



SAÜ SINAV

SINAV / 1-ndp-sorular



Shiller 15-May-22 07:46 PM

Nesneye Dayalı Programlama - Saat 21:00 (edited)

A 10 **B** 1 **C** 1 **D** 1 **E** 1



Kardok Delikaya 15-May-22 08:55 PM

Bir metod yazılırken, metodun adından önce aşağıdaki anahtar kelimelerden hangisi asla yazılmaz?

- A** ☐ sealed
- B** ☐ override
- C** ☐ new
- D** ☐ virtual
- E** ☐ void

A 1 **B** 1 **C** 6 **D** 1 **E** 1

```
using System;
namespace sinav2020_2
{
    class A
    {
        public string cumle;
        public A(string c)
        { cumle = c; }
    }
    class B
    {
        int x;
        A a1;
        public B(A a,int x1 )
        { a1 = a;x = x1; }
        public void yazdir()
        { Console.WriteLine("cumle : " + a1.cumle + "\n" + " deger: " + x); }
    }
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            A c1 = new A("cemil");
            B b1 = new B(c1,10);
            b1.yazdir();
        }
    }
}
```

Verilen programa göre A sınıfı ile B sınıf arasındaki ilişki nedir?

- A** ☐ Interface
- B** ☐ Aggregation
- C** ☐ Kalitim
- D** ☐ Component
- E** ☐ Composition

A 1 **B** 5 **C** 1 **D** 1 **E** 1

```
enum renk
{
    kirmizi,
    yesil,
    mavi
}

static void Main(string[] args)
{
    renk r;
    r = renk.kirmizi;
    Console.WriteLine(r);
}
```

Yukarıdaki programın çalışması sonucu ekrana ne yazar?

- A ☐ -1
- B ☐ kirmizi
- C ☐ 1
- D ☐ 0
- E ☐ renk.kirmizi

A 1 B 4 C 1 D 1 E 1

Bir **class** içinde, aşağıdakilerden hangisi **virtual** olarak deklare edilebilir?

- 1) Metotlar
- 2) Değişkenler
- 3) Event'lar
- 4) Sealed sınıflar
- 5) Statik değişkenler

- A ☐ Hepsi
- B ☐ 1,2
- C ☐ 1,2,3,4
- D ☐ 1,2,3
- E ☐ 2,3,4

A 1 B 1 C 1 D 4 E 1

```

class A
{
    int a, b;
    public int metoda()
    {
        a = int.Parse(Console.ReadLine());
        b = int.Parse(Console.ReadLine());
        return a/ b;
    }
}
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int[] a = new int[2];
        for (int x = 0; x < 3; x++)
        {
            A a1 = new A();
            try
            {
                a[0] = a1.metoda();
                Console.WriteLine("değeri:" +a[x]);
            }
            catch (FormatException fEx)
            {
                Console.WriteLine(fEx.Message);
            }
            catch (DivideByZeroException dEx)
            {
                Console.WriteLine(dEx.Message);
            }
            catch (IndexOutOfRangeException iEx)
            {
                Console.WriteLine(iEx.Message);
            }
        }
    }
}

```

Programa göre yürütüldüğünde sırası ile nesne alanlarına (1,2), (2,3) ve (4,5) girildiğinde hangi istisna elde edilir?

- A ☐ InvalidCastException
 B ☐ Hiçbiri
 C ☐ DivideByZeroException
 D ☐ IndexOutOfRangeException
 E ☐ FormatException

A 1 B 2 C 1 D 3 E 1

```

class A
{
    public int metoda(int a, int b)
    {
        return a + b;
    }
}
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int a = 10, b = 10;
        A a1 = new A();
        int sonuc = a1.metoda(a, b);
        Console.WriteLine(sonuc.ToString());
    }
}

```

Verilen programın çalışabilmesi için işaretli alan(class A'nın başına) getirilebilecek ifadeler için hangisi doğrudur?

- I- Public
 II- Abstract
 III- Static
 IV- Boş bırakmalı

- A ☐ I,IV
 B ☐ I, II
 C ☐ I,III,II
 D ☐ I,III,II
 E ☐ III

A 6 B 1 C 1 D 1 E 1

Aşağıdakilerden hangisi class Ornek'den nesne oluşturmak için doğru tanımlamadır?

- 1) Ornek d = new Ornek();
 2) Ornek d;
 3) Ornek d; d=new Ornek();
 4) D=new Ornek();

- A ☐ 1,3
 B ☐ 1,2
 C ☐ 1,2,3,4
 D ☐ 1,2,3
 E ☐ 2,4

A 9 B 1 C 1 D 1 E 1

Aşağıdakilerden hangisi genel kabul gören bir **abstract** sınıf adıdır?

- A ☐ BBilgisayar
- B ☐ Bilgisayar
- C ☐ ABilgisayar
- D ☐ IBilgisayar
- E ☐ AbstractBilgisayar

A 1 B 1 C 1 D 1 E 2

```
class A
{
}
class B
{
}
class C : B,A
{
}
```

C sınıfının A ve B den miras alabilmesi için ile belirtilen yere aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?

- A ☐ static
- B ☐ interface
- C ☐ void
- D ☐ virtual
- E ☐ abstract

A 1 B 5 C 1 D 1 E 1

Bir **interface**'de aşağıdakilerden hangisi deklere **edilebilir**?

1. Değişkenler
2. Metotlar
3. Enum'lar
4. Event'lar
5. Struct'lar

- A ☐ 3,5
- B ☐ 1,2,4
- C ☐ 1,3
- D ☐ 4,5
- E ☐ 1,3,4

A 1 B 3 C 1 D 1 E 1

Miras alınan sınıftaki abstract metotlar için aşağıdakilerden hangisi söylenebilir?

- A ☐ override anahtar kelimesi kullanılarak yeniden yazılmalıdır
- B ☐ virtual anahtar kelimesi kullanılarak yeniden yazılmalıdır
- C ☐ Yeniden yazılması isteğe bağlıdır
- D ☐ Yeniden yazılamaz
- E ☐ static anahtar kelimesi kullanılarak yeniden yazılmalıdır

A 4 B 1 C 1 D 1 E 1

```
interface IHesap
{
    -----
}
class displayHesap : IHesap
{
    public int x;
    public void hesapla(int i)
    {
        x = i * i * i;
    }
}
```

Yukarıda yer alan program parçasının çalışması için ----- ile gösterilen yere ne gelmelidir?

- A ☐ void hesapla(int i);
- B ☐ public void hesapla(int i);
- C ☐ static void hesapla(int i);
- D ☐ virtual hesapla(int i);
- E ☐ virtual public void hesapla(int i);

A 3 B 3 C 1 D 1 E 1

Aşağıdakilerin hangisi arayüzlerin içinde yazılabilir?

- A ☐ Sadece yıkıcı metot (destructor)
- B ☐ Hiçbiri
- C ☐ Sadece yapıcı metot (constructor)
- D ☐ Hem yapıcı (constructor) hem yıkıcı (destructor) metot
- E ☐ Private değişken

A 1 B 4 C 1 D 1 E 1

C# dilinde, namespace'ler ile ilgili aşağıda söylenenlerden hangisi ya da hangileri doğrudur?

- I. using deyimi herhangi bir namespace tanımlanmadan önce kullanılmalıdır.
- II. Bir programda birden fazla namespace kullanılabilir.
- III. Bir namespace'in içinde başka bir namespace tanımlanabilir.

- A ☐ Yalnız I
- B ☐ II - III
- C ☐ I - III
- D ☐ I - II - III
- E ☐ I - II

A 1 B 1 C 1 D 2 E 2

```

class Program
{
    private static int b(int x)
    { return -1*x; }
    private static int c(int x)
    { return 1*x; }
    private static int d(int x)
    { return 2*x; }

    public static int abc(int[] a)
    {
        int top = 0;
        for (int i = 0; i < a.Length; i++)
        {
            if (a[i] >= 0 && a[i] < 3)
                top += b(a[i]);
            else if (a[i] >= 3 && a[i] < 6)
                top += c(a[i]);
            else
                top += d(a[i]);
        }
        return top;
    }
    static void Main(string[] args)
    {
        int[] a = new int[] { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 };
        Console.WriteLine(" çıktı:\t" + abc(a));
    }
}

```

Verilen programın ekranı çıktısı aşağıdakilerden hangisidir?

- A ☐ çıktı: 75
- B ☐ çıktı: 20
- C ☐ çıktı: 51
- D ☐ çıktı: 55
- E ☐ çıktı: 35

A 1 B 1 C 2 D 1 E 1

 **Kardok Delikaya** [Click to see attachment](#) 



Kardok Delikaya 15-May-22 09:00 PM

Bu soruda 2 tane aynı şık var.

A 1 B 1 C 1 D 1 E 1

Exported 17 message(s)