

قوانین کلاسی درس برنامه نویسی پیشرفته (شیء‌گرایی در Java) - دانشگاه بناب - گروه مهندسی کامپیوتر - مهندس ایرانی

- ۱- حضور در کلاس درس اختیاری می‌باشد و به خاطر عدم حضور در کلاس از کسی نمره‌ای کسر نخواهد شد.
- ۲- یادآوری آداب و شخصیت کلاسی و دانشگاهی وظیفه من نیست. !!! (هر وقت دوست داشتید بیایید و برید و اجازه لازم نیست و... فقط با نظم گروهی)
- ۳- کلیه منابع درس در DVD ارائه می‌شود و منابع مورد نیاز در آن ارائه شده است.
- ۴- بلد بودن پیشینه‌های درس به عهده دانشجو می‌باشد.
- ۵- کلیه انواع مشکلات دانشجویی، مشکلات گروه، مشکلات دانشکده و... هیچ ربطی به کلاس درس من ندارند.
- ۶- به یک یا دو عدد از بهترین و کاملترین جزوه‌ها، ۱۰ نمره تعلق می‌گیرد (البته بعد از پاس شدن درس !!!).
- ۷- **تدریس در قالب پروژه می‌باشد) Practical Programming (شیء‌گرا کردن پروژه‌های ترم پیش + چیزهای دیگر)**
- ۸- سرفصلهای درسی به صورت زیر می‌باشد و دانشجو در انتهای ترم باید به آنها مسلط باشد. (حتی اگر به هر دلیلی تدریس نشود).
- ۹- نام کتاب: **A comprehensive introduction to object oriented programming with Java (by: C. Thomas Wu)**

- a. مقدمه‌ای بر تاریخچه روشهای مختلف برنامه نویسی و روح تفکر شیء‌گرا (از پژوهش‌های خودم - مطالعه از جزوه)
- b. مفهوم Object, Class, Method, Attribute, Sending Message,... (از پژوهش‌های خودم - مطالعه از جزوه)
- c. تعریف کلاس و اشیاء، متدها و شناسه‌ها (جزوه و فصل ۴ کتاب)
- d. سازنده‌ها و مخرب‌ها (فصل ۴ و ۷ کتاب)
- e. مفهوم ارث بری و مثالهای آن (فصل ۱۳ کتاب) + مفهوم چندشکلی و مثالهای آن (فصل ۱۳ کتاب)
- f. مفاهیم Final, Constant, Generic, this, ... (از پژوهش‌های خودم - مطالعه از جزوه) + (فصل ۱۷)
- g. GUI در Java (فصل ۱۴ کتاب)
- h. توابع بازگشتی (فصل ۱۵ کتاب)
- i. تخصیص حافظه پویا در Java (Linked List, Stack) (فصل ۱۶ کتاب)

۱۰- بارم بندی

- a. پروژه‌های طول ترم (تحويل در طول ترم) : ۱۰۰ نمره
- b. پروژه‌های پایانی (تحويل تا ۱۰ روز بعد از امتحانات) : ۶۰ نمره
- c. پایان ترم : ۴۰ نمره

۱۱- پروژه‌ها

- a. پروژه‌ها به صورت انفرادی نوشته خواهد شد و شخص دانشجو باید برای تحويل پروژه حضور داشته باشد.
- b. هر پروژه فقط در روز تعیین شده تحويل گرفته خواهد شد.

	P1: BigIntCALC [Console](5)	P8: gPaint [GUI] (15)	پروژه های طول ترم (۱۰۰ نمره)
	P2: BigFloatCALC [Console](-)		
P3: MyString [Class] (5)	P5: Information System [Console] (5)	P9: Information System(gCal/Notes) [GUI] (25)	
P4: MyFile [Class] (5)			
	P6: MyPolyCALC [Console] (5)	P10: gMaze [GUI] (15)	
	P7: BigCALC(int, float, poly) [GUI] (10)	P11: g8Queens [GUI] (10)	
P13: MyGame (-20,30,+30) [GUI]	کلیه قسمتهای اجباری و اختیاری در کلاس تشریح خواهد شد.		پروژه پایانی ۱ (۳۰ نمره)
P14: MyDSTools (-20,30,+40) [GUI]	کلیه قسمتهای اجباری و اختیاری در کلاس تشریح خواهد شد.		پروژه پایانی ۲ (۳۰ نمره)

۱۲- پایان ترم

- a. شرط لازم (نه کافی) برای قبولی، گرفتن نصف نمره پایان ترم است.
- b. نحوه بارم بندی پایان ترم (۴۰ نمره‌ای)
 - i. Recursive Functions (15)
 - ii. Generics in Java (10)
 - iii. Dynamic Memory Allocation (15)

۱۳- ارتباط با من: برنامه حضور من پشت در اتاق هست. و Email : Irani.GholamAli@gmail.com

۱۴- قانون آخر: برای این ترم هیچ قانون دیگری نداریم. (و دیگر هیچ)