

UYGULAMA NO :  
1.2.12

UYGULAMA ADI : DOSYA UZANTILARI

Uzantısı girilen bir bilgisayar dosyasının hangi programa ait olduğunu veren bir bilgisayar programının algoritmasını yazınız.

**Algoritma**

**Akış Şeması**

```
graph TD
    Start([Başla]) --> Input[/Uzanti=/]
    Input --> D1{Uzanti=docx}
    D1 -- Evet --> M1[Mesaj="Microsoft Word"]
    D1 -- Hayır --> D2{Uzanti=bmp}
    D2 -- Evet --> M2[Mesaj="Paint"]
    D2 -- Hayır --> D3{uzanti=pptx}
    D3 -- Evet --> M3[Mesaj="Microsoft Powerpoint"]
    D3 -- Hayır --> M4[Mesaj="Yanlış uzanti"]
    M1 --> Doc[Document]
    M2 --> Doc
    M3 --> Doc
    M4 --> Doc
    Doc --> End([Bitir])
```

ÖĞRENCİNİN

DEĞERLENDİRME

Adı : .....  
Soyadı : .....  
No : .....  
Sınıfı : .....

Bilgi  
(20 p)

Çözümü  
anlama ve  
aktarma  
(30 p)

Doğru şekilde  
uygulama ve  
çalıştırma  
(40 p)

Süre  
(10 p)

TOPLAM

Rakam

Yazı

DERS ÖĞRETMENİ :

UYGULAMA NO :  
1.3.2

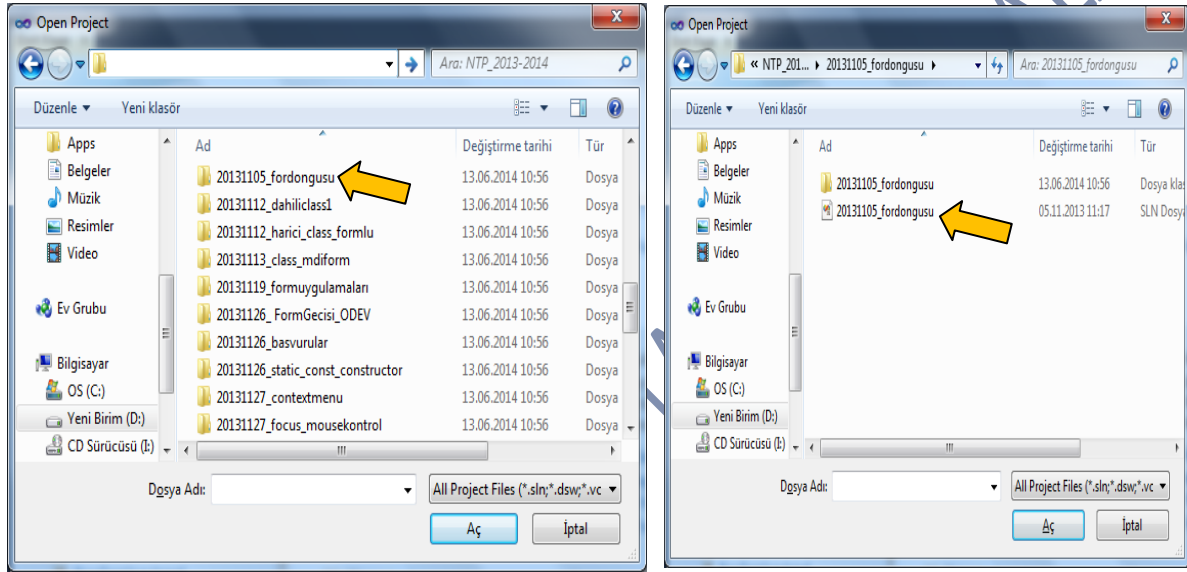
UYGULAMA ADI : VISUAL STUDIO PROGRAMINDA START PAGE  
KULLANILARAK VAROLAN BİR PROJEYİ AÇMA

## PROGRAMLAMA YAZILIMI UYGULAMASI – 2

1) Bu uygulamada Visual Studio programı ilk açıldığında ekrana gelen Start Page (Başlangıç Sayfası) kullanılarak var olan bir projenin nasıl açılacağı adım adım gösterilecektir.

**İŞLEM-1:** Visual Studio programını açınız.

**İŞLEM-2:** Ekrana gelen Start Page bölümünden Open Project (Proje Aç) kısmına tıklayınız. Ekrana Open Project diyalog kutusu gelecektir.



**İŞLEM-3:** Açılmak istenen proje adına tek tıklayıp aşağıdaki Aç butonuna tıklanarak veya proje adı üzerine çift tıklanarak ilgili projenin klasörüne girilir.

**İŞLEM-4:** İlgili projenin klasöründe bulunan ve türü SLN (Solution) olan dosya tek tıklamayla seçilerek aşağıdaki Aç butonuna tıklanır veya SLN türündeki dosyaya çift tıklanır. Bu sayede var olan bir proje açılmış olur.

ÖĞRENCİNİN		DEĞERLENDİRME					
Adı : ..... Soyadı : ..... No : ..... Sınıfı : .....		Bilgi (20 p)	Çözümü anlama ve aktarma (30 p)	Doğru şekilde uygulama ve çalıştırma (40 p)	Süre (10 p)	TOPLAM	
						Rakam	Yazı
		DERS ÖĞRETMENİ :					

**DEĞİŞKENLERİN GEÇERLİLİK BÖLGESİ(SCOPE)**

İki veya daha fazla ifadenin gruplanmasına **kod bloğu** denir. C# dilinde kod blokları küme parantezleri ( { } ) içine alınarak gerçekleştirilir.

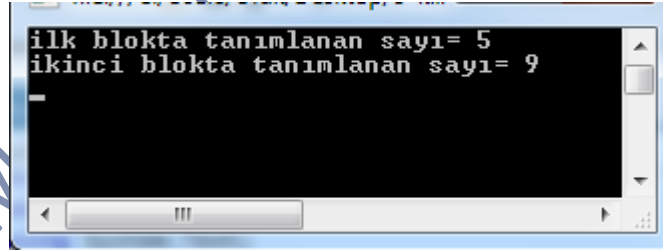
C# dilinde tanımlanan değişkenlere, tanımlandıkları blok içerisinde ulaşılabilir. Bu blok aralığına değişkenin **faaliyet alanı** denir. Her değişken tanımlandığı bölgede geçerlidir. Döngü blokları arasında tanımlanan bir değişken, döngünün dışına çıkmadığı sürece faaliyet alanı içersindedir.

**Örnek:**

```
namespace scope1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            1.blok {
                int sayi = 5;
                Console.WriteLine("ilk blokta tanımlanan sayı= " + sayi);
            }

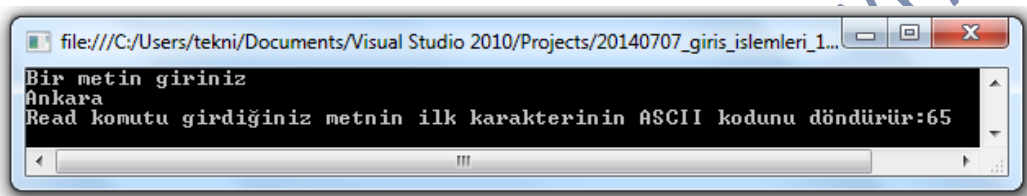
            2.blok {
                int sayi = 9;
                Console.WriteLine("ikinci blokta tanımlanan sayı= " + sayi);
                Console.ReadKey();
            }
        }
    }
}
```


Çıktı:



Yukarıdaki örnekte 2 ayrı blok oluşturulmuştur. Her iki blokta da “sayi” isimli bir değişken tanımlanmıştır. Değişken ismi aynı olmasına rağmen blokları farklı olduğu için, bu değişkenlerin değerleri birbirini etkilemez.

UYGULAMA NO : 2.1.2	UYGULAMA ADI : <b>Console.Write() METODU UYGULAMASI-1</b>					
<p><b>İŞLEM-1.</b> Visual Studio programını açınız.</p> <p><b>İŞLEM-2.</b> Yeni bir Console uygulaması açınız. Uygulamanın adını günün tarihi_konu_uyg_1 olarak yazınız (örnek: 22 Eylül 2014 gününde yapılan write uygulaması için proje adını 20140922_write_uyg_1 olarak yazınız).</p> <p><b>İŞLEM-3.</b> Açılan kod ekranındaki Main metodu içine aşağıdaki kodları yazınız.</p> <pre>Console.Write("1. Write ile 1. satırdayım. "); Console.Write("2. Write ile halen 1. satırdayım. İmleç bu satırın sonunda mı?"); Console.ReadKey();</pre> <p><b>İŞLEM-4.</b> F5 tuşu ile programınızı çalıştırınız. Ekran çıktısını aşağıdaki kutucuğa yazınız ve öğretmeninize kontrol ettiriniz.</p> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div>						
ÖĞRENCİNİN		DEĞERLENDİRME				
Adı : ..... Soyadı : ..... No : ..... Sınıfı : .....	Bilgi (20 p)	Çözümü anlama ve aktarma (30 p)	Doğru şekilde uygulama ve çalıştırma (40 p)	Süre (10 p)	TOPLAM	
					Rakam	Yazı
DERS ÖĞRETMENİ :						

<b>UYGULAMA NO :</b> 2.1.16	<b>UYGULAMA ADI : GİRİŞ İŞLEMLERİ-1</b>																								
<p>1) Console.Read() metodu ilk çalıştırıldığında okuduğu string ifadelerin ilk karakterini alır ve bu karakterin ASCII kodunu geri döndürür. Console.Read() komutunu kullanarak girilen metnin ilk harfini döndüren programın ekran görüntüsü ve kodları aşağıdadır. Programın çalışmasını anlayıp, uygulayınız ve diğer soruları cevaplayınız.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"><pre>Console.WriteLine("Bir metin giriniz"); int k=Console.Read(); Console.Write("Bu uygulamada Read komutu girdiğiniz metnin ilk karakterinin ASCII kodunu döndürür:{0}",k); Console.ReadKey();</pre></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"></div>																									
<p>2) Yukarıdaki uygulama girilen metnin ilk harfinin ASCII kod karşılığını döndürür. Metnin ikinci veya sonraki karakterlerinin ASCII kod karşılıklarını görmek istersek kodlarda nasıl bir değişiklik yapmamız gerekir? İlgili kod değişikliğini gerçekleştirip uygulamasını yazınız.</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; margin: 10px 0;"></div>																									
<p>3) Yukarıdaki program aracılığıyla aşağıdaki karakterlerin ASCII kodlarını bulunuz.</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"><tr><th style="width: 50%;">Karakter</th><th style="width: 50%;">ASCII kod karşılığı</th></tr><tr><td>a</td><td></td></tr><tr><td>!</td><td></td></tr><tr><td>#</td><td></td></tr><tr><td>y</td><td></td></tr></table>		Karakter	ASCII kod karşılığı	a		!		#		y															
Karakter	ASCII kod karşılığı																								
a																									
!																									
#																									
y																									
<b>ÖĞRENCİNİN</b>	<b>DEĞERLENDİRME</b>																								
Adı :.....	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 15%;">Bilgi (20 p)</td><td style="width: 15%;">Çözümü anlama ve aktarma (30 p)</td><td style="width: 15%;">Doğru şekilde uygulama ve çalıştırma (40 p)</td><td style="width: 15%;">Süre (10 p)</td><td colspan="2" style="text-align: center;">TOPLAM</td></tr><tr><td style="padding: 5px;">Soyadı :.....</td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">Rakam</td><td style="text-align: center;">Yazı</td></tr><tr><td style="padding: 5px;">No :.....</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td style="padding: 5px;">Sınıfı :.....</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Bilgi (20 p)	Çözümü anlama ve aktarma (30 p)	Doğru şekilde uygulama ve çalıştırma (40 p)	Süre (10 p)	TOPLAM		Soyadı :.....				Rakam	Yazı	No :.....						Sınıfı :.....					
Bilgi (20 p)	Çözümü anlama ve aktarma (30 p)	Doğru şekilde uygulama ve çalıştırma (40 p)	Süre (10 p)	TOPLAM																					
Soyadı :.....				Rakam	Yazı																				
No :.....																									
Sınıfı :.....																									
<b>DERS ÖĞRETMENİ :</b>																									

UYGULAMA NO : 3.1.5		UYGULAMA ADI : RENK UYGULAMASI				
<div></div> <div>1) Takımlara ait girilen 2 renk bilgisine göre Console ekranının yazı rengi ve arka plan rengini değiştirip takım ismini yazdıran programı yazıp deneyiniz.</div> <div><pre>string renk1, renk2; Console.Write("takımınızın 1. rengini giriniz="); renk1 = Console.ReadLine(); Console.Write("takımınızın 2. rengini giriniz="); renk2 = Console.ReadLine(); if (renk1 == "sarı" &amp;&amp; renk2 == "kırmızı") {     Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Yellow;     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;     Console.Write("takımınız Galatasaray"); } else if (renk1 == "sarı" &amp;&amp; renk2 == "lacivert") {     Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Yellow;     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.DarkBlue;     Console.Write("takımınız Fenerbahçe"); } else if (renk1 == "siyah" &amp;&amp; renk2 == "beyaz") {     Console.BackgroundColor = ConsoleColor.White;     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Black;     Console.Write("takımınız Beşiktaş"); } else     Console.Write("bu renkler tanımlı değil"); Console.ReadKey();</pre></div> <div><div>Console Arka Plan Rengini Değiştirme</div><pre>Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Yellow;</pre><div>Console ArkaYazı Rengini Değiştirme</div><pre>Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;</pre></div>						
ÖĞRENCİNİN		D E Ğ E R L E N D İ R M E				
Adı :..... Soyadı :..... No :..... Sınıfı :.....	Bilgi (20 p)	Çözümü anlama ve aktarma (30 p)	Doğru şekilde uygulama ve çalıştırma (40 p)	Süre (10 p)	TOPLAM	
					Rakam	Yazı
DERS ÖĞRETMENİ :						