1. Temel C Programlama yapısı
   1. Derleyici ön bildirgeleri (Preprocessor Commands)
   2. Fonksiyonlar (Functions)
   3. Değişkenler (Variables)
   4. İfadeler ve tanımlamalar (Statements & Expressions)
   5. Açıklama ifadeleri (Comments)
2. Şartlar / İpuçları
3. int main() {} block yapısı programın başladığı nokta
4. Komut sonları (;) noktalı virgül
5. Comment yapısı // ve /\*\*/
6. Değişken / sabit / fonksiyon isimlendirme şartları,

kullanılamayacak karakterler ($,%,#,…),

kullanılamayacak sabit anahtar kelimeler (main, int, else, enum, static, vs…),

boşluklar (önemsiz)

buyuk/küçük harf

1. Kütüphaneler, amaç ve temel kütüphaneler (stdio.h, conio.h, iostream C++)

Basit Kod – başlangıç açıklamalar;

#include <stdio.h>

int main()

{

/\* my first program in C \*/

printf("Hello, World! \n");

return 0;

}

1. Değişkenler
2. Değişken tipleri / boyutları

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tip | Boyut | Değer aralığı |
| char | 1 byte | -128 .. 127 |
| unsigned char | 1 byte | 0 .. 255 |
| int | 4 byte | -2,147,483,648 .. 2,147,483,647 |
| short | 2 byte | -32,768 .. 32,767 |
|  |  |  |
| float | 4 byte | 1.2E-38 .. 3.4E+38 (6 precision) |
| double | 8 byte | 2.3E-308 .. 1.7E+308 (15 precision) |
| long double | 10 byte | 3.4E-4932 to 1.1E+4932 (19 precision) |
|  |  |  |

printf(“int değişkeninin boyutu : %d” , sizeof(int)); // kendileri görebilir

1. Değişken tanımlama
   1. tip degisken\_adi;
   2. tip degisken\_adi=varsayilan\_deger;
2. global’e değişken tanımla
3. lokal’e değişken tanımla (şuan anlatma isimlerini söyle, fonksiyonlarda bahsedeceğiz)
4. printf(“”);
5. scanf(“”,deger)

|  |  |
| --- | --- |
| Escape Seq. | Anlam |
| \\ | \ character |
| \’ | ‘ character |
| \” | “ character |
| \? | ? character |
| \a | Alert or bell |
| \b | Backspace |
| \f | Form feed |
| \n | New line |
| \r | Carriage return |
| \t | Horizontal tab |
| \v | Vertical tab |
| \ooo | Octal number of one or three digits |
| \xhh | hexadecimal number of one or more digits |
|  |  |
| %d |  |
| %c |  |
| %s |  |
| %f |  |
| %3.2f |  |

1. Aritmetik operatörler ve öncelik sırası (parantezler ilk)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| \* | / | + | - | % | ++(anlatma) | --(anlatma) |

1. Karşılaştırma operatörleri ve if

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| == | > | < | >= | <= | != | && | || | ! |

1. {} block yapısı
2. #define ve const daha sonra anlatılacak
3. Kod

#include <stdio.h>

main()

{

int a = 21;

int b = 10;

int c ;

if( a == b )

{

printf("a eşittir b" );

}

else

{

printf("a eşit değildir b" );

}

if( a > b )

{

printf("a büyüktür b" );

}

else

{

printf("a büyük değildir b" );

}

if( a < b )

{

printf("a küçüktür b" );

}

else

{

printf("a küçük değildir b" );

}

}

1. Klavyeden girilen iki sayıyı toplayıp, çıkarıp, çarpıp, bölerek sonucunu ekrana yazan program.
2. Klavyeden girilen iki sayıyı karşılaştırıp büyüğünü bulan program.
3. Klavyeden girilen 3 adet tam sayının ortalamasını ekrana yazan program.