLERİNDE BU HAFTA

HİLAL KORK

Robotik kodlama, elektronik devreler, sensörler ve motorlar gibi bileşenleri kullanarak robotları programlamayı ve kontrol etmeyi sağlayan bir disiplindir.

9. Sınıflarımızda ultrasonik sensörün çalışma prensibinden bahsettik. Sonrasında birlikte ultrasonik mesafe sensörü devreleri kurup, uygulamalarımızı yaptık.

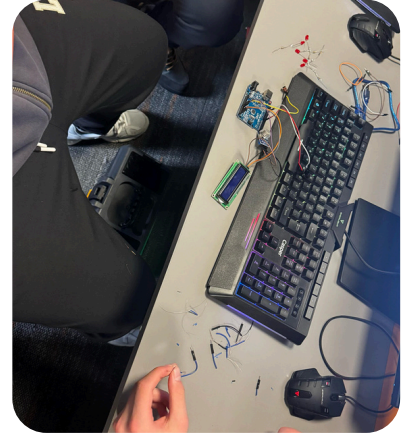
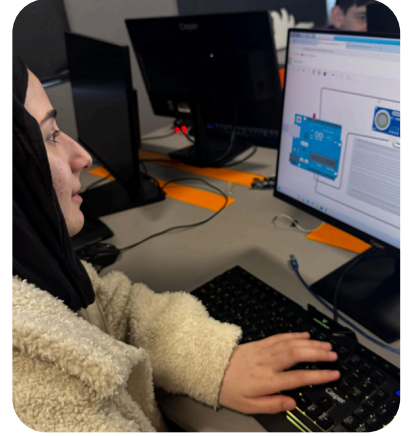
Uygulamamızda öğrencilerimiz mesafe ölçümünün nasıl ölçüm sağladığını, normal yaşamamızda nerelerde kullandığımızı gördü ve disiplinler arası konular ile pekiştirme olanağı sağlandı



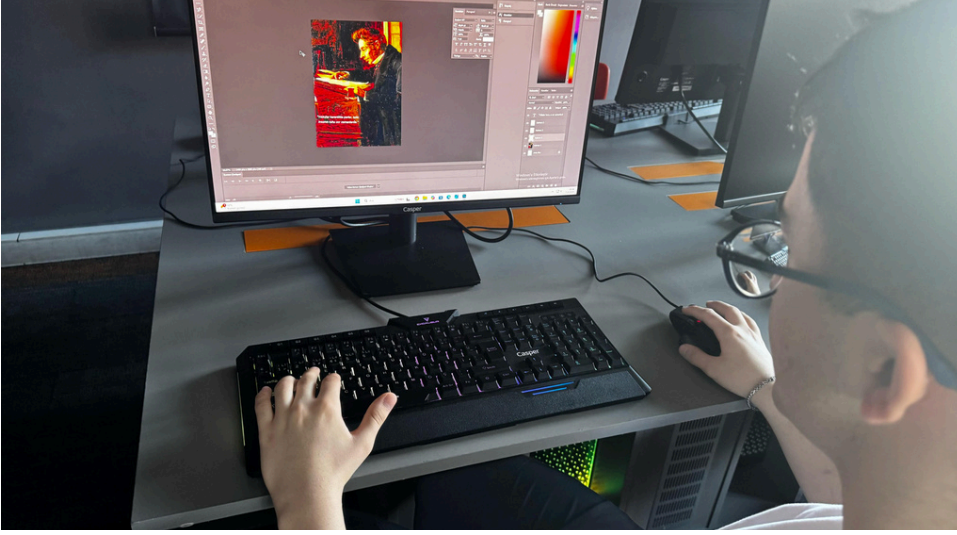
10. Sınıflarımızda ise mesafe ölçer ile ledli park sensörü örneğini çalıştık. 100 cm ve üzeri mesafe olduğunda Yeşil ledimiz, 50-100 cm arasında Sarı ledimiz, 50 cm ve 50 cm'den düşük mesafelerde ise Kırmızı ledimiz yanıp sönecektir.

Devrelerimizi kurduktan sonraki süreçte Yazılım dersi ile entegre olan C++ dilinde if -else(Eğer - Değilse) ve sabit değişkenler konusuna yer verip uygulamamızı tamamladık.

Uygulama sonrası ders bitirme proje kontrolleri sağlandı. Öğrencilerimizin, verimli çalışma, takım çalışması ile akranlar arası iletişimi destekledik ve yaşayarak öğrenme eğitim modelini uygulamaya geçirdik



ERDEM
KOLEJİ



DİJİTAL TASARIM DERSLERİNDE BU HAFTA

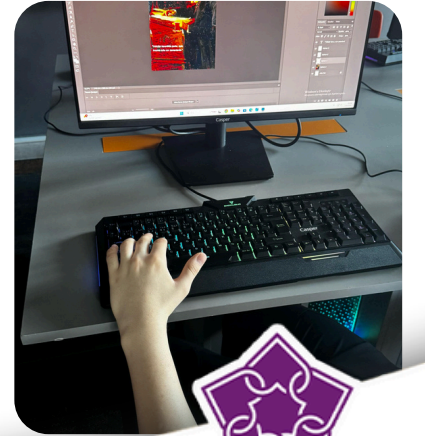
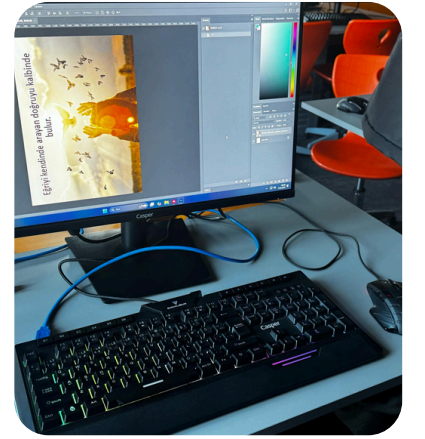
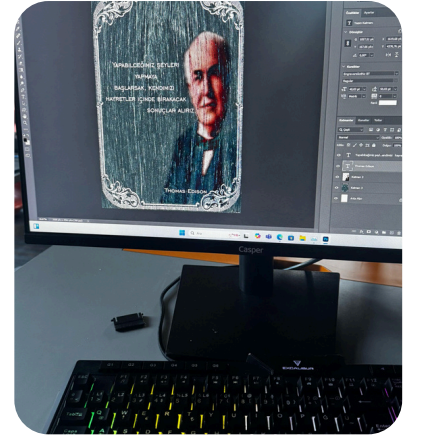
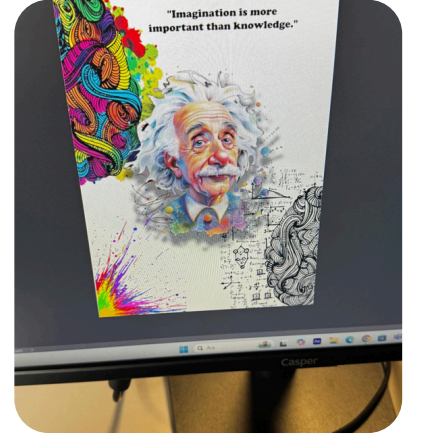
HİLAL KORK

9. ve 10 . Sınıflarımızda Photoshop programını etkili kullanabilmek için programın neler yaptığını ve çalışma mantığını öğrendik. Bunları bilirler ise hem öğrenme aşamasında kendilerini güdülemiş olurlar , hem de programın gerçek mantığını kavramış olurlar.

Adobe Photoshop programı ile yapılabilecek şeylere sınır koymak pek mantıklı olmayacaktır. Çünkü yaratıcılığa açık bir alan olan grafik dünyasında pek çok farklı işlemi rahatlıkla gerçekleştirmenize olanak tanıyan Adobe Photoshop programı, bu alandaki en popüler yazılım olarak pek çok kişinin adından söz ettiği bir program olmaktadır.



Bizlerde bu dersimizde yukarıda bahsettiğimiz ilkelere dayanarak ÖZGÜN AFİŞ TASARIMI adlı çalışmayı yaptık . Öğrencilerimiz Bilim adamının bir sözü veya ilginç bir bilgiyi konu alarak bireysel afişlerini tasarladılar. Bu sayede öğrencilerimiz yaratıcılıklarını ön plana çıkardılar ve birbirinden güzel , komik , yaratıcı eserler ortaya çıktılar .



ERDEM

KOLEJİ


```
# tedarikçisi B firması olanları listele
# print(df[df["Supplier"]=="Company B"])

# fiyatı 4000 den fazla olanları filtrele
# print(df[df["Price"]>4000])

""" Kategori bazlı ortalama fiyat hesaplama ve görselleştirme"""
# ortalama, max, min
# print("ortalama fiyat: ",df["Price"].mean())
# print("en düşük fiyat: ",df["Price"].min())
# print("en yüksek fiyat: ",df["Price"].max())

# kategori bazlı ortalama fiyat hesaplama
avg_price = df.groupby("Category")["Price"].mean()

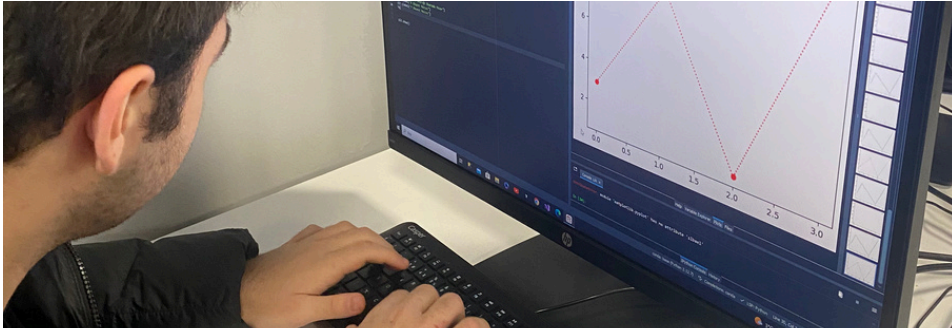
avg_price.plot(kind="bar", color="skyblue", edgecolor="black")
plt.title("Kategori Bazlı Ortalama Fiyat")
plt.xlabel("Kategoriler")
plt.ylabel("Ortalama Fiyat")
```

YAPAY ZEKA DERSLERİNDE BU HAFTA

BURAK KETEN

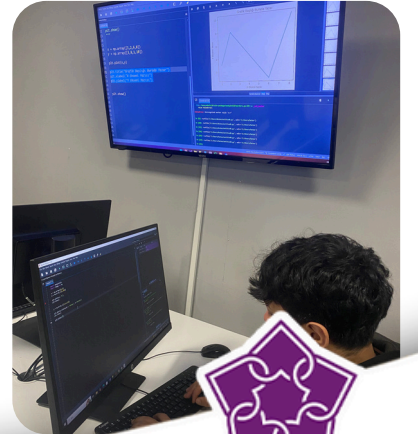
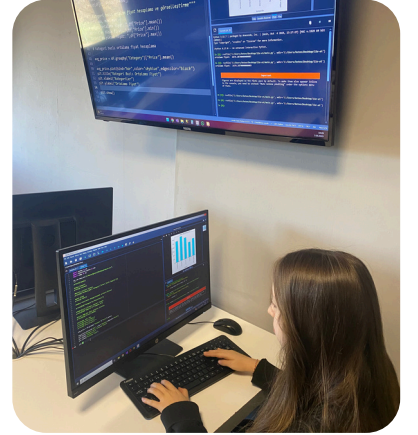
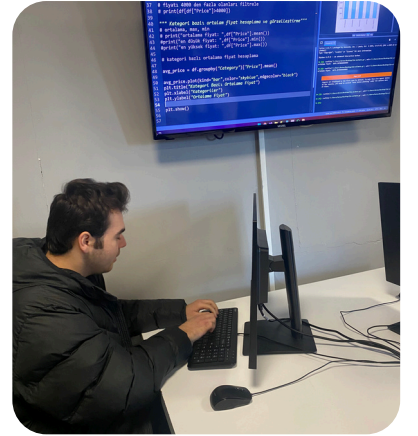
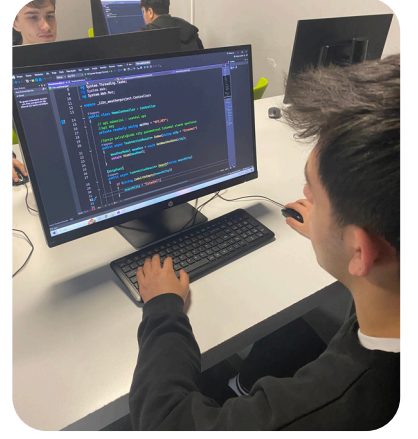
Matplotlib ile Veri Görselleştirme

Bu hafta, öğrencilerimizle Matplotlib kütüphanesini kullanarak veri görselleştirme çalışmalarına başladık. NumPy ile oluşturduğumuz dizileri (array) grafiklere dönüştürdük ve verileri daha anlaşılır hale getirmeyi öğrendik. Grafik çizimi ve veri analizi konularında temel beceriler kazanan öğrencilerimiz, görselleştirmenin önemini keşfettiler.



Web Tabanlı Hava Durumu Projemizi Tamamladık!

Bu hafta, .NET Framework kullanarak geliştirdiğimiz hava durumu API'si ile web tabanlı projemizi başarıyla tamamladık. Öğrencilerimiz, API entegrasyonu yaparak gerçek zamanlı hava durumu verilerini web uygulamalarında kullanmayı öğrendi. Bu proje sayesinde backend geliştirme deneyimi kazandılar.



ERDEM
KOLEJİ



E SPOR DERSLERİNDE BU HAFTA

BATUHAN KUÇU

E-Spor bir diğer adıyla Elektronik Spor bir çok oyunu içinde bulunduran ve oyunu oynayanların bir rekabet içinde olduğu sonucunda ödülleri kazandığı bir spor dalıdır.

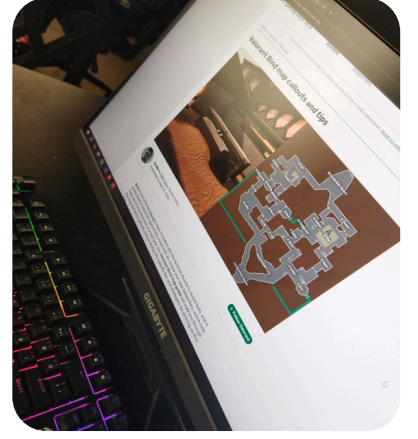
Ülkemizde de son yıllarda hızla yayılan bu spor dalı genç yaştan bir çok oyuncuyu barındırmakla birlikte çoğu gencin de gelecek hedeflerini süslemektedir. Ülkemizdeki bir çok E-Spor etkinliği ise TESFED aracılığı ile yönetilmektedir.



Tüm sınıflarımızda bu hafta bizler ülkemizde en çok benimsenen E-Spor oyunu olan Valorant'ta taktiksel konulara değindik ve haritaları inceledik.

Haritalarda hangi karakterler oynanmalı, kim hangi pozisyonda durmalı ve neler yapılmalı bunların üzerine durduk.

Bunların yanında kişisel aim geliştirme çalışmalarında bulunduk.



ERDEM
KOLEJİ