

```

int xA=7;
A1(int i,int j) {
    System.out.println("1"); }
A1 (int i){
    this();
    System.out.println("2:"+i);}
A1(){
    System.out.println("3");
    this.metodA();}
id metodA(){
    System.out.println("4:"+xA);}}

```

```

c class Test1 {
public static void main(String args[]){
    A1 a=new A1(7);
    System.out.println("a yaratildi");
    B1 b=new B1(3,5);
    System.out.println("b yaratildi");
}}

```

```

ic class This {
    i;
    ing name;
    s() {
        System.out.println("my");}
    s(String name) {
        this();
        this.name = name;
        ame="bob";
        System.out.println("name:" + this.name);}
    int age) {
        his("tom");
        = age;
        tem.out.println("age:" + i);}
    atic void main(String arg[]) {
        ob = new This(22);}
    un çıktısını yan tarafa yazınız. (10p.)

```

```

class B1 extends A1{
    int xB=2;
    B1(int m,int n){
        this(m,n,6);
        System.out.println("5:");
    }
    B1(int m){
        super();
        System.out.println("6");
    }
    B1(int m,int n,int k){
        super(n,k);
        System.out.println("7:");
    }

    @Override
    void metodA(){
        System.out.println("8");
        super.metodA(); }
}

```

bi kullanarak sadece

4) String a="java exam";  
int x=indexOf(" "); son satirlara deyinildiginde x'in degerini neye yaziniz. (1p)

*Boşluğa yazılır.*

5) Java'da dönya okumaya yarayan sınıfı neye yaziniz. (1p)

6) Aşağıdaki interface'ten miras alan bir alt sınıf yazınız. Program bu alt sınıftan çalıştığında ekrana a degerini yazdırmalıdır. (10p)

```
public interface Interfacel {
    int a=9;
    void metod(int x,int y);
}
```

7) Aşağıdaki kodun çıktısını yazınız. (15p)

<pre>class A{     int xA=2;     A(int i,int j) {         System.out.println("1:"+i+"ve "+j);     }     A (int i){         this();         System.out.println("2:"+i);     }     A(){         System.out.println("3");         this.metodA();     }     void metodA(){         System.out.println("4:"+xA);     } }</pre>	<pre>class B1 extends A{     int xB=4;     B1(int n,int m){         this(n,n,6);         System.out.println("5:"+n+" ve "+m);     }     B1(int m){         super(m);         System.out.println("6:"+m);     }     B1(int m,int n,int k){         super();         System.out.println("7:"+m+" "+n+" ve "+k);     }     void metodA(){         System.out.println("8:"+super.xA);         super.metodA();     } }</pre>
--	---

```
public class Test1 {
    public static void main(String args[]){
        A A=new A(7);
        System.out.println("a yaratıldı");
        B1 b=new B1(10,20);
        System.out.println("b yaratıldı");
        b.metodA();
    }
}
```

```
8) public class This {
    int i;
    String name;
    void This() {
        System.out.println("hello");
    }
    This(String n) {
        this();
        name = n;
        System.out.println("name is " + name);
    }
    This(int age) {
        this("james");
        i = age;
        System.out.println("age is " + i);
    }
    public static void main(String arg[]) {
        This ob = new This(22);
    }
}
```

Yukarıdaki kodun çıktısını yan tarafa yazınız. (10p.)

9) Swing paketini kullanarak arayüzde üzerinde "Kaç dil biliyorum?" yazan bir buton ve içinde "C, C++, Java, ASP, .NET, VB, Delphi" elemanları olan bir liste oluşturun. Kullanıcı, arayüzdeki listeden hangi dilleri biliyorsa onları seçebilmektedir. Buton ise kullanıcının kaç dil bildiğini mesaj kutusu şeklinde ekrana çıkarmak için kullanılmaktadır. Bu programın Java kodunu yazınız. (Gerekli sınıfları import etmenize gerek yok.) (25p)



3) String a="java ex an";  
 int x=a.lastIndexOf(" ");  
 Yukarıdaki kodda x değeri nedir? Aşağıya yazınız. (5p)

4) Aşağıdaki kodda x değeri nedir? Yan tarafa yazınız. (5p)

```
boolean x;  
String a=new String("hello");  
String b="hello";  
x=(a==b);
```

5) Aşağıdaki kodun çıktısını yazınız. (15p)

<pre>class A{     int xA=2;     A(int i,int j){         System.out.println("1:"+i+"ve "+j);     }     A (int i){         this();         System.out.println("2:"+i);     }     A(){         System.out.println("3");         this.metodA();     }     void metodA(){         System.out.println("4:"+xA);     } }</pre>	<pre>class B1 extends A{     int xB=4;     B1(int m,int n){         this(m,n,6);         System.out.println("5:"+m+" ve "+n);     }     B1(int m){         super(m);         System.out.println("6:"+m);     }     B1(int m,int n,int k){         super();         System.out.println("7:"+m+" "+n+" ve "+k);     }     void metodA(){         System.out.println("8:"+super.xA);         super.metodA();     } }</pre>
<pre>public class Test1 {     public static void main(String args[]){         A a=new A(7);         System.out.println("a yaratildi");         B1 b=new B1(10,20);         System.out.println("b yaratildi");         b.metodA();     } }</pre>	

```
6) public class This {  
    int i;  
    String name;  
    void This() {  
        System.out.println("hello");  
    }  
    This(String n) {  
        this();  
        name = n;  
        System.out.println("name is " + name);  
    }  
    This(int age) {  
        this("james");  
        i = age;  
        System.out.println("age is " + i);  
    }  
    public static void main(String arg[]) {  
        This ob = new This(22);  
    }  
}
```

Yukarıdaki kodun çıktısını yan tarafa yazınız. (10p.)

7) Bir frame'de kullanıcının klavyede hangi alfanümerik karaktere bastığı yine aynı frame üzerinde bulunan bir text kutusu içine yazdırılmak istenmektedir. Bu arayüzün (GUI) Java kodunu swing paketi kullanarak yazınız. (Sınıfları import etmenize gerek yok.) (20p)

8) Java swing paketini kullanarak "C", "C++" ve "JAVA" etiketli üç checkbox ile bir text kutusu oluşturunuz. Kullanıcının her yeni checkbox seçiminde text kutusunun içine o an seçili checkbox'ların etiketleri yazdırılmak istensin. Buna göre gerekli Java kodunu yazınız. (Sınıfları import etmenize gerek yok.) (20p)

53 Java'da "BufferedReader" sınıfı ne için kullanılır? Açığa yazınız. (5p)

54 Aşağıdaki soyut sınıftan miras alan bir alt sınıf yazınız. Program bu alt sınıftan oluşturulduğunda ekrana a değişkenini yazdırmalıdır. (10p)

```
public abstract class soyut {
    int a=5;
    abstract int metod(int x,int y);
}
```

55 Aşağıdaki kodun çıktısını yazınız. (15p)

<pre>class A1 {     int a=7;     A1(int i,int j) {         System.out.println("1");     }     A1(int i) {         this(i);         System.out.println("2:"+i);     }     A1() {         System.out.println("3");         this.metodA();     }     void metodA() {         System.out.println("4:"+a);     } }</pre>	<pre>class B1 extends A1 {     int a=2;     B1(int m,int n) {         this(m,n,6);         System.out.println("5:"+m+" "+n+" "+a);     }     B1(int m) {         super();         System.out.println("6:"+m);     }     B1(int m,int n,int k) {         super(m,k);         System.out.println("7:"+m+" "+n+" "+a+" "+k);     }      @Override     void metodA() {         System.out.println("8:"+super.a);         super.metodA();     } }</pre>
---	--

```
public class Test1 {
    public static void main(String args[]) {
        A1 a=new A1(7);
        System.out.println("a yaratildi");
        B1 b=new B1(3,5);
        System.out.println("b yaratildi");
    }
}
```

```
56 public class This {
    int i;
    String name;
    This() {
        System.out.println("my");
    }
    This(String name) {
        this();
        this.name = name;
        name="bob";
        System.out.println("name:" + this.name);
    }
    This(int age) {
        this("tom");
        i = age;
        System.out.println("age:" + i);
    }
    public static void main(String arg[]) {
        This ob = new This(22);
    }
}
```

Yukarıdaki kodun çıktısını yan tarafa yazınız. (10p.)

57 Swing paketini kullanarak sadece toplama ve çıkarma yapan bir hesap makinesi geliştirilecektir. Arayüzde: kullanıcının iki ayrı sayı girebileceği iki text kutusu, ayrıca bir tane "+" butonu, bir tane de "-" butonu oluşturulur. "+" butonu basıldığında, "-" butonu ise toplamlarını mesaj kutusu içinde ekrana çıkarmaktadır. Bu programın Java kodunu yazınız. (Gerekli sınıfları import etmenize gerek yok.) (25p)



6) Java'da "BufferedReader" sınıfı ne için kullanılır? Açıklayınız. (10p)

6) Aşağıdaki soyut sınıftan miras alan bir alt sınıf yazınız. Program bu alt sınıftan oluşturulduğunda ekrana 4 değişkenin değerlerini yazdırmalıdır. (10p)

```
public abstract class soyut {
    int a=9;
    abstract int metod(int x,int y);
}
```

7) Aşağıdaki kodun çıktısını yazınız. (10p)

<pre>class A1 {     int xA=7;     A1(int i,int j) {         System.out.println("1");     }     A1(int i){         this();         System.out.println("2:"+i);     }     A1(){         System.out.println("3");         this.metodA();     }     void metodA(){         System.out.println("4:"+xA);     } }</pre>	<pre>class B1 extends A1 {     int xB=2;     B1(int m,int n){         this(m,n,0);         System.out.println("5:"+m+" "+n);     }     B1(int m){         super();         System.out.println("6:"+m);     }     B1(int m,int n,int k){         super(m,k);         System.out.println("7:"+m+" "+k);     }      @Override     void metodA(){         System.out.println("8:"+super.xB);         super.metodA();     } }</pre>
---	--

```
public class Test1 {
    public static void main(String args[]){
        A1 a=new A1(7);
        System.out.println("a yaratildi");
        B1 b=new B1(3,5);
        System.out.println("b yaratildi");
    }
}
```

```
8) public class This {
    int i;
    String name;
    This() {
        System.out.println("my");
    }
    This(String name) {
        this();
        this.name = name;
        name="bob";
        System.out.println("name:" + this.name);
    }
    This(int age) {
        this("tom");
        i = age;
        System.out.println("age:" + i);
    }
    public static void main(String arg[]) {
        This ob = new This(22);
    }
}
```

Yukarıdaki kodun çıktısını yan tarafa yazınız. (10p.)

9) Swing paketini kullanarak sadece toplama ve çıkarma yapan bir Hesap Makinesi geliştirilecektir. Arayüzde; kullanıcının iki ayrı sayı girebileceği iki text kutusu ayrıca bir tane "+" butonu, bir tane de "-" butonu oluşturunuz. "-" butonu sayıların farkını, "+" butonu ise toplamalarını mesaj kutusu içinde ekrana çıkarmaktadır. Bu programın Java kodunu yazınız. (Gerekli sınıfları import etmenize gerek yok.) (25p)



5) String a="java ex am";  
int x=a.lastIndexOf(" ");  
Yukarıdaki koda göre x değeri nedir? Aşağıya yazınız. (5p)

7

6) Java'da "BufferedReader" sınıfı ne için kullanılır? Aşağıya yazınız. (5p)

**BufferedReader** bilginin alınması ve depolanmasıyla ilgilidir

Reads text from a character-input stream, buffering characters so as to provide for the efficient reading of characters, arrays, and lines.

6) Aşağıdaki kodun çıktısını yazınız. (15p)

<pre> class A{     int xA=9;     A(int i,int j){         System.out.println("a:"+i+"ve"                                +j); }     A (int i){         this();         System.out.println("b:"+i);}     A(){         System.out.println("c");         this.metodaA();}     void metodaA(){         System.out.println("d:"+xA);}}</pre>	<pre> class B extends A{     static int xB=4;     B(){         super(8);}     B(int m,int n){         this(m,n,6);         System.out.println("e:"+m+" ve "+n); }     B(int m){         super();         System.out.println("f:"+m); }     B(int m,int n,int k){         super(m);         System.out.println("g:"+m+" "+n+" ve"                                +k);}      void metodaA(){         xA*=2;         System.out.println("h:"+this.xA);         super.metodaA(); }}</pre>
<pre> public class Test1 {     public static void main(String args[]){         B b1=new B();         System.out.println("b1 yaratildi");         B b2=new B(10,20);         System.out.println("b2 yaratildi");         b2.metodaA();         b1.metodaA();}}</pre>	<p>c b:8 b1 yaratildi c e:10 ve 20 b2 yaratildi h:18 d:18 h:18 d:18</p>

7) public class This {  
int i;  
String name;  
void This() {  
System.out.println("hello");}  
This(String n) {  
this();  
name = n;  
System.out.println("name is " + name);}  
This(int age) {  
this("james");  
i = age;  
System.out.println("age is " + i);}  
public static void main(String arg[]) {  
This ob = new This(22);}}

hello  
name is james  
age is 22

**Not: Burada void This kısmının hatalı olduğu düşünülmektedir (benim tarafımdan). Çünkü this(); ile cons. çağrılmakta ama cons. bulunmamakta.**

**Bunun için void This() aslında This() olmalıdır. (Yani en azından ben öyle düşünüyorum :))**

Yukarıdaki kodun çıktısını yan tarafa yazınız. (12p)

8) Swing paketini kullanarak frame'de "sarı", "mavi" ve "kırmızı" radio butonlar ve bir adet metin kutusu oluşturunuz. Kullanıcı hangi radio butonu seçerse frame arka planı o renk olmalıdır. Ayrıca her seferinde seçilen rengin adı metin kutusunda gözükmelidir. Bu programın Java kodunu yazınız. (Gerekli sınıfları import etmenize gerek yok.) (30p)



5) String a="java ex am";  
int x=a.lastIndexOf(" ");  
Yukarıdaki koda göre x değeri nedir? Aşağıya yazınız. (5p)

6) Java'da "BufferedReader" sınıfı ne için kullanılır? Aşağıya yazınız. (5p)

6) Aşağıdaki kodun çıktısını yazınız. (15p)

<pre>class A{     int xA=9;     A(int i,int j){         System.out.println("a:"+i+"ve"                                +j); }     A (int i){         this();         System.out.println("b:"+i);}     A(){         System.out.println("c");         this.metodA();}     void metodA(){         System.out.println("d:"+xA);}}</pre>	<pre>class B extends A{     static int xB=4;     B(){         super(8);}     B(int m,int n){         this(m,n,6);         System.out.println("e:"+m+" ve "+n); }     B(int m){         super();         System.out.println("f:"+m); }     B(int m,int n,int k){         super(m);         System.out.println("g:"+m+" "+n+" ve"                                +k); }      void metodA(){         xA*=2;         System.out.println("h:"+this.xA);         super.metodA(); } }</pre>
<pre>public class Test1 {     public static void main(String args[]){         B b1=new B();         System.out.println("b1 yaratildi");         B b2=new B(10,20);         System.out.println("b2 yaratildi");         b2.metodA();         b1.metodA();}}</pre>	

7) public class This {  
int i;  
String name;  
void This() {  
 System.out.println("hello");}  
This(String n) {  
 this();  
 name = n;  
 System.out.println("name is " + name);}  
This(int age) {  
 this("james");  
 i = age;  
 System.out.println("age is " + i);}  
public static void main(String arg[]) {  
 This ob = new This(22);}

Yukarıdaki kodun çıktısını yan tarafa yazınız. (12p.)

8) Swing paketini kullanarak frame'de "sarı", "mavi" ve "kırmızı" radio butonlar ve bir adet metin kutusu oluşturunuz. Kullanıcı hangi radio butonu seçerse frame arka planı o renk olmalıdır. Ayrıca her seferinde seçilen rengin adı metin kutusunda görülmelidir. Bu programın Java kodunu yazınız. (Gerekli sınıfları import etmenize gerek yok.) (30p)