

قوانین کلاسی درس برنامه نویسی پیشرفته (شیءگرایی در Java) ۹۴۱ - دانشگاه بناب - گروه مهندسی کامپیوتر - مهندس ایرانی

- ۱- حضور در کلاس درس اختیاری می باشد و به خاطر عدم حضور در کلاس از کسی نمره ای 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 می شود و منابع مورد نیاز در آن ارائه شده است.
- ۴- بلد بودن پیشینه های درس (مبانی کامپیوتر و برنامه سازی و...) به عهده دانشجو می باشد.
- ۵- کلیه انواع مشکلات دانشجویی، مشکلات گروه، مشکلات دانشکده و... هیچ ربطی به کلاس درس من ندارند.
- ۶- به یک عدد از بهترین و کاملترین جزوه ها، ۱۰ نمره تعلق می گیرد (البته بعد از پاس شدن درس !!!).
- ۷- **تدریس در قالب پروژه می باشد) Practical Programming (شیءگرایی در برنامه نویسی + چیزهای دیگر)**
- ۸- سرفصلهای درسی به صورت زیر می باشد 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. مقدمه ای بر تاریخچه روشهای مختلف برنامه نویسی و روح تفکر شیءگرا (از پژوهش های خودم - مطالعه از جزوه)
- b. مفهوم Object, Class, Method, Attribute, Sending Message, ... (از پژوهش های خودم - مطالعه از جزوه)
- c. تعریف کلاس و اشیاء، متدها و شناسه ها (جزوه و فصل ۴ کتاب)
- d. سازنده ها و مخرب ها (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, this, ... (از پژوهش های 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)
- j. مفاهیم تخصصی دیگر (Generics, Threads, Concurrency, Reflection, Serialization, Regular Expression, Enumeration, Inner Classes, Garbage Collection)

۱۰- بارم بندی

- a. پروژه های طول ترم (تحويل در طول ترم): ۱۲۰ نمره
 - b. پروژه های پایانی (تحويل تا ۱۰ روز بعد از امتحانات): ۳۰ نمره
 - c. پایان ترم: ۵۰ نمره
- (شرط شرکت در امتحان پایانی نمره ۵۰ از پروژه های طول ترم است)

۱۱- پروژه ها

- a. پروژه ها به صورت انفرادی نوشته خواهد شد.
- b. هر پروژه فقط در روز تعیین شده تحويل گرفته خواهد شد.

Object Oriented Projects	MVC Based Information System (IS)	Game Projects	پروژه های طول ترم (۱۲۰ نمره)
P11: gSimpleCALC (10)	P2: gIS (3 Layer) (40)	P31: gPaintPRO (10)	
P12: gBigNumCALC (10)		P32: g2048 (10)	
P13: gPolyCALC (20)		P33: g2048Pro (20)	
P4: gDSTools (-20,30,+30)	کلیه قسمتهای اجباری و اختیاری در کلاس تشریح خواهد شد.		پروژه پایانی (۳۰ نمره)

۱۲- پایان ترم

- a. شرط لازم (نه کافی) برای قبولی، گرفتن ۵۰ نمره پروژه های طول ترم و ۲۰ نمره پایان ترم است.
- b. **عمده سوالات پایان ترم**
 - i. Recursive Functions
 - ii. Generics in Java
 - iii. Dynamic Memory Allocation

۱۳- ارتباط با من: برنامه حضور من پشت در اتاقم (داخلی ۱۶۴۰) هست و **Website: gClass.co** و **eMail: Irani.GholamAli@gmail.com**

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