

2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 9. Sınıf Bilgisayarlı Tasarım Uygulamaları Dersi
2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Alt Öğrenme Alanı	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)					
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	
BİL.GİSAYARLI ÇİZİM	2.2.6. İki Boyutlu Görsele Üç Boyutlu Görsele Dönüştürme	Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.		1	1	1	1						
	2.2.7. Hareket Edebilen Bir Nesne Oluşturma												
	2.2.8. Tasarımların İçerik veya Dışarı Aktarımı 2.2.9. Oluşturulan Ürünleri Üç Boyutlu Yazıcıya Yazdırma	Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.	1										
DİJİTAL ÜRETİM	3.1. Dijital Üretim Programları 3.1.1. Eğitim Hesabı Açma ve Bireysel Kurulum Adımları	Dijital üretim programı ara yüzünü kullanır.	1	1				1					
	3.1.2. Dijital Üretim Programı Arayüzü 3.2. Basit Parametrik Model 3.2.1. Box (Kutu) 3.2.2. Cylinder (Silindirik)	Dijital üretim programı ara yüzünü kullanır.			1			1					
	3.2.3. Sphere (Küre) 3.2.4. Coil (Yay) 3.2.5. Torus (Simit Halkası) 3.2.6. Pipe (Boru)	Basit parametrik model ekleme.	1	1		1	1						
	3.3. Taslak Çizim Komutları 3.3.1. Sketch (Taslak) Oluşturma 3.3.2. Nesne İlişkileştirme Modları (Kısıtlamalar)	Komut yardımıyla primitif objeler ekleme.		1	1	1	1						
	3.3.3. Line (Çizgi) 3.3.4. Circle (Daire) 3.3.5. Arc (Yay)	Komut yardımıyla primitif objeler ekleme.	1		1	1	1						
	3.3.6. Rectangle (Dikdörtgen) 3.3.7. Slot (Kanal) 3.3.8. Polygon (Çokgen) 3.3.9. Ellipse (Elips)	Komut yardımıyla primitif objeler ekleme.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	3.3.10. Conic Curve (Konik Eğri) 3.3.11. Spline (Eğri) 3.3.12. Text (Metin) 3.3.13. Point (Nokta)	Komut yardımıyla primitif objeler ekleme.											
	3.3.14. 3D Sketch (Üç Boyutlu Taslak) 3.3.15. Fillet (Yuvarlatma / Kavis) 3.3.16. Trim (Budama) 3.3.17. Extend (Uzatma)	Komut yardımıyla primitif objeler ekleme.						1	1		1	1	
	3.3.18. Offset (Öteleyerek Çoğaltma) 3.3.19. Mirror (Aynalama) 3.3.20. Circular Pattern (Dairesel Çoğaltma) 3.3.21. Rectangular Pattern (Dikdörtgen Çoğaltma)	Komut yardımıyla primitif objeler ekleme.						1	1	1			
	3.3.22. Move / Copy (Taşı / Kopyala) 3.3.23. Scale (Ölçeklendirme) 3.3.24. Sketch Dimension (Ölçülendirme) 3.3.25. Split Body / Split Face (Kesişim Eğrisi)	Komut yardımıyla primitif objeler ekleme.								1	1	1	
	3.4. Komut Yardımıyla Objeler Oluşturma 3.4.1. Profil Nesnelarini Döndürerek Yeni Nesne Oluşturma 3.4.2. Profil Nesnelarinde Destek Elemanı (Payanda) Oluşturma 3.4.3. Profil Nesnelarini Çoğaltma	Komut yardımıyla profil oluşturma.						1	1	1		1	
	3.5. Komut Yardımıyla Nesnelarini Düzenleme 3.5.1. Nesneden Başka Bir Nesne Çıkarma 3.5.2. Chamfer (Nesnelaride Paha Kırdırma) 3.5.3. Düzenleme Komutlarıyla Nesnelarini Oluşturma 3.5.4. Align (Nesnelarini Hizalama)	Komut yardımıyla nesnelarini düzenleme.											
	3.6. Assembly (Nesnelarini Montaj) 3.6.1. Montaj Sayfasının Açılması 3.6.2. Montaj İlişkisi Ekleme ve Eşleme 3.6.3. Motion Link (Hareket Bağlantısı) Kurma	Komut yardımıyla nesnelarini birbirine montaj edilebilecek şekilde düzenleme ve simüle etme.						1		1	1	1	
	3.6.4. Contact Set (Birleştirme Seti) 3.6.5. Motion Study (Çalışma Hareketi) 3.6.6. Montajda Yeni Parça Oluşturma 3.6.7. Montaj Altı Montaj Ekleme	Komut yardımıyla nesnelarini birbirine montaj edilebilecek şekilde düzenleme ve simüle etme.						1	1	1	1		
	3.6.8. Edit Component (Montaj İlişkilerini Düzenleme) 3.6.9. Montaj Akıllı Bağlantı Elemanları Ekleme 3.6.10. Show / Hidden Components (Montaj İlişkilerini Göster / Gizle) 3.6.11. Assembly Features (Montaj Unsurlarını Ekleme) 3.6.12. Hole Wizard (Delik Sihirbazı)	Komut yardımıyla nesnelarini birbirine montaj edilebilecek şekilde düzenleme ve simüle etme.							1		1	1	
	3.7. Tasarlanan Modelin Üç Boyutlu Baskısını Alma 3.7.1. Slicing (Dilimleme) Programı 3.7.2. Dilimleme Programı Yardımıyla Üç Boyutlu Baskı Alma	Tasarlanan modelin 3D baskısını alma.											
	Toplam Soru Sayısı:			5	5	5	5	7	6	6	6	6	6

2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 9. Sınıf Bilişim Teknoloji Temelleri Dersi
2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Alt Öğrenme Alanı	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)							
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo			
DIŞ DONANIM BİRİMLERİ	Yazıcılar 4.3.1.Yazıcı Temel Kavramları 4.3.2.Yazıcı Çeşitleri 4.3.3.Yazıcı Bağlantı Arabirimleri	Yazıcıların kablo bağlantılarını yapar.													
	Görüntü İşleme Cihazları 4.4.1.Tarayıcı (Scanner) 4.4.2.Dijital Fotoğraf Makinesi 4.4.3.Ağ Kameraları (Webcam) 4.4.4.Hafıza Kartları 4.4.5.Kart Okuyucular	Görüntü işleme cihazlarının bağlantısını yapar.													
İŞLETİM SİSTEMLERİ VE KURULUMLARI	5. İşletim Sistemleri Ve Kurulum 5.1. İşletim Sistemi Kurulum Öncesi Açılış Ayarları 5.1.1. Bios 5.1.2. Post 5.1.3. Bios Ayarları 5.1.4. Bios Uyarıları	Yönergelere uyarak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.		1	1	1	1								
	5.2. Kapalı Kaynak Kodlu İşletim Sistemi Kurulumu 5.2.1. Kurulum Öncesi Ayarlar 5.2.2. Kapalı Kaynak İşletim Sistemi Kurulumu	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.		1	1	1									
	5.3. Kapalı Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Sürücülerin Ve Yardımcı Yazılımların Kurulumu 5.3.1. İnternet Erişimi Sağlama 5.3.2. İşletim Sistemini Etkinleştirme 5.3.3. İşletim Sistemini Güncel Tutma 5.3.4. Aygıt Sürücülerinin Yüklenmesi 5.3.5. Aygıt Yöneticisi Ve İşlevleri 5.3.6. Sürücülerin Elle Kurulması 5.3.7. Yardımcı Yazılımların Kurulumu	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.	1	1	1		1								
	5.4. Açık Kaynak Kodlu İşletim Sistemi Kurulumu 5.5. Açık Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Sürücülerin Ve Yardımcı Yazılımların Kurulumu 5.5.1. İşletim Sistemini Güncelleme 5.5.2. İnternet Erişimi Sağlama 5.5.3. Aygıt Sürücülerinin Yüklenmesi 5.5.4. Yardımcı Yazılımların Kurulumu 5.5.5. Açık Kaynak Ofis Programı	Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.	1	1		1									
	5.6. İşletim Sistemlerinde Donanım Sorunlarını Giderme 5.6.1. Kapalı Kaynak İşletim Sisteminde Donanım Sorunlarını Giderme 5.6.2. Açık Kaynak İşletim Sisteminde Donanım Sorunlarını Giderme 5.7. İşletim Sisteminde Yazılım Sorunlarını Giderme 5.7.1. Yazılım Hatasını Saptama Ve Düzeltme	Donanım sorunlarını tespit ederek giderir. Yazılım sorunlarını tespit ederek giderir.	1	1		1	1								
	5.8. İşletim Sisteminde Diğer Sorunlar 5.8.1. Kapalı Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Karşılaşılan Sorunlar Ve Çözümleri 5.8.2. Açık Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Karşılaşılan Sorunlar Ve Çözümleri	İşletim sistemi sorunlarını tespit ederek giderir.	1		1		1								
	İŞLETİM SİSTEMLERİ TEMEL KULLANIMI	6. İşletim Sistemleri Temel Kullanım 6.1. İşletim Sistemi Uygulama Ayarları 6.1.1. Kullanıcı Hesapları	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6.1.2. Görünüm Ve Kişiselleştirme Ayarları 6.1.3. Saat, Dil Ve Bölge Ayarları 6.1.4. Güvenlik Ayarları		Açık kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar.									1	1	1	1	
6.2. İşletim Sistemlerinde Web Tarayıcıları Kullanım 6.2.1. Kapalı Kaynak İşletim Sisteminde Web Tarayıcı Kurulumu 6.2.2. Açık Kaynak İşletim Sisteminde Web Tarayıcı Kurulumu		Açık ve kapalı kodlu işletim sistemlerinde web tarayıcılarını kullanır.							1		1	1			
7.1. Ağ Sistemleri 7.1.1. Veri İletimi 7.1.2. Veri İletim Yöntemleri 7.1.3. Ağ Çeşitleri 7.1.4. Coğrafi Yapıya Göre Bilgisayar Ağları 7.1.5. Fiziksel Topolojilere Göre Bilgisayar Ağları 7.1.6. Organizasyon Yapısı		Fiziksel ortama göre ağ sisteminin fiziksel bağlantı tasarımını yapar.							1	1			1	1	
AĞ TEMELLERİ	7.2. Ağ Modeli 7.2.1. Veri Haberleşmede Katman Kullanımı 7.2.2. OSI Modeli 7.2.3. Top / İp Modeli 7.2.4. İletişim Protokolleri	Ağ çeşidi ve fiziksel ortama göre ağ cihazlarının fiziksel bağlantılarını yapar.							1	1	1				
	7.3. Ağ Cihazları Ve Ağ Kablolari 7.3.1. Ağ Cihazları 7.3.2. Ağ Kablolari	Sistem güvenliği için iletim katmanı portlarını kullanır.							1	1			1	1	
	7.4. Kablolama 7.4.1. Kablo Hazırlama 7.4.2. Yapısal Kablolama 7.5. İp Adresleme	Ağ hizmetlerine göre ağ protokolünü yapılandırır. Ağ cihazlarına doğru TCP/IP adres girişini yapar.							1		1	1	1	1	
	7.5.1. İpv4 (İnternet Protokol Versiyon 4)	Ağı isteğe uygun alt ağlara ayırır. Ethernet kartı bağlantısını yapar.													
	7.5.2. Ethernet Kartı	Ağı isteğe uygun alt ağlara ayırır. Ethernet kartı bağlantısını yapar.													
	Toplam Soru Sayısı:			5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	

2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 9. Sınıf Programlama Temelleri Dersi
2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Konu	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)				
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
KARAR VE DÖNGÜ YAPILARI	5.1. Karar Yapıları	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.	1	1	1	1	1					
	5.1.1. If-Else Yapısı											
	5.1.2. If-Elif-Else Yapısı	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.		1	1		1					
	5.1.3. İç İç İfadeler											
	5.2.1. For Döngüsü	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.		1	1	1						
FONKSİYONLAR	5.2.1.1. Range Kullanımı	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.	1			1						
	5.2.1.2. In kullanımı											
	5.2.2. While Döngüsü	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.										
	5.2.3. Break ve Continue Deyimleri											
	6.1. Fonksiyon	Program dilinde fonksiyonları kullanır	1									
TARİH VE STRING (METİN) İŞLEMLERİ	6.1.1. Fonksiyonların Kullanımı											
	6.1.2. Gömülü Fonksiyonların ve Modüllerin Kullanımı	Program dilinde fonksiyonları kullanır.		1	1	1	1					
	6.2. Fonksiyon Tanımlama											
	6.2.1. Fonksiyon Düzenleme											
	6.2.2. Parametre Kavramı ve Fonksiyonlar ile Parametre Kullanımı	Program dilinde fonksiyonları kullanır.	1				1	1	1	1	1	1
HATA YAKALAMA İŞLEMLERİ	6.2.3. Değer Döndürme ve Return İfadesi											
	6.3. Lambda Fonksiyonlar	Fonksiyon türlerine göre programlar geliştirir.		1	1	1	1					
	6.4. Özinelemeli Fonksiyonlar											
	6.4.1. Özinelemeli Fonksiyonların Çalışma Şekli											
	6.5. Fonksiyonlarda Kullanılan Değişkenlerin Kapsamı											
	7.1. Tarih Nesnesi	Tarih nesnesi oluşturur. Tarih bilgisini biçimlendirir.										
	7.1.1. String (Metin) Olarak Girilen Değerlerin Tarih Bilgisinin Biçimlendirilmesi											
DOSYA İŞLEMLERİ	7.2. String (Metin) İşlemleri	Metin bilgisini biçimlendirir.						1			1	
	7.2.1. String Verileri Birleştirme											
	7.2.2. String Veri İçerisindeki Bir Karaktere Erişme											
	7.2.3. String Verinin Uzunluğu	Metin bilgisini biçimlendirir.							1	1		1
	7.2.4. String Veriyi Parçalama (Slice) ve Bölme (Split)											
	7.2.5. String Veri İçinde Karakter Değiştirme, Karakter Ekleme ve Çıkarma	Metin bilgisini biçimlendirir.										
	7.2.6. String Veri İçinde Bir Karakterin Yerini veya Metnin Karakteri İçerip İçermediğini Bulma											
7.2.7. String Veri İle Büyük ve Küçük Harf Değişimi Yapma												
DOSYA İŞLEMLERİ	8.1. Hata Kavramı ve Hata Türleri	İstisna işlemlerini açıklar.						1	1			
	8.1.1. Hata Nedir?											
	8.1.2. Hata Türleri											
	8.1.2.1. Programcı Hataları / Yazım Hataları	İstisna işlemlerini açıklar.								1	1	1
	8.1.2.2. Mantıksal Hatalar (Bugs)											
DOSYA İŞLEMLERİ	8.1.2.3. İstisnai Hatalar	Try-except bloklarını kullanır						1		1	1	1
	8.2. Hata Yakalama											
	8.3. Python Hata Türleri											
	8.3.1. Birden Fazla "Except" Bloğu											
	8.3.2. "as" İfadesi ile Orijinal Hata Mesajı Gösterme	Finally bloğunu kullanır.								1	1	1
DOSYA İŞLEMLERİ	8.3.3. "finally" bloğu											
	8.3.4. "raise" ifadesi											
	8.3.5. "assert" ifadesi											
	9.1. Çalışma Dizini Ayarları ve Klasör Oluşturma	Programlama dilinde dosya okuma işlemlerini yapar.						1		1	1	1
	9.1.1. Yol (Path) Tanımlama											
DOSYA İŞLEMLERİ	9.1.2. Yolu Bilinen Klasör veya Dosyanın Var Olup Olmadığını Kontrol Etme	Dosya oluşturma ve yazma işlemlerini yapar.						1	1			1
	9.1.3. Klasör Oluşturma											
	9.1.4. Dosyalara Erişme ve Okuma											
	9.2. Dosya Oluşturma ve Yazma	Dosya silme ve yedekleme işlemlerini yapar.										
	9.3. Dosya Silme ve Yedekleme											
Toplam Soru Sayısı:			5	5	5	5	5	6	6	6	6	6

2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 10. Sınıf Nesne Tabanlı Programlama Dersi

2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Konu	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)				
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
Diziler (Arrays) ve Koleksiyonlar (Collections)	Diziler	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.	1	2	1	1	1					
	Koleksiyonlar	Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır.	2	1	2	1	1					
Form Uygulamaları	Formlar ve özellikleri	Form oluşturur.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
	İletişim kutuları	İstenilen özellik ve içerikteki iletişim kutularıyla çalışır.	1	1	1	2	1					
Veritabanı İşlemleri	Veri tabanı yazılımı kurulumu	Açık kaynak veri tabanı yazılımını kurar.						1		2	1	1
	Veri tabanı oluşturma	Veri tabanı oluşturur.						1	2	1	1	2
	Tablolar ve özellikleri	Veri tabanında tabloları kullanır.						2	2	1	1	1
	SQL komutları	SQL komutlarını kullanır.						1	1	1	2	1
Toplam Soru Sayısı:			5	5	5	5	5	6	6	6	6	6

2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 10. Sınıf Robotik Kodlama Dersi
2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Konu	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)						
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo		
MIKRODENETLEYİCİ KART PROGRAMLAMA	2.15. Mikrodenetleyici Kart İle Lcd Uygulamaları													
	2.15.1. LCD Bağlantıları	Ortam kütüphanelerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.	1	1	1		1							
	2.15.2. LCD Ekranda Yazılan Yazının Sağa veya Sola Kaydırılması	Ortam kütüphanelerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.	1		1	1								
	2.15.3. LDR ile Ölçülen Işık Şiddetinin LCD Ekranda Gösterilmesi													
	2.15.4. Sıcaklık Sensörü ile Okunan Değerlerin LCD Ekranda Gösterilmesi	Ortam kütüphanelerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.		1		1	1							
2.15.5. Mesafe Sensöründe Okunan Değerlerin LCD Ekranda Gösterilmesi														
ROBOTİK TABANLI PROJE GELİŞTİRME	3.1. Eğitsel Robot Bileşenleri	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.	1		1									
	3.1.1. Robot Gövdesi	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.		1	1	1	1							
	3.1.2. Mikrodenetleyici Kartı													
	3.1.3. Motorlar	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.	1	1		1								
	3.1.4. Tekerlekler													
	3.1.5. Motor Sürücü	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.				1	1							
	3.1.6. Enerji Kaynağı													
	3.2. Eğitsel Robotun Devre Şeması	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1
	3.3. Eğitsel Robotun Montajı	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.												
	3.4. Motorları Sadece Geri Yönde Çalıştırma	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.						1	1	1			1	
	3.5. Eğitsel Robotun Programlanması	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.						1		1				
	3.6. Eğitsel Robotun Uzaktan Kumanda İle Kontrolü	Proje sunumu yapar.						1	1		1	1		
	3.7. Eğitsel Robot İle Engelden Kaçma	Proje sunumu yapar.									1	1		
	3.8. Eğitsel Robot İle Çizgi İzleme	Proje sunumu yapar.									1	1		
	3.9. Eğitsel Robotun Bluetooth Kontrolü	Proje sunumu yapar.							1	1		1	1	
3.10. Servo Motor İle Robot Uygulamaları	Proje sunumu yapar.							1	1		1	1		
3.10.1. Açık Vererek Servo Motor Kontrolü	Proje sunumu yapar.							1	1		1	1		
3.10.2. Potansiyometre İle Servo Motor Kontrolü	Proje sunumu yapar.							1		1	1	1		
Toplam Soru Sayısı:			5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	

2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 11. Sınıf Grafik ve Canlandırma Dersi
2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Konu	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)						
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo		
HAREKETLİ GÖRÜNTÜLER	3.4. ZAMAN CETVELİ (Ti MELiNE) 3.4.1. Zaman Cetvelinin İşlevleri	Materyallerin etiketlerini(label) kompozisyon süresine göre uzatır, kısaltır.												
	3.5. YAZI OLUŞTURMA 3.5.1. Kompozisyona Yazı Katmanı Ekleme 3.5.2. Yazı Katmanı ve Özellikleri	Kompozisyona uygun hazırlanan yazıları dönüştürme işlemleriyle uygular.	1	1										
	3.5.3. Text Açılır Menüü 3.5.4. Transform Açılır Menüü 3.5.5. Yazı Katmanının Composition Ekranında Hizalanması	Kompozisyona uygun hazırlanan yazıları dönüştürme işlemleriyle uygular.	1		1	1	1							
	3.6. ŞEKİL OLUŞTURMAK 3.6.1. Temel Şekil Araçlarıyla Şekil Oluşturmak 3.6.2. Kalem Aracıyla Özel Şekiller Oluşturmak 3.6.3. Çizilen Şeklin Köşelerini Eğimli Yüzeyler Haline Dönüştürmek	Kompozisyona uygun eklenen şekillerin katman özellikleri kullanılarak dönüştürme animasyonları yapar.		1	1	1								
	3.6.4. Çizilen Şekle Yeni Köşeler Ekleme ve Köşeleri Silme 3.6.5. Şekil Katmanına Eklenebilen Düzenleyiciler 3.6.6. Kukla Aracı (Puppet Pin Tool)	Kompozisyona uygun eklenen şekillerin katman özellikleri kullanılarak dönüştürme animasyonları yapar.	1	1	1		1							
	3.7. HAREKET TAKİBİ 3.7.1. Parent (Ebeveyn) Özelliğiyle Hareket Takibi 3.7.2. Null Object Özelliğiyle Katmanları Birbirine Bağlamak	Nesnelerin birbirini takip etmesini sağlar.		1	1	1	1							
	MASKELEME TEKNİKLERİ	4.1. MASKELEME (MASK) 4.1.1. Shape Nesnesi Kullanarak Maskelemek	Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanları birleştirerek görüntüler oluşturur.	1		1	1	1						
4.1.1. Shape Nesnesi Kullanarak Maskelemek		Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanları birleştirerek görüntüler oluşturur.	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	
4.1.2. Pen Aracını Kullanarak Maskelemek		Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanları birleştirerek görüntüler oluşturur.												
4.1.3. Track Matte Yöntemiyle Maskelemek		Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanları birleştirerek görüntüler oluşturur.						1	1	1			1	
4.2. YEŞİL PERDE (GREENBOX) TEKNOLOJİSİ		Renk ayırıştırma işlemleriyle (keying) oluşmuş görüntüleri kullanarak yeni görüntüler oluşturur.							1	1	1	1		
4.2. YEŞİL PERDE (GREENBOX) TEKNOLOJİSİ		Renk ayırıştırma işlemleriyle (keying) oluşmuş görüntüleri kullanarak yeni görüntüler oluşturur.						1			1			
4.3. ROTO BRUSH ARACI MASKELEME VE ROTOSKOP		Farklı katmanlarda oluşturulan görüntülerle yeni görüntüler oluşturur.							1				1	
GÖRÜNTÜ EFEKTİ OLUŞTURMA	5.1. EFEKTLER 5.1.1. Efektlerin Nesnelere Eklenmesi	Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar.						1	1					
	5.1.2. Effect Control Paneli	Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar.							1	1	1	1		
	5.1.3. Adjustment Layer ve Efekt Kontrolü	Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar.						1		1	1	1		
	5.1.4. Plugin Ekleme	Çalışmaya uygun kamerayı ayarlayarak konumlandırıp hareketlendirilmesini yapar.												
	5.2. SAHNEDE KAMERA 5.3. SAHNEDE IŞIK	Çalışmaya uygun ışık tipini belirleyerek hareketlendirir.						1		1	1	1		
Toplam Soru Sayısı:			5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	

2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 11. Sınıf Web Tabanlı Uygulama Geliştirme Dersi
2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Birimi	Konular	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)					
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	
Arka Uç Yazılım Geliştirme	.NetCoreteknolojisi	.NetCore özelliklerini açıklar.	1	1		1	1						
	MVC tasarım deseni	MVC tasarım desenini kullanarak web uygulamaları geliştirir	1	1	1	1	1						
	Standart klasör ve sayfalar	Standart klasör ve sayfaları kullanarak web uygulamaları geliştirir.	1	1	1		1						
	Ara katman (Middleware)	Ara katman (Middleware) yapısını kullanır.	1	1	1	1							
	Yönlendirme (Routing)	Yönlendirme (Routing) mekanizmasını kullanır.	1		1	1	1						
	Form İşlemleri	Form işlemleri ve model doğrulama yapar.		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Etiket yardımcılarını (TagHelpers)	Etiket yardımcılarını (TagHelpers) kullanır.							1	1	1	1	1
	Doğrulama İşlemleri	Doğrulama işlemleri yapar.						1	1	1	1	1	1
	Paket yöneticisi (Nugget)	Paket yöneticisini (Nugget) kullanır.						1	1		1	1	1
	Entityframeworkcore ile veri tabanı işlemleri	Entity Framework Core ile veri tabanı işlemlerini yapar.						1	1	1	1	1	1
	Web servisleri	Web servislerini kullanır.						1	1	1	1	1	1
Yayınlama (Publish) İşlemleri	Yayınlama (Publish) işlemini yapar.						1		1	1	1	1	
Toplam Soru Sayısı:			5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6