**Mobil Programlama Vize Ödevi Listesi**

**Vize Çalışması**

**• Konunun anlatılması,**

**• Örnek uygulamalar geliştirilmesi,**

**• Mobil Programlamaya yönelik 15 adet test sorusu hazırlanması**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1. BÖLÜM:**  **DART: TEMEL PROGRAMLAMA** | | |
| **1** | **1. DEĞİŞKENLER**  1.1. Metinler (String)  1.2. Integer ve Double  1.3. Boolean  1.4. Değişken İsimlendirme  1.5. Çalışma Sırası  1.6. var Anahtar Kelimesi  1.7. null Değerler  1.8. dynamic Veri Tipi  1.9. Tip Dönüşümleri  **2. OPERATÖRLER**  **3. LİST VE SET**  3.1. List  3.2. Set | HATİCE AKSU |
| **2** | **4. MAP**  **5. SABİTLER**  5.1. const ve final Arasındaki Farklar  **6. KONTROL YAPILARI**  6.1. If Yapısı  6.1.1. If – Else Yapısı  6.1.2. If – Else – If Yapısı  6.1.3. Kısaltma Yapıları  6.1.3.1. Ternary – If (?:)  6.1.3.2. If – null (??)  6.1.3.3. If – Null – Assign (??=)  6.2. Switch – Case Yapısı | İSMAİL ALTAN |
| **3** | **7. DÖNGÜLER**  7.1. For  7.2. Foreach  7.3. While  7.4. Do – While  **8. HATA KONTROLÜ (try – catch – finally)**  **9. FONKSİYONLAR**  9.1. Fonksiyonlar: Matematiksel Anlatım  9.2. Fonksiyonlar: İsimlendirilmiş Parametreler  9.3. Fonksiyonlar: Opsiyonel Parametreler | SEVCAN ARIKAN |
| **4** | **10. ASENKRON PROGRAMLAMA**  10.1. Future  10.2. async ve await  **11. YORUM SATIRLARI**  **12. NULL SAFETY**  12.1. Sound Null Safety  12.2. late Anahtar Kelimesi | ALPEREN ARSLAN |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2. BÖLÜM:**  **DART: NESNE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMA** | | |
| **1** | **1. SINIF (CLASS) OLUŞTURMA**  **2. KAPSAM (SCOPE)**  2.1. this  **3. CONSTRUCTOR (YAPICI METOD)**  3.1. Named (İsimlendirilmiş) Constructor | ALEYNA KORKMAZGÖZ |
| **2** | **4. ERİŞİLEBİLİRLİK (public ve private)**  **5. GETTER VE SETTER**  **6. ABSTRACTION (SOYUTLAMA)** | TUANA YILDIRIM |
| **3** | **7. ENCAPSULATION (KAPSÜLLEME)**  **8. INHERITANCE (KALITIM)**  8.1. super  **9. POLYMORPHISM (ÇOK BİÇİMLİLİK)** | EDA NUR YILDIRIMKAYA |
| **4** | **10. FONKSİYONEL SINIFLAR**  10.1. static  **11. ABSTRACT CLASS (Soyut Sınıf)**  **12. INTERFACE (ARAYÜZ)** | HACER ACAR |
| **5** | **13. MİXİN**  **14. ENUMERATİON (ENUM)**  **15. PACKAGE (PAKET)** | FUNDA KARAPINAR |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3. BÖLÜM:**  **FLUTTER MOBİL RPOGRAMLAMA** | | |
| **1** | **1. FLUTTER PROJESİ OLUŞTURMA**  **2. PROJEYE İLK BAKIŞ**  2.1. pubspec.yaml  **3. WIDGET KAVRAMI VE İLK KODLAR** | TESLİME BUSE PALA |
| **2** | **4. EKRAN OLUŞTURMA VE SCAFFOLD**  **5. STATEFUL WIDGET**  5.1. Stateless Widget ile Stateful Widget Arasındaki Farklar  5.2. State Kavramı  **6. HOT RELOAD VE HOT RESTART**  6.1. Hot Reload  6.2. Hot Restart  6.3. Full Restart | HÜSEYİN KARA |
| **3** | **7. TEMEL WIDGET'LAR**  7.1. Text  7.1.1. Text Style (Yazı Stili)  7.2. Container  7.3. Column ve Row  7.3.1. SizedBox  7.4. Resimler  7.4.1. Image.asset  7.4.2. Image.network  7.4.3. CircleAvatar  7.5. Butonlar  7.5.1. RaisedButton  7.5.1.1. RaisedButton.icon  7.5.2. OutlineButton  7.5.3. FlatButton  7.5.4. IconButton  7.5.5. FloatingActionButton (FAB)  7.6. TextField  7.7. ListView  7.7.1. ListView.builder  7.7.2. ListTile  7.8. Expanded  7.9. DropdownButton | SEYİT YÖRÜR |
| **4** | **8. EKRANLAR ARASI GEÇİŞ**  8.1. Navigator.Push  8.2. Navigator.pushment  8.3. Navigator.Pop  8.4. Sayfalar Arası Veri Aktarımı  8.5. WillPopScope  **9. CİHAZ HAFIZASINA VERİ KAYDETME**  9.1. Hazır Paket Kullanımı  9.2. SharedPreferences | BERKCAN GÜMÜŞIŞIK |
| **5** | **10. JSON Parse**  10.1. initState  10.2. ExpansionTile  **11. İNTERNETTEN VERİ ÇEKME ()**  **12. UYGULAMA GELİŞTİRME** | FERAT BEKÇE |