

9. Sınıf Bilgisayar Tasarım Uygulamalar Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite / Öğrenme Birimi / Modül	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav										
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav										Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav										
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	
Temel Teknik Resim	Teknik resim kurallarına uygun olarak çizgi çalınması yapar.																					
	Teknik resim kurallarına uygun olarak norm yazı yazar.																					
	Teknik resim kurallarına uygun olarak temel geometrik çizimler yapar.																					
	Teknik resim kurallarına uygun olarak izdüşümlerin görünüşlerini çizerek ölçülendirir.																					
Bilgisayarlı Çizim	Çizim programında hesap oluşturup program ara yüzünü kullanır.																					
	Katı modelleme kurallarına uygun uç boyutlu modelleme yapar.	1	1																			
Dijital Çizim	Dijital üretim program ara yüzünü kullanır.	1		1																		
	Basit parametrik model ekler.	1	1	2																		
	Komut yardımıyla profil oluşturur.	1	1	1																		
	Komut yardımıyla primitif objeler ekler.	1	2	1								1		1								
	Komut yardımıyla nesnelere düzenler.											1	1	2								
	Komut yardımıyla nesnelere birbirine montaj edilebilecek şekilde düzenleyerek simüle eder.											2	2	1								
	Tasarlanan modelin 3D baskısını alır.											1	2	1								

- Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tabloda gösterilmiştir. Okul düzeyinde yapılacak ortak sınavlarda, uygulama becerisine yönelik sorular hazırlanıp uygulanacaktır.
- Bu branşta uygulanan eğitim programları uluslararası bir çok akreditasyon kurumunun eğitim programı ile örtüşmektedir. Okullarda uygulanan sınavların soru dağılımları ilgili dersin uluslararası standartlarına göre düzenlenmiştir.

11. Sınıf Web Tabanlı Uygulama Geliştirme Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav																													
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav																																							
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo																				
Temel Kavramlar	Web sayfası yayınlama ile ilgili genel kavramları açıklar.																																								
	Web yazılımının rollerini açıklar.																																								
	İşaretleme Dilini (HTML) kodlarının kullanılabilirliği editörlerine örnek verir.																																								
	Basamaklı stil şablonu (CSS - Cascaded Style Sheet) kullanımını açıklar.																																								
	WYSIWYG (Whatyousee is whatyouget) editör kullanımını açıklar.																																								
Web Tasarım İlkeleri	Tasarım açısından içerik önemi açıklar.																																								
	Tasarımda yerleşim planını uygun bir şekilde olmasını sağlar.																																								
	Renk düzeni, okunabilirlik, içerik tasarımı ilkesini kurar.																																								
	Web sitesinin kullanıcı dostu olmasını ve erişim kolaylığını sağlar.																																								
	Yeni teknolojilerin kullanımının önemini açıklar.																																								
HTML5	Web sitesinin, alan adı, içerik vb. konularda uygunluğunu açıklar.																																								
	Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışmasını ilkesini açıklar.																																								
	HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar.																																								
	H1, H6 elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.																																								
	Paragraflar ve metin biçimlendirme elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.																																								
Basamaklı Stil Şablonu (CSS)	Yerleşim (layout) elemanlarını kullanarak örnek web uygulamaları geliştirir.																																								
	Web sayfası içerisinde resim, ses/video gösteren HTML5 kodlarını uygular.																																								
	Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML kodunu uygular.																																								
	Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular																																								
	Stil uygulanacak olan elemanların seçimini yapar.																																								
Etkileşim (JavaScript)	Kutu modeli özelliklerini açıklar.																																								
	RGB (red, green, blue/kırmızı, yeşil, mavi) değerleri ile renk tanımlar.																																								
	Duyarlılık (responsivity) kavramının önemini açıklar.																																								
	Değişkenler ve veri tiplerini kullanarak etkileşimli sayfalar geliştirir.																																								
	Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa hazırlar.																																								
MVC ile Yarıdan Geliştirme	Kontrol yapılarını kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.																																								
	Dizilen kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.																																								
	Döngüleri kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.																																								
	Net Core özelliklerini açıklar																																								
	MVC tasarım deseni kullanarak web uygulamaları geliştirir																																								
	Standart klasör ve sayfaları kullanarak web uygulamaları geliştirir.																																								
	Ara katman (Middleware) yapısını kullanır.																																								
	Yönlendirme (Routing) mekanizmasını kullanır.																																								
	Form işlemleri ve model doğrulama yapar.																																								
	Etiket yardımcılarını (taghelpers) kullanır.																																								
	Doğrulama işlemleri yapar.																																								
	Paket yöneticisini (Nuget) kullanır.																																								
Entity Framework Core ile veri tabanı işlemlerini yapar.																																									
Web servislerini kullanır.																																									
Yayınlama (Publish) işlemleri yapar.																																									

- Bu belge genelinde yapılacak ortak sınavlarda çoktan seçmeli sorular üzerinden, 20 soru göz önünde bulundurulacak şekilde yapılmıştır.
- Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tablosunda gösterilmiştir. Okul düzeyinde yapılacak ortak sınavlarda, uygulama becerisine yönelik sorular hazırlanıp uygulanacaktır.
- Bu branşta uygulanan eğitim programları uluslararası bir çok akreditasyon kurumunun eğitim programı ile örtüşmektedir. Okullarda uygulanması sınavların soru dağılımlarıyla ilgili dersin uluslararası standartlarına göre düzenlenmiştir.

11. Sınıf Mobil Uygulamalar Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav																												
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav																																						
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo																			
Mobil Uygulama Geliştirmeye Hazırlık	Mobil uygulama geliştirme platformunun temel bileşenlerini açıklar.																																							
	İşletim sistemine uygun uygulama geliştirme ortamını kurar.																																							
	Test için Emulator kurulumunu ve ayarlarını yapar.																																							
	Farklı tasarımları kullanarak proje oluşturur.																																							
	Okutulan projenin dosya ve dizin yapısını açıklar.																																							
	Proje üzerinde, mobil uygulama geliştirme platformunun panellerini açıklar.																																							
Ekran Tasarımı	Temel görünüm araçlarını kullanır.																																							
	Yerleşim (Layout) çeşitlerini kullanarak ekran tasarımını yapar.																																							
Temel Komutlar	Veri tipi çeşitlerini açıklayarak tanımlama işlemleri yapar.																																							
	Kimleendirme kurallarına uygun deghken ve sabitleri kullanır.																																							
	İşlem önceliğini dikkate alarak operatörleri kullanır.																																							
	Hata ayıklaması yapar.																																							
Kontrol ifadeleri	Algoritmaya uygun karar yapılarını kullanır.																																							
	Algoritmaya uygun döngü yapılarını kullanır.																																							
Gelişmiş Komutlar	Tekrarlanan kodları engellemek için metodlar ile çalışır.	2	1																																					
	Algoritma yapısı ve kod okunabilirliğine uygun olarak sınıflar ile çalışır.		1																																					
	Kapsülleme (encapsulation) prensiplerini kullanır.				2																																			
	Kalıtım (inheritance) prensiplerini kullanır.																																							
	Çok biçimlilik (polymorphism) prensiplerini kullanır.	2	3																																					
	İhtiyaca uygun dizi tanımlamaları yapar.				2																																			
Uygulama Tasarımı	Yapılandırma bilgilerine uygun proje oluşturur.	2	1	1																																				
	Uygulama için gerekli olan izinleri ayarlar.	2	1	1																																				
	Gelişmiş görünüm araçlarını kullanarak kullanıcı arayüzünü tasarlar.	1	3	1																																				
	Uygulama içinde çoklu aktiviteyle çalışır.	1		1																																				
Veri Tabanı İşlemleri	Fragment yapısını oluşturarak uygulamada kullanır.																																							
	SharedPreferences yapısını kullanır.																				2	2	1																	
	Yerel veri tabanı erişimini sağlayarak veri tabanını kullanır.																				1																			
Gelişmiş Uygulama Tasarlaması	Uzak veri tabanı erişimini sağlayarak veri tabanını kullanır.																					1	2																	
	Farklı uygulamalar ile etkileşime geçen gelişmiş uygulama tasarımları.																				1																			
	Mobil uygulama geliştirme servislerini kullanır.																																							
	Sensörleri kullanarak uygulama geliştirir.																				1	1	1																	
	Çağırıldığı platforma bildirimler gönderen bir mobil tabanlı uygulama geliştirir.																				1	1	1																	
	E-posta ve SMS gönderimi yapabilen mobil tabanlı uygulama geliştirir.																																							
	Arka planda işlem yapan uygulama geliştirir.																				1	1	1																	
Uygulama Yayınlama	Açılış ekranı ile ilgili uygulama geliştirir.																				1	1	1																	
	Uygulama market geliştirici ayarlarını yapar.																																							
	Uygulamayı platformlarda yayımlar.																				1	1	1																	

11. Sınıf Grafik ve Canlandırma Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav									
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav																			
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo
Görüntü İşleme	Görüntü işleme programlarının kurulumunu yapar.																				
	Temel komutları gruplandırır.																				
	Boyut ve çözünürlük ayarlarını yapar.																				
	Seçili alan oluşturarak renk ayarlarını yapar.																				
	Katman işlemlerini yapar.																				
	Filtre galerisini resimler ya da sayfa üzerinde kullanır.																				
	Biçimli yazılar tasarlar.																				
	Eylemler panelini resimler üzerinde kullanır.																				
	Web ara yüzünü bölümleriyle birlikte oluşturur.																				
Görsel Etki Yazılımında Temel Düzenlemeler	Hazırlanan ara yüzü dilimleyip HTML olarak kaydeder.																				
	Gerekli programların kurulumunu yapar.																				
	Görsel efekt yazılımında açılış ayarlarını yapar.																				
	Görsel efekt yazılımına materyal ekler.	1																			
Hareketli Görüntüler	Dönüştürme işlemlerini (transform) uygular.	1	2	2																	
	Materyallerin kompozisyon zaman çizelgesi panelinde dönüştürme işlemlerini yapar.		1	2																	
	Anahtar karelerle dönüştürme ve hareketin hız ve zaman ayarlarını yapar.	3	3																		
	Birden fazla materyali kullanarak katman düzenlemesi yapabilir.			2																	
	Materyallerin etiketlerini (Label) kompozisyon süresine göre uzatır, kısaltır.	3	3	1																	
	Kompozisyona uygun hazırlanan yazıları dönüştürme işlemleriyle uygular.			2																	
	Kompozisyona uygun eklenen şekillerin katman özellikleri kullanarak dönüştürme animasyonları yapar.	2	1	1								2	2	2							
Maskelene Teknikleri	Nesnelerin birbirini takip etmesini sağlar.																				
	Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleyen alanları birleştirerek görüntüler oluşturur.										2	1	2								
	Renk ayrıştırma işlemleriyle (Keying) oluşmuş görüntüleri kullanarak yeni görüntüler oluşturur.										1	3	1								
Görüntü Etki Oluşturma	Farklı katmanlarda oluşturulan görüntülerle yeni görüntüler oluşturur.										2	2	2								
	Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar.										1	1	1								
	Çalışmaya uygun kamerayı ayarlayarak konumlandırıp hareketlendirilmesini yapar.											1	1	1							
Görüntü Etki Oluşturma	Çalışmaya uygun ışık tipini belirleyerek hareketlendirir.											2	1	1							
												2	1	1							

- Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tabloda gösterilmiştir. Okul düzeyinde yapılacak ortak sınavlarda, uygulama becerisine yönelik sorular hazırlanıp uygulanacaktır.
- Bu branşta uygulanan eğitim programları uluslararası bir çok akreditasyon kurumunun eğitim programı ile örtüşmektedir. Okullarda uygulanan sınavların soru dağılımları ilgili dersin uluslararası standartlarına göre düzenlenmiştir.

11. Sınıf Ağ Sistemleri ve Yönlendirme Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav									
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav										Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav									
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo
Ağ Simülasyonu	Simülasyon programının temel özelliklerini açıklar.																				
	Doğru çalışan LAN simülasyonu yapar.																				
	Doğru çalışan WAN simülasyonu yapar.																				
Kablosuz Ağlar	Ağıdaki cihaz uyumluluğuna göre ağ standardını seçer.																				
	Doğru çalışan kişisel alan ağ yapılandırmasını yapar.																				
	Doğru çalışan kablosuz LAN yapılandırmasını yapar.																				
Yönlendiriciler	Ağ üzerindeki uygun yere yönlendiricinin fiziksel kurulumunu yapar.																				
	Yönlendirici komut ara yüzünü kullanarak kullanıcı girişini yapar.																				
	Yönlendirici komutlarını kullanarak temel yönlendirici tanımlamalarını yapar.																				
	Yönlendirici komutlarını kullanarak ara yüzleri yapılandırır.																				
Yönlendirme Temelleri ve Statik Yönlendirme	Yönelgelere göre yönlendirme protokollerini kullanır.																				
	Verilen talimatlara göre yol tanımlama protokollerini kullanır.	3	1	1																	
	Ağ adreslemesine göre statik yönlendirme yapar.		1	1																	
Dinamik Yönlendirme İşlemleri	İletişim kurallarına göre dinamik yönlendirme yapar.		1	1																	
	İstenen yönelgelere uygun RIP yönlendirmesini yapılandırır.	1	2																		
	İstenen yönelgelere uygun OSPF yönlendirmesini yapılandırır.			1																	
	İstenen yönelgelere uygun EIGRP yönlendirmesini yapılandırır.	1										1									
	İstenen yönelgelere uygun BGP yönlendirmesini yapılandırır.			1								1		1							
	İstenen yönelgelere uygun OSPF yönlendirmesini yapılandırır.													1	1						
WAN Konsepti	Point-to-Point bağlantıları yapılandırır.												2	1							
	Erişim kontrol listeleri (ACL) yapılandırır.														1						
	Ağ güvenliği ve ağ izlemesi yapar.													1	1						
Güvenlik Duvarı Teknolojileri	IDS cihazlarını yapılandırır.												1								
	IPS cihazlarını yapılandırır.													1	1						

- Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tabloda gösterilmiştir. Okul düzeyinde yapılacak ortak sınavlarda, uygulama becerisine yönelik sorular hazırlanıp uygulanacaktır.
- Bu branşa uygulanan eğitim programları uluslararası bir çok akreditasyon kurumunun eğitim programı ile örtüşmektedir. Okullarda uygulanan sınavların soru dağılımları ilgili dersin uluslararası standartlarına göre düzenlenmiştir.

10. Sınıf Ağ Sistemleri ve Anahtarlama Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav									
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav										Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav									
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo
Ağlara Giriş	İhtiyaca uygun ağ sisteminin tasarımını yapar.																				
	Fiziksel ortama ve ağ çeşidine göre topoloji seçer.																				
Yerel Ağ Sistemleri	Ağ kablosu hazırlar.																				
	Ağ cihazlarını kullanır.																				
Ağ Birimleri	Sistem güvenliği için iletim katmanı portlarını kullanır.																				
	Talimatlara göre uygulama katmanı uygulamalarını kullanır.																				
	Ağ hizmetlerine göre ağ protokolünü yapılandırır.																				
Ağ Adresleme	Kullanıcı sayısına göre TCP/IP adres sınıflarını kullanır.																				
	Ağ cihazlarına doğru TCP/IP adres girişini yapar.																				
Alt Ağlar	Ağ isteğe uygun alt ağlara ayırır.	2	3	3																	
	Alt ağların hatasız çalışmasını komutlarla kontrol eder.																				
Anahtarlar	Ağ üzerindeki anahtarların fiziksel kurulumunu yapar.	2		2																	
	Komut ara yüzünü kullanarak temel anahtar yapılandırmasını yapar.																				
Sınırlı Yerel Alan Ağları (VLAN)	Yönelgelere uygun VLAN oluşturma işlemini yapar.	2	4	2																	
	VLAN'lar arasında yönlendirme işlemlerini yapar.																				
LAN Yedekliliği	Anahtar ile yedeklilik tasarımını yapar.	4	3	2							1	1	2								
	Anahtarlama işleminde hataların oluşmaması için spanningtree protokolünü kullanır.										1	2	2								
	Port kümeleme işlemlerini yapar.			1							1	2	2								
Üçüncü Katman Anahtarları	Ağdaki üçüncü katman anahtarlarını kullanır.										2	2	1								
	Katman anahtarları yönelgelere uygun bir şekilde yapılandırır.										2	2	1								
Anahtar Güvenliği	Yönelgelere uygun olarak anahtar port güvenliğini sağlar.										1	2	1								
	Anahtar üzerinde hata yönetimini denetler.											2	1								
Geniş Alan Ağ Sistemleri	Fiziksel şartlara ve kullanım amacına göre WAN teknolojilerini seçer.										2	1	3								
	Çihaz yönelgelerine göre WAN cihazlarını kurarak kullanır.																				

- Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tabloda gösterilmiştir. Okul düzeyinde yapılacak ortak sınavlarda, uygulama becerilerine yönelik sorular hazırlanıp uygulanacaktır.
- Bu branşta uygulanan eğitim programları uluslararası bir çok akreditasyon kurumunun eğitim programı ile örtüşmektedir. Okullarda uygulanan sınavların soru dağılımları ilgili dersin uluslararası standartlarına göre düzenlenmiştir.

9. Sınıf Programlama Temelleri Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav									
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav										Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav									
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo
Problem Çözme ve Algoritmalar	Problem çözme sürecindeki temel kavramları açıklar.																				
	Problem türlerini açıklar.																				
	Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm bulur.																				
	Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.																				
	Algoritmanın hatalarını giderir.																				
	Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.																				
Programlama Dil Temelleri	Programlama dilinin özelliklerini ve diğer programlama dillerinden farklarını açıklar.																				
	Programlama dilini bilgisayarına kurar.																				
	Programlama dilini kullanmak için gerekli araçları kurar.																				
Veri Yapıları	Programlama dilinde değişken, sabit ve operatörleri kullanır.																				
	Programlama dilinde veri tiplerini amacına uygun kullanır.	2	1	3																	
	Programlama dilinde tanımladığı veriyi ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.																				
	Farklı veri tiplerini (listeler, sözlükler vb.) kullanarak programlar geliştirir.																				
Kontrol ve Döngü Yapıları	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.	3	4	1																	
	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.																				
Fonksiyonlar	Program dilinde fonksiyonları kullanır	3	2	3																	
	Fonksiyon türlerine göre programlar geliştirir																				
Tarih ve String İşlemleri	Tarih nesnesi oluşturur.											1	1	1							
	Tarih bilgisini biçimlendirir	2	3	3								2	2	1							
	Metin bilgisini biçimlendirir.																				
Hata Yakalama İşlemleri	İstisna işlemlerini açıklar.																				
	Try-except bloklarını kullanır.											3	1	2							
	Finally bloğunu kullanır.																				
Dosya İşlemleri	Programlama dilinde dosya okuma işlemlerini yapar.																				
	Dosya oluşturma işlemlerini yapar											1	3	3							
	Dosyaya yazma işlemlerini yapar												2	2							
	Dosya silme işlemlerini yapar.											2									
	Dosya yedekleme işlemlerini yapar.											1	1	1							

10. Sınıf Nesne Tabanlı Programlama Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 2. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav									
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav																			
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo
Çalışma Ortamı ve Temel İşlemler	Yazım hatalarını dikkate alarak nesne tabanlı programlama çalışma ortamını kullanır.																				
	Yazım hatalarını dikkate alarak isim uzaylarını kullanır.																				
	Tanımlama kurallarını dikkate alarak değişkenleri ve temel veri türlerini kullanır.																				
	İşlem önceliğine göre aritmetiksel operatörleri kullanır.																				
Karar ve Döngü Yapıları	Yazım kurallarına dikkat ederek şart ifadelerini kullanır.																				
	Mantıksal operatörleri öncelik sırasına uygun kullanır.																				
	Yazım formatına dikkat ederek döngü yapılarını kullanır.																				
	Programda hata ayıklaması yapar.																				
Sınıflar (Class)	İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.																				
	Sınıfa ait özellikleri açıklar.																				
	Tanımlama adımlarına dikkat ederek metodları tanımlar.																				
	Farklı metod imzaları tanımlayarak metodları aşırı yükler.			1																	
	Sınıfların erişim türünü belirler.	2	1																		
	Kapsülleme (encapsulation), kalıtım (inheritance) ve çok biçimlilik (polymorphism) prensiplerini kullanır.			1																	
Diziler (Array) ve Koleksiyonlar (Collections)	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.	4	4	4																	
	Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır.																				
Form Uygulamaları	Formları kullanarak programlar geliştirir.	4	5	4																	
	İstenilen özellik ve içerikteki iletişim kutularıyla çalışır.																				
Veri tabanı İşlemleri	Açık kaynak veri tabanı yazılımını kurar																				
	Veri tabanı oluşturur.																				
	Veri tabanında tabloları kullanır.																				
	SQL komutlarını kullanır.																				

Ünite / Öğrenme Birimi / Modül	Kazanımlar	1. Sınav										2. Sınav									
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav										Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav									
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo
Bilişim Etizi	Bil. Tek. ve internet (genelleş) ortamını kullanma ve yönetme sürecinde dikkat edilmesi gereken etik ilkeleri açıklar.																				
	Bilgi güvenliğinin önemini açıklar.																				
	Bilgi güvenliğine yönelik tehditleri açıklar.																				
	Kişisel bilgisayar ve ağ ortamında bilgi güvenliğini sağlamaya yönelik işlemleri yürütür.																				
Dijital Dönüşüm	Fikri mülkiyet hakkını açıklar.																				
	Birinci sanayi devrimini açıklar.																				
	İkinci sanayi devrimini açıklar.																				
	Üçüncü sanayi devrimini açıklar.																				
	Dördüncü sanayi devrimini açıklar.																				
	Dijital dönüşüm kavramlarını açıklar.																				
	Büyük veri teknolojilerini açıklar.																				
	Arttırılmış gerçeklik ve sanallaştırmayı açıklar.																				
	Simülasyon sistemlerini açıklar.																				
	Otomasyon ve sensör teknolojilerini açıklar.																				
	Bulut bilişim sistemlerini açıklar.																				
	Siber güvenlik sistemlerini açıklar.																				
İç Donanım Birimleri	Üretim ve hizmet süreçlerinde dijital izlenebilirlik sistemlerini (RFID, RTLS ilişkili teknolojiler) açıklar.																				
	Ar-Ge projesi geliştirmeyi açıklar.																				
	Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı montaj için hazırlar.																				
	Bileşen uyumluluğuna göre anakarta işlemciyi monte eder.																				
	Bellek birimlerini anakart üzerine doğru monte eder.																				
	Genişleme yuvası kartlarını anakart üzerine doğru monte eder.																				
Diğer Donanım Birimleri	Disk sürücülerini kasaya doğru monte eder.																				
	Anakartı kasa içine monte eder.																				
	Giriş birimleri bağlantılarını yapar.																				
	Görüntüleme birimlerinin bağlantısını yapar.	3	1	2																	
İşletim Sistemleri ve Kurulumları	Yazıcıların kablo bağlantılarını yapar.																				
	Görüntü işleme cihazlarının bağlantısını yapar.																				
	Yönergelere uyarak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.	3	1																		
	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar																				
	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin kurulumunu yapar																				
	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde yardımcı yazılımların kurulumunu yapar																				
	Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.																				
	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.	2	1																		
İşletim Sistemleri Temel Kullanımı	Donanım sorunlarını tespit ederek giderir																				
	Yazılım sorunlarını tespit ederek giderir																				
	İşletim sistemi sorunlarını tespit ederek giderir	1																			
	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar	1	1	2																	
Ağ Temelleri	Açık kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar.																				
	Kapalı kay. kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.																				
	Açık kay. kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.																				
	Açık ve kapalı kodlu işletim sistemlerinde web tarayıcılarını kullanır																				
	Fiziksel ortama göre ağ sisteminin fiziksel bağlantı tasarımını yapar																				
	Fiziksel ortama ve ağ çeşidine göre ağ topolojisini seçer																				
	Ağ çeşidi ve fiziksel ortama göre ağ cihazlarının fiziksel bağlantılarını yapar.																				
	Sistem güvenliği için iletim katmanı portlarını kullanır.																				
	Talimatlara göre uygulama katmanı uygulamalarını kullanır																				
	Ağ hizmetlerine göre ağ protokolünü yapılandırır																				
Ağ cihazlarına doğru TCP/IP adres girişini yapar.																					
Ağı isteğe uygun alt ağlara ayırır																					
Ethernet kartı bağlantısını yapar.																					