

# قوانین کلاسی درس برنامه نویسی پیشرفته (شیء‌گرایی در Java) ۹۳۲ - دانشگاه بناب - گروه مهندسی کامپیوتر - مهندسی 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 (مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی و...) 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 مرجع: **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 (تحویل در طول ترم) : ۱۳۰ نمره **(شرط شرکت در امتحان پایانی نمره ۶۰ از پروژه های طول ترم است)**
- b. پروژه‌های پایانی (تحویل تا ۱۰ روز بعد از امتحانات) : ۳۰ نمره
- c. پایان ترم : ۴۰ نمره

۱۱- پروژه‌ها

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

P11: gBigNum (-5)	P21: gPaintPRO (5)	P41: gXO (5)	پروژه های طول ترم (۱۰۰ نمره)	
P12: gPol (5)	MVC Based Information System (IS)			
P13: gBigBaseNum (5)	P31: gIS (2 Layer) (5)	P43: gTank (5)		
P14: gMathLab (20) (integer, double, polynomial, bases, ...)	P32: gIS (3 Layer) (20)	P44: gTankRoboCup (50) Team Project		
P5: gGame (-20,30,+30)		کلیه قسمتهای اجباری و اختیاری در کلاس تشریح خواهد شد.		پروژه پایانی ۱ (۳۰ نمره)
P6: gDSToolsNEW (-20,20,+40)		کلیه قسمتهای اجباری و اختیاری در کلاس تشریح خواهد شد.		پروژه پایانی ۲ (۴۰ 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 اتاقم (داخلی ۱۶۳۲) هست و **Website: gClass.co** و **eMail: Irani.GholamAli@gmail.com**

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