!!! # ile başlayan ve Yeşil renge sahip satırlar altında bulunan kodu açıklamaktadır.

## PYTHON BASIT HESAP MAKINESI

```
#İşlem fonksiyonları
#Toplama işlemi için gerekli olan fonksiyon
def Toplama(x, y):
  return x + y
#Çıkarma işlemi için gerekli olan fonksiyon
def Cikarma(x, y):
  return x - y
#Çarpma işlemi için gerekli olan fonksiyon
def Carpma(x, y):
  return x * y
#Bölme işlemi için gerekli olan fonksiyon
def Bolme(x, y):
  if y == 0:
    return "Hata: Sıfıra bölme işlemi gerçekleştirilemez!!!"
  return x / y
#Komut Satırları
def main():
#Kullanıcı Arayüzü sağlamak için ekrana çıktı verme
```

```
print("Basit Hesap Makinesi")
  print("1. Toplama")
  print("2. Çıkarma")
  print("3. Çarpma")
  print("4. Bölme")
#Hesap makinesi için gerekli olan döngüyü sağlama
  while True:
    choice = input("Hangi işlemi yapmak istersiniz? (1/2/3/4): ")
#Seçilen seçim değerinin 1 ile 4 arasında olduğunu kontrol etme
    if choice in ['1', '2', '3', '4']:
#Kullanıcıdan hesap için gerekli olan 1 ve 2. sayıları alma
      a = float(input("İlk sayıyı girin: "))
      b = float(input("İkinci sayıyı girin: "))
#Kullanıcıdan alınan 1 ve 2. Sayıların seçtiği işleme uygulanması
      if choice == '1':
         print(f''\{a\} + \{b\} = \{Toplama(a, b)\}'')
      elif choice == '2':
         print(f"{a} - {b} = {Cikarma(a,b)}")
      elif choice == '3':
         print(f"{a} x {b} = {Carpma(a,b)}")
      elif choice == '4':
         Sonuc = Bolme(a,b)
         if isinstance(Sonuc, str):
           print(Sonuc)
         else:
           print(f"{a} / {b} = {Sonuc}")
#geçersiz seçim değeri girilirse ekrana yazdırılan string değeri
    else:
```

```
#Kullanıcıdan devam etmek isteyip istemediğini sorgulayan kod

Devam = input("Başka bir işlem yapmak ister misiniz? (evet/hayır): ")

if Devam.lower() != 'evet':

print("Hesap makinemizi kullandığınız için teşekkür ederiz")

break

#Main fonksiyonunu çağırma

main()
```

print("Geçersiz seçim değeri girdiniz!!!")

## Mahmut POYRAZ