

(1.ÖĞRETİM) NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-1 VİZE SINAVI SORULARI VE CEVAPLARI

Soru-1: "Main" metodu içerisinde tanımlanmış olan kodlara ait metotları tanımlayınız. Metoda iki parametre gönderildiğinde toplama, üç parametre gönderildiğinde çarpma işlemi yapılacaktır.

```
Console.WriteLine(İşlem(2,3)); //5  
Console.WriteLine(İşlem(2,3,4)); //24
```

```
static int İşlem(int a, int b)
```

```
{
```

```
    return a + b;
```

```
}
```

```
static int İşlem(int a, int b, int c)
```

```
{
```

```
    return a * b * c;
```

```
}
```

Soru-2: Rastgele üretilen iki basamaklı 100 adet sayının içerisinde en büyük ve en küçük sayıları bulan programın eksik kısımlarını tamamlayınız. (Metot tanımlanacaktır)

```
static void Main(string[] args)
```

```
{
```

```
    Random rnd = new Random();
```

```
    int[] dizi = new int[100];
```

```
    for (int i = 0; i < dizi.Length; i++)
```

```
        dizi[i] = rnd.Next(10, 99);
```

```
    int buyuk, kucuk;
```

```
    Buyuk_Kucuk(dizi, out buyuk, out kucuk);
```

```
    Console.WriteLine("{0}{1}", buyuk, kucuk);
```

```
}
```

```
void Buyuk_Kucuk(int[] dizi, out int buyuk, out int kucuk)
```

```
{
```

```
    buyuk = 0; kucuk = 100;
```

```
    foreach (var item in dizi)
```

```
    {
```

```
        if (item > buyuk) buyuk = item;
```

```
        if (item < kucuk) kucuk = item;
```

```
    }
```

```
}
```

Soru-4: a) Erişim izinleri hakkında bildiklerinizi yazınız.

Herhangi bir sınıf veya sınıf üyesine erişim türü

public : Genel erişim. Bütün sınıflar erişebilir.

private: Özel erişim. Sadece tanımlandığı sınıf erişebilir.

protected: Korumalı erişim. Tanımlandığı sınıf ve miras alan sınıflar erişebilir.

internal: Aynı isim alanındaki diğer sınıflar erişebilir.

protected internal: Aynı isim alanında olan sınıf veya miras alan sınıflar erişebilir.

b) Aşağıdaki programda a,b,c değişkenlerini tanımlamak için hangi erişim izinlerinin kullanılması ihtimali kesinlikle yoktur?

```
class S1{int a=1; int b=1; int c=1;}  
class S2{void M2(){S1.c=S1.a+S1.b;}}  
class S3:S1{void M3(){S1.c=S1.a+S1.b;}}
```

private, protected

Soru-3: Aşağıda belirtilen işlemleri gerçekleştiriniz.

a) Kare isimli sınıfı oluşturunuz.

```
class Kare
```

b) Kenar isimli özelliği oluşturunuz.

(Sıfırdan büyük pozitif sayı olacak, varsayılan "1" olacak, ondalık sayı girilebilir)

```
double _kenar = 1
```

```
public double Kenar
```

```
{
```

```
    get { return _kenar; }
```

```
    set { if (value > 0) _kenar = value; }
```

```
}
```

c) Alan isimli metodu oluşturunuz. (kenar x kenar)

```
public double Alan() { return _kenar * _kenar; }
```

d) Sınıf nesnesini oluşturunuz.

```
Kare kare = new Kare() { Kenar = 5.4};
```

e) Karenin kenarını belirterek, karenin alanını yazdırınız.

```
kare.Kenar=5.4;
```

```
Console.WriteLine("Alan = {0}",kare.Alan());
```

(2.ÖĞRETİM) NESNE TABANLI PROGRAMLAMA-1 VİZE SINAVI SORULARI VE CEVAPLARI

Soru-1: "Main" metodu içerisinde tanımlanmış olan kodlara ait metotları tanımlayınız. Metoda iki parametre gönderildiğinde çarpma, üç parametre gönderildiğinde toplama işlemi yapılacaktır.

```
Console.WriteLine(Metot(7,8)); //56  
Console.WriteLine(Metot(4,5,6)); //15
```

```
static int Metot(int a, int b)  
{  
    return a * b;  
}  
  
static int Metot(int a, int b, int c)  
{  
    return a + b + c;  
}
```

Soru-2: Rastgele üretilen iki basamaklı 100 adet sayının içerisinde en büyük ve en küçük sayının toplamını ve farkını bulan programın eksik kısımlarını tamamlayınız. (Metot tanımlanacaktır)

```
static void Main(string[] args)  
{  
    Random rnd = new Random();  
    int[] dizi = new int[100];  
    for (int i = 0; i < dizi.Length; i++)  
        dizi[i] = rnd.Next(10, 99);  
    int toplam, fark;  
    Buyuk_Kucuk(dizi, out toplam, out fark);  
    Console.WriteLine("{0}{1}",toplam, fark);  
}  
  
void Buyuk_Kucuk(int[] dizi, out int buyuk, out int kucuk)  
{  
    int buyuk = 0, kucuk = 100;  
  
    foreach (var item in dizi)  
    {  
        if (item > buyuk) buyuk = item;  
        if (item < kucuk) kucuk = item;  
    }  
  
    toplam=buyuk+kucuk; fark=buyuk-kucuk;  
}
```

Soru-4: a) Erişim izinleri hakkında bildiklerinizi yazınız.

Herhangi bir sınıf veya sınıf üyesine erişim türü

public : Genel erişim. Bütün sınıflar erişebilir.

private: Özel erişim. Sadece tanımlandığı sınıf erişebilir.

protected: Korumalı erişim. Tanımlandığı sınıf ve miras alan sınıflar erişebilir.

internal: Aynı isim alanındaki diğer sınıflar erişebilir.

protected internal: Aynı isim alanında olan sınıf veya miras alan sınıflar erişebilir.

b) Aşağıdaki programda a,b,c değişkenlerini tanımlamak için hangi erişim izinlerinin kullanılması ihtimali kesinlikle yoktur?

```
class S1{int a=1; int b=1; int c=1;}  
class S2{void M2(){S1.c=S1.a+S1.b;}}  
class S3:S1{void M3(){S1.c=S1.a+S1.b;}}  
private, protected
```

Soru-3: Aşağıda belirtilen işlemleri gerçekleştiriniz.

a) Üçgen isimli sınıfı oluşturunuz. (eşkenar üçgen)

```
class Üçgen
```

b) Kenar isimli özelliği oluşturunuz. (eşkenar üçgen)

(Sıfırdan büyük pozitif sayı olacak, varsayılan "1" olacak, ondalık sayı girilebilir)

```
double _kenar = 1
```

```
public double Kenar
```

```
{  
    get { return _kenar; }  
    set { if (value > 0) _kenar = value; }  
}
```

c) Çevre isimli metodu oluşturunuz. (kenar + kenar + kenar)

```
public double Çevre() { return _kenar * 3; }
```

d) Sınıf nesnesini oluşturunuz.

```
Üçgen üçgen = new Üçgen();
```

e) Üçgenin kenarını belirterek, üçgenin çevresini yazdırınız.

```
üçgen.Kenar=3.2;
```

```
Console.WriteLine("Çevre = {0}",üçgen.Çevre());
```