

11F Yazılım Geliştirme Dalı

SINIF: 11	DERS : 11-Web Tabanlı Uygulama Geliştirme	SENARYO : 1
KONU	KAZANIMLAR	SORU SAYISI
Temel Kavramlar	Web Sayfası yayınlama ile ilgili temel kavramları açıklar.	1 Soru
Temel Kavramlar	Web yazılımcısı rollerini açıklar.	
Temel Kavramlar	İşaretleme Dili(HTML) kodlarının kullanılabileceği editörlere örnek verir.	
Temel Kavramlar	Basamaklı stil şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kavramını açıklar.	
Temel Kavramlar	WYSIWYG (What you see is what you get) editör kullanımını açıklar.	
Web Tasarım İlkeleri	Tasarım açısından içeriğin önemini açıklar.	2 Soru
Web Tasarım İlkeleri	Tasarımda yerleşim planını uygun bir şekilde olmasını sağlar.	
Web Tasarım İlkeleri	Renk düzeni, okunabilirlik, içerik - tasarım ilişkisini kurar.	
Web Tasarım İlkeleri	Web sitesinin kullanıcı dostu olmasını ve erişim kolaylığını sağlar.	
Web Tasarım İlkeleri	Yeni teknolojilerin kullanılmasının önemini açıklar.	
Web Tasarım İlkeleri	Web sitesinin, alan adı, içerik vb konularda uygunluğunu açıklar.	1 Soru
Web Tasarım İlkeleri	Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışması ilkesini açıklar.	
HTML5	H1-H6 elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.	
HTML5	Paragraflar ve metin biçimlendirme elemanlarını uygun bir şekilde web sayfasında kullanır.	
HTML5	Yerleşim (Layout) elemanlarını kullanarak örnek web uygulamaları geliştirir.	
HTML5	Web sayfası içerisinde resim, ses/video gösteren HTML5 kodlarını uygular.	1 Soru
HTML5	Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML kodunu uygular.	1 Soru
TOPLAM		10 Soru

SINIF: 11F	DERS : GRAFİK VE CANLANDIRMA	SENARYO : 1
KONU	KAZANIMLAR	SORU SAYISI
Boyut ve Çözünürlük	Boyut ve çözünürlük ayarlarını yapar	1
Seçili Alan Oluşturmak ve Renk Ayarı Yapmak	Seçili alan oluşturarak renk ayarlarını yapar.	1

Katmanlar (Layers)	Katman işlemlerini yapar.	2
Web Arayüzüne Dilim Ekleme	Hazırlanan Arayüzü dilimleyip Html Olarak Kaydeder.	1
Filtreler (Filters)	Filtre galerisini resimler ya da sayfa üzerinde kullanır.	2
Temel Komutlar	Temel komutları gruplandırır	2
TOPLAM		9 Soru

SINIF: 11F	DERS : MOBİL UYGULAMALAR		SENARYO : 1
KONU	KAZANIMLAR		SORU SAYISI
Emülatör Kurulumu	İşletim sistemine uygun uygulama geliştirme ortamını kurar.		1
Activity Yaşam Döngüsü	Uygulama geliştirirken farklı tasarım yapılarını kullanır.		1
Projenin Emülatörde Çalıştırılması	Uygulama geliştirme ortamını kullanarak proje oluşturur.		1
Mobil Uygulama Ekran Yapısı	Yapılandırma bilgilerinin doğruluğuna dikkat ederek proje oluşturur.		1
Temel Görünüm Sınıfları	Görsel elemanları kullanarak arayüz tasarlar.		1
Değişkenler	Veri tipi isimlendirme kurallarına ve ihtiyaca uygun veri tipleri ve sabitleri kullanır.		2
Veri Tipleri	Veri tipi isimlendirme kurallarına ve ihtiyaca uygun veri tipleri ve sabitleri kullanır.		2
TOPLAM			9 Soru