

MODÜL BİLGİ SAYFASI

- ALAN** : BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ
MODÜL : ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR
KODU :
SÜRE : 40/24
ÖN KOŞUL :
AÇIKLAMA : Kursiyer konuları derste uygulamalı olarak yapacaktır.
ÖĞRETİM YÖNTEM VE TEKNİKLERİ : Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru- cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim yöntem ve teknikleri uygulanabilir.
GENEL AMAÇ : Öğrenci/kursiyer, gerekli ortam sağlandığında, Adobe Flash programı kullanılarak etkileşimli animasyonlar yapabilecektir.
AMAÇLAR :
Öğrenci/Kursiyer,
1. Action Script programlama işlemlerini yapabilecektir.
2. Fonksiyon işlemlerini gerçekleştirebilecektir.
3. Olaylarla (events) ilgili düzenlemeleri yapabilecektir.
4. Sınıf (class) işlemlerini gerçekleştirebilecektir.
5. Karar yapılarını kullanabilecektir.

İÇERİK :

A. ACTIONSCRIPT TEMELLERİ

1. ActionScript
2. Eylemler paneli
3. Yazım kuralları
4. ActionScript ile iletişim

B. FONKSİYONLAR

1. Fonksiyon tanımlama
2. Fonksiyonlara veri gönderme – alma

C. OLAYLAR (EVENT)

1. ActionScript olayları
2. EventListener
3. Fare olayları
4. Klavye olayları
5. Zamana bağlı çalışan ve tekrar eden olaylar
6. Kod parçacıkları (CodeSnipet)
7. ActionScript ile animasyon

D. SINIFLAR (CLASS)

1. Nesne tabanlı programlama
2. Paket tanımlama
3. Sınıf (class) tanımlama
4. Sınıfları sahnede kullanma
5. Varolan sınıfları genişletme

E. KARAR YAPILARI

1. Karar ifadeleri
2. Döngüler

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME :

Kursiyer, aşağıdaki performans ölçütlerini yerine getirecektir.

A. ACTIONSCRIPT TEMELLERİ

1. ActionScript kullanır.
2. Eylemler paneli kullanır.
3. Yazım kurallarına uygun kod yazar.
4. ActionScript ile iletişim yapar.

B. FONKSİYONLAR

1. Fonksiyon tanımlar.
2. Fonksiyonlara veri gönderme – alma işlemlerini yapar.

C. OLAYLAR (EVENT)

1. ActionScript olaylarını kullanır.
2. EventListener olaylarını kullanır.
3. Fare olaylarını kullanır.
4. Klavye olaylarını kullanır.
5. Zamana bağlı çalışan ve tekrar eden olayları kullanır.
6. Kod parçacıkları (CodeSnipet) hazırlar.
7. ActionScript ile animasyon yapar

D. SINIFLAR (CLASS)

1. Nesne tabanlı programlama yapar.
2. Paket tanımlama yapar.
3. Sınıf (Class) tanımlama yapar.
4. Sınıfları sahnede kullanımını yapar.
5. Var olan sınıfları genişletme işlemini yapar.

E. KARAR YAPILARI

1. Karar ifadelerini kullanır.
2. Döngüler kullanır.