

قوانین کلاسی درس برنامه نویسی پیشرفته (شیء‌گرایی در Java)

۹۴۲- 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 و برای حضور در کلاس نمره‌ای تعلق نمی‌گیرد.
- ۲- یادآوری آداب و شخصیت کلاسی و دانشگاهی وظیفه من نیست. !!!
- ۳- هر کس دیر بیاید تا ۴۵ دقیقه حق آمدن به کلاس را ندارد بعد از آن هر وقت دوست داشتید بیایید و برید و اجازه هم لازم نیست و... فقط با نظم گروهی
- ۴- کلیه منابع درس در DVD ارائه می‌شود و منابع مورد نیاز در آن ارائه شده است.
- ۵- بلد بودن پیشینه‌های درس (مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی و...) به عهده دانشجو می‌باشد.
- ۶- کلیه انواع مشکلات دانشجویی، مشکلات گروه، مشکلات دانشکده و... هیچ ربطی به کلاس درس من ندارند.
- ۷- به یک عدد از بهترین و کاملترین جزوه‌ها، ۱۰ نمره تعلق می‌گیرد (البته بعد از پاس شدن درس !!!).
- ۸- **تدریس در قالب پروژه می‌باشد) Practical Programming (شیء‌گرا کردن پروژه‌های ترم پیش + مفاهیم دیگر)**
- ۹- سرفصلهای درسی به صورت زیر می‌باشد و دانشجو در انتهای ترم باید به آنها مسلط باشد. (حتی اگر به هر دلیلی تدریس نشود).
- ۱۰- 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, this, ... (از پژوهش‌های خودم-مطالعه از جزوه) + (فصل ۱۷)
- g. GUI در Java مبتنی بر Swing (فصل ۱۴ کتاب)
- h. توابع بازگشتی و کاربردهای آنها (فصل ۱۵ کتاب)
- i. تخصیص حافظه پویا در Java (Linked List, Stack, Queue, Tree) (فصل ۱۶ کتاب)
- j. مفاهیم تخصصی دیگر (Generics, Threads, Concurrency, Reflection, Serialization, Regular Expression, Enumeration, Inner Classes, Garbage Collection)

- ۱۱- بارم بندی
- a. پروژه‌های طول ترم (تحویل در طول ترم) : ۱۰۰ نمره
 - b. پروژه‌های پایانی (تحویل تا ۱۰ روز بعد از امتحانات) : ۵۰ نمره
 - c. پایان ترم : ۵۰ نمره

۱۲- پروژه‌ها

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

Object Oriented Projects	MVC Based Information System (IS)	Other Projects	پروژه های طول ترم (۱۰۰ نمره)
P11: gBigNumCALC (5)	P2: gIS (3 Layer) (25)	P31: gPaintPRO (5)	
P12: gPuzzle (5)		P32: gMaze (5)	
P13: gDuz (10)		P33: gSortComp (10)	
P14: gMathLab (BigNumbers, BigDoubles, Polynomials, Big Bases, Drawing,...) (25)		P34: gBarber (10)	
P41: gDSTools (-20,25,+20)	کلیه قسمتهای اجباری و اختیاری در کلاس تشریح خواهد شد.	پروژه پایانی ۱ (۲۵ نمره)	
P42: gGame (-20,25,+20)	کلیه قسمتهای اجباری و اختیاری در کلاس تشریح خواهد شد.	پروژه پایانی ۲ (۲۵ نمره)	

۱۳- پایان ترم

- a. شرط لازم (نه کافی) برای قبولی، گرفتن نصف نمره پروژه‌های طول ترم و نصف نمره پایان ترم است.
- b. عمده سوالات پایان ترم
 - i. Recursive Functions
 - ii. Dynamic Memory Allocation
 - iii. و مفاهیم تخصصی دیگر (مانند Generics, Threads و...)

۱۴- ارتباط با من: برنامه حضور من پشت در اتاقم (داخلی ۱۶۴۰) هست و [eMail : Irani.GholamAli@gmail.com](mailto:Irani.GholamAli@gmail.com) و [Website: gClass.co](http://gClass.co)

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