

2C LABORATUVARI			
Laboratuvar Sorumlusu	Arş. Gör. Okan GÜDER		
Laboratuvarın Amacı	Laboratuvarlar ile öğrencilerin bilgisayar bilimleri, yazılım geliştirme, veri tabanı yönetimi, ağ teknolojileri gibi alanlarda yürüttükleri çalışmaların daha rahat ilerlenmesi amaçlanmaktadır.		
Laboratuvar Alanı	Yazılım/Donanım Geliştirme		
Laboratuvar Kapasitesi	51		
Laboratuvarda Yapılabilen Deneyle/İşlemler (Döner Sermaye Kapsamında Yapılabilenleri Belirtiniz)	1- Similasyon ortamda kablolu/kablosuz ağların açıkları, saldırıları ve korunması üzerine deneyler 2- Öğrencilerin algoritma kavramını öğrenebilmesi için C# programlama temelli deneyler 3- C# dili kullanılarak Nesneye Yönelik Programlama ile ilgili deneyler 4-Java programlama dili kullanılarak bağlı liste, yığın, kuyruk, ağaç yapıları vs. ile ilgili deneyler		
Laboratuvarda Bulunan Cihazlar/Ekipmanlar			
#	Cihaz Adı	Cihaz açıklaması	Adet
1	Bilgisayar Kasası	Marka: HP Özellikler: Intel(R) Core(TM) i5-6500 CPU@3.20GHz/ 8GB RAM	51
2	Bilgisayar Monitörü	Marka: AOC	51
3	Masa	-	27
4	Sandalye	-	51
5	Projeksiyon Makinesi	Marka: CASIO	1
6	Yazı Tahtası	-	1
7	Switch	Marka: s-link VGA Splitter	1
Laboratuvardan Fotoğraflar (Mümkünse her cihazın fotosunu ekleyip, yukarıdaki tablodan link verilmeli)			

Bilgisayar Kasası



Bilgisayar Monitörü



Projeksiyon Makinesi



Switch

