

Döngüler - 2

- Genel bir while döngüsü şu yapıya sahiptir:

```
while (koşul) {  
    // yürütülecek kod  
    // koşulu güncelle  
}
```

- Bir ‘sentinel’ döngüsü, girilen özel bir değere kadar devam eden özel bir while döngüsüdür. Örneğin, aşağıdaki kod, kullanıcı -1’i girilene kadar bir sayı girmeye devam edecektir.

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
int number = 0;  
while (number != -1) {  
    System.out.print("Bir sayı girin (-1 çıkış için): ");  
    number = scanner.nextInt();  
}
```

- do while döngüleri, koşulun döngünün başında değil de sonunda kontrol edildiği while döngülerine benzer. Bu, döngünün her zaman en az bir kez çalışacağı anlamına gelir.

```
do {  
    // yürütülecek kod  
} while (koşul);
```

- for döngüleri, kaç kez döngünün çalışmasını istediğinizi bildiğinizde kullanılan özel bir döngü türüdür. For döngüsünün genel yapısı şöyledir:

```
for (başlatma; koşul; güncelleme) {  
    // yürütülecek kod  
}
```

- break**, bir döngüden (veya herhangi bir diğer kod bloğundan) çıkmak için kullanılabilen bir anahtar kelimedir. Örneğin, aşağıdaki kod, kullanıcı -1’i girene kadar bir sayı girmeye devam edecek, ardından döngüden çıkacaktır.

```
import java.util.Scanner;  
  
public class punchcard {  
    public static void main(String[] args) {  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
        while (true) {  
            System.out.print("Çıkış için bir sayı girin (-1): ");  
            int number = scanner.nextInt();  
            if (number == -1) {  
                break;  
            }  
        }  
        System.out.println("Hoşçakal!");  
    }  
}
```

- continue**, bir döngünün mevcut iterasyonunun geri kalanını atlamak için kullanılabilen bir anahtar kelimedir. Örneğin, aşağıdaki kod 1’den 10’a kadar sayacı sayacak ancak 5 sayısını atlayacaktır.

```
public class punchcard {  
    public static void main(String[] args) {  
        int count = 0;  
        while (count < 10) {  
            count++;  
            if (count == 5) {  
                continue;  
            }  
            System.out.println(count);  
        }  
    }  
}
```

1. While döngüsünün yalnızca 10 kez çalışmasını sağlamak için boşluğu doldurun.

```
public class punchcard {  
    public static void main(String[] args) {  
        int i = 1;  
        while (_____) {  
            System.out.println("Döngüye " + i + " kez girildi");  
            i++;  
        }  
    }  
}
```

- a) i < 9
- b) i <= 9
- c) i < 10
- d) i <= 10
- e) i <= 11

cevap: d - i <= 10

2. Aşağıdaki döngü kaç kez çalışacaktır?

```
public class punchcard {  
    public static void main(String[] args) {  
        boolean flag = false;  
        while (flag) {  
            System.out.println("Döngü içinde");  
        }  
        System.out.println("Döngüden sonra");  
    }  
}
```

- a) 0
- b) 1
- c) Sonsuz
- d) Derleme hatası
- e) Çalışma zamanı hatası

cevap: a - 0

3. Aşağıdaki döngü kaç kez çalışacaktır?

```
public class punchcard {  
    public static void main(String[] args) {  
        do {  
            System.out.println("Döngü içinde");  
        } while (false);  
        System.out.println("Döngüden sonra");  
    }  
}
```

- a) 0
- b) 1
- c) Sonsuz
- d) Derleme hatası
- e) Çalışma zamanı hatası

cevap: b - 1

4. For döngüsünün yalnızca 5 kez çalışmasını sağlamak için boşluğu doldurun.

```

public class punchcard {
    public static void main(String[] args) {
        int i = 0;
        do {
            System.out.println("Döngü içinde");
            ----- {
                break;
            }
            i++;
        } while (true);
        System.out.println("Döngüden sonra");
    }
}

```

- a) if (i <= 4)
- b) if (i == 4)
- c) while (i < 4)
- d) while (i <= 4)
- e) else if (i <= 4)

cevap: b - if (i == 4)

5. Aşağıdaki döngü kaç kez çalışacaktır?

```

public class punchcard {
    public static void main(String[] args) {
        for (int i = 0; i < 10; i=i+2) {
            System.out.println("Döngü içinde");
        }
        System.out.println("Döngüden sonra");
    }
}

```

- a) 0
- b) 1
- c) 5
- d) 10
- e) Sonsuz

cevap: c - 5

6. Aşağıdaki döngü kaç kez çalışacaktır?

```

public class punchcard {
    public static void main(String[] args) {
        boolean flag = true;
        for (int i = 0; flag; i++) {
            System.out.println(i + ". kez döngü iç
inde");
            if (i*i == 64) {
                flag = false;
            }
        }
    }
}

```

- a) 0
- b) 1

- c) 4
- d) 8
- e) 9

7. Muhasebe yazılımı için bir menü sistemine sahip olmak istiyorum. Kullanıcı 0'ı girene kadar menü seçeneği sormaya devam etmek istiyorum. Aşağıdaki kodun ne gibi bir sorunu var?

```
import java.util.Scanner;

public class punchcard {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        do {
            int number = scanner.nextInt();
            switch(number) {
                case 1:
                    System.out.println("Dil seçimi");
                    break;
                case 2:
                    System.out.println("Müşteri destek");
                    break;
                case 3:
                    System.out.println("Bakiyeyi kontrol et");
                    break;
                case 4:
                    System.out.println("Kredi bakiyesini kontrol et");
                    break;
            }
        } while(number != 0);
        System.out.println("Çıkış");
    }
}
```

- a) scanner nesnesi doğru şekilde başlatılmamıştır.
- b) switch ifadesinde varsayılan durum yok.
- c) number değişkeni do-while döngüsünden önce tanımlanmamıştır.
- d) Döngü koşulu, kullanıcının 0 girdiğinde çıkmasına izin vermiyor.
- e) Kod istenildiği gibi çalışmalıdır. Hiçbir sorun yok.

cevap: c - number değişkeni do-while döngüsünden önce tanımlanmamıştır.

8. Aşağıdaki kodun çalıştırılması durumunda çıktısı ne olur?

```
public class punchcard {
    public static void main(String[] args) {
        String message = "Merhaba, Dünya!";
        for (int i = 1; i < message.length(); i = i*2) {
            char currentChar = message.charAt(i);
            if (Character.isLetter(currentChar)) {
                System.out.print(Character.toUpperCase(currentChar));
            } else {
                System.out.print(currentChar);
            }
        }
    }
}
```

- a) Merhaba, Dünya!
- b) mERHABA, dÜNYA!

- c) M, D!
- d) MERHABADÜNYA
- e) ERAB

cevap: e - ERAB

9. Aşağıdaki kod ne yapar?

```
public class punchcard {
    public static void main(String[] args) {
        String input = "Java Programlama";
        String reversed = "";

        for (int i = input.length() - 1; i >= 0; i--) {
            reversed += input.charAt(i);
        }

        System.out.println(reversed);
    }
}
```

- a) Orijinal dizesini değiştirmeden yazdırır.
- b) Yanlış döngü uygulaması nedeniyle bir hata üretir.
- c) Dizideki karakterleri ters çevirir ve sonucu yazdırır.
- d) Dizeden tüm ünlüleri kaldırır.
- e) Dizedeki karakterleri tüm büyük harflerle yazdırır.

cevap: c - Dizideki karakterleri ters çevirir ve sonucu yazdırır.

10. Aşağıdaki kod çalıştırıldığında çıktısı ne olur?

```
public class StringModification {
    public static void main(String[] args) {
        String text = "Java'ya Hoş Geldiniz";
        String modifiedText = "";

        for (int i = 0; i < text.length(); i++) {
            char currentChar = text.charAt(i);
            if (currentChar != ' ') {
                modifiedText += Character.toUpperCase(currentChar);
            } else {
                modifiedText += "\b";
            }
        }

        System.out.println(modifiedText);
    }
}
```

- a) JAVA'YA HOŞ GELDİNİZ
- b) Java'YaHoşGeldiniz
- c) Java'ya Hoş Geldiniz
- d) javaYOHoşGeldiniz
- e) JAVA YA HOŞ GELDİNİZ

cevap: e - JAVA YA HOŞ GELDİNİZ

11. Aşağıdaki kod çalıştırıldığında çıktısı ne olur?

}

- e) Hata

cevap: b - 2

}

- ```
e) index < string.indexOf("-ONEE\n")
```

```
cevap: d - i < string.length() - 4
```

**NOT:** Bu problem için `string.split()` kullanmak daha iyi bir çözüm olacaktır. Ancak henüz bunu kapsamadık, bu yüzden yukarıdaki çözümü kullanacağız.

13. Önceki kodun çıktısı hala anlamsız. Şifre çözme işlemine devam etmek için, her 8 bitin arasına bir boşluk eklememiz gerekiyor.

Aşağıdaki boşluğa ne gelmelidir böylece kod parçası her 8 bitin ardından bir boşluk ekleyebilsin?

```
public class PunchCard {
 public static void main(String[] args) {
 String string = "01001000001101000100001101001011001100110101001000110101";
 int i;
 for (i = 0; _____) {
 System.out.print(string.substring(i, i + 8) + " ");
 }
 }
}
```

- a) `i + 8 <= string.length(); i += 8`
- b) `i < string.length(); i ++`
- c) `i + 8 <= string.length(); i ++`
- d) `i > string.length(); i += 8`
- e) `i == string.length(); i ++`

cevap: a - `i + 8 <= string.length(); i += 8`

İkili kodu ondalığa çevirmek için aşağıdaki kod parçasını kullanmamız gerekiyor:

Aşağıdaki kodda kullanılan bazı yöntemleri kapsamadığımızdan, bunları açıklama olmaksızın kullanacağız.

```
public class BinaryToDecimal {
 public static void main(String[] args) {
 String binaryString = "01001000 00110100 01000011 01001011 00110011 01010010 00110101";

 // İkili dizgiyi ayrı ikili sayılara böler
 String[] binaryNumbers = binaryString.split(" ");

 // Her ikili dizgiyi ondalık sayıya dönüştür ve yazdır
 for (String binary : binaryNumbers) {
 int decimal = Integer.parseInt(binary, 2);
 System.out.print(decimal + " ");
 }
 }
}
```

çıktı:

72 52 67 75 51 82 53

14. Şimdi ondalık sayılarımız var, bunları ASCII karakterlere dönüştürmemiz gerekiyor. Aşağıdaki kod parçasında ne yanlış?

```
public class PunchCard {
 public static void main(String[] args) {
 String input = "72 52 67 75 51 82 53";

 for (i = 0; i < input.length(); i += 3) {
 System.out.print((char) Integer.parseInt(input.substring(i, i + 2)));
 }
 }
}
```



çıktı:

H4CK3R5

- a) for döngüsünün güncelleme ifadesi `i += 2` olmalıdır.
- b) Substring yöntemi `i + 3` kullanılmalıdır, `i + 2` yerine `(input.substring(i, i + 2))`
- c) İterasyon değişkeni `i` tanımlanmalıdır.
- d) for döngüsünün koşulu `i < input.length() - 2` olmalıdır, son karakterde durmak için.
- e) Kodun hiçbir yanlışı yoktur.

cevap: c - İterasyon değişkeni `i` tanımlanmalıdır.

- 
15. Şifre çözümünde oldukça ilerledik. Ancak hala bir sorununuz var. Kimse leet dilini bilmiyor, ancak karakterlere sahibiz. Leet karakterlerini normal karakterlere dönüştürmemiz gerekiyor.

sözlük:

4 = A  
8 = B  
3 = E  
6 = G  
1 = I  
0 = O  
2 = Z

Aşağıdaki kod parçası çalıştırıldığında çıktısı ne olacaktır?

```
public class PunchCard {
 public static void main(String[] args) {
 String input = "H4CK3R5";

 for (int i = 0; i < input.length(); i++) {
 char currentChar = input.charAt(i);
 switch (currentChar) {
 case '4':

System.out.print("A");
 break;
 case '8':
 System.out.print("B");
 break;
 case '3':
 System.out.print("E");
 break;
 case '6':
 System.out.print("G");
 break;
 case '1':
 System.out.print("I");
 break;
 case '0':
 System.out.print("O");
 break;
 case '2':
 System.out.print("Z");
 break;
 default:
 System.out.print(currentChar);
 }
 }
 }
}
```

} }

- a) H4CK3R5
- b) H4CEKR5
- c) HAGKEBZS
- d) HZCK3R5
- e) HACKER5

*cevap:* e - HACKER5