

PROGRAMLAMA TEMELLERİ

UYGULAMA KİTABI

Mehmet Nuri TOPLU

Derya ZARİÇ KÖKÇÜ

Bilgin Nur GÜZELOCAK

İZMİR-2014

- # Kitabımız Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri Biliřim Teknolojileri Alanı Programlama Temelleri ders bilgi formuna göre hazırlanmıřtır.
- # 10.sınıfta ilk defa programlama ile karřılařan öğrencilerimizin , uygulamaların yetersiz kalması nedeniyle yařadığı zorluklara tanık olmamız, bu kitabı yazmaya karar vermemizi saėlamıřtır.
- # Mesleki Liselerinin yanı sıra Bilgisayar Mühendisliėi, Bilgisayar Öğretmenliėi, Bilgisayar Programcılıėı Bölümleri ve programlama temellerini öğrenmek isteyen herkes için kaynak kitap özelliėindedir.
- # İnternet ortamının bu kadar geliřtiėi ve internetin aktif kullanıcısı olan Biliřim Teknolojileri Alanı öğrencilerine yönelik bir bilgisayar kitabını yazmamızın amacı, site site gezip, doėruluėu belli olmayan uygulamalar arayarak zaman kaybına son vermektir.
- # Dersin içeriėiyle ilgili tüm konuların ve gerekli uygulamaların birarada bulunduėu kitabımızın öğrencilerimizin ve meslektařlarımızın iřini kolaylařtıracğını düşünmekteyiz.
- # Kitabımızda konu anlatımları da yer almaktadır. Konular çözümlü örneklerle zenginleřtirilmiřtir.
- # Öğrencilerin aktif bir řekilde derse katılımlarını saėlamak amacıyla yazılmıř olan bu kitapta 120 özėün uygulama sayfasına yer verilmiřtir.
- # Her uygulamanın sonunda deėerlendirme kısmı yer almaktadır. Uygulama sayfalarında kitap üzerine yazılabilecek alanlar ve bilgisayar ortamında denenmesi gereken kodlar bulunmaktadır. Uygulamalarımızı performans ve proje ödevlerinde de kullanabilirsiniz.
- # Meslek deneyimlerimiz sonucu elde ettiėimiz bilgiler doėrultusunda hazırladıėımız kitabımızı beėeneceėinizi umuyoruz.
- # Tüm öğrencilerimize ve meslektařlarımıza çalışmalarında bařarılar dileriz.

Bařarı Elinizde !

15.00 TL

iletisim@yazilimuygulamalari.com

Mehmet Nuri TOPLU

Derya ZARİÇ KÖKÇÜ

Bilgin Nur GÜZELOCAK

Programlama Temelleri Uygulama Kitabı

C#

Yazılım Uygulamaları Kitapları Serisi

Temrin Sayfası řeklinde 120 Uygulama

Biliřim Teknolojileri Alanı Ders Bilgi Formlarına Uygun Olarak Hazırlanmıřtır

Programlama Temelleri Uygulama Kitabı

ÖNSÖZ

Kitabımız Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri Bilişim Teknolojileri Alanı Programlama Temelleri ders bilgi formuna göre hazırlanmıştır. 10.sınıfta ilk defa programlama ile karşılaşan öğrencilerimizin, uygulamaların yetersiz kalması nedeniyle yaşadığı zorluklara tanık olmamız, bu kitabı yazmaya karar vermemizi sağlamıştır.

Mesleki Liselerinin yanı sıra Bilgisayar Mühendisliği, Bilgisayar Öğretmenliği, Bilgisayar Programcılığı Bölümleri ve programlama temellerini öğrenmek isteyen herkes için kaynak kitap özelliğindedir.

İnternet ortamının bu kadar geliştiği ve internetin aktif kullanıcısı olan Bilişim Teknolojileri Alanı öğrencilerine yönelik bir bilgisayar kitabı yazmamızın amacı, site site gezip, doğruluğu belli olmayan uygulamalar arayarak zaman kaybına son vermektir. Dersin içeriğiyle ilgili tüm konuların ve gerekli uygulamaların bir arada bulunduğu kitabımızın öğrencilerimizin ve meslektaşlarımızın işini kolaylaştıracağını düşünmekteyiz.

Kitabımızda konu anlatımları da yer almaktadır. Konular çözümlü örneklerle zenginleştirilmiştir.

Öğrencilerin aktif bir şekilde derse katılımlarını sağlamak amacıyla yazılmış olan bu kitapta 120 Uygulama sayfasına yer verilmiştir. Her uygulamanın sonunda değerlendirme kısmı yer almaktadır. Uygulama sayfalarında kitap üzerine yazılabilecek alanlar ve bilgisayar ortamında denenmesi gereken kodlar bulunmaktadır. Uygulamalarımızı performans ve proje ödevlerinde de kullanabilirsiniz.

Meslek deneyimlerimiz sonucu elde ettiğimiz bilgiler doğrultusunda hazırladığımız kitabımızı beğeneceğinizi umuyoruz.

Tüm öğrencilerimize ve meslektaşlarımıza çalışmalarında başarılar dileriz.

Mehmet Nuri TOPLU - Derya ZARİÇ KÖKÇÜ - Bilgin Nur GÜZELOCAK

KİTAP SİPARİŞLERİNİZ İÇİN İLETİŞİM ADRESLERİMİZ:
(ÖĞRETMEN / OKUL TOPLU ALIMLARINDA İNDİRİM YAPILACAKTIR)

TEL: 0506 8401167

TEL: 0506 1697807

E-POSTA : iletisim@yazilimuygulamalari.com

**KİTABIMIZDAN
ÖRNEK KONU
ANLATIM VE
UYGULAMA
SAYFALARI**

SAYI SİTEMLERİ DÖNÜŞÜMLERİ

- Sıfırdan farklı sayıların sıfırcı üssü 1'e eşittir. ($2^0=1$, $(-5)^0=1$)
- 0^0 belirsizdir.
- a tam sayısını n kere kendisi ile çarpma işlemi: $a.a.a....a.a.a = a^n$ şeklinde gösterilir.
- a^n sayısı a 'nın n . kuvveti veya a üssü n diye okunur.



• İKİLİK SİSTEMDEN ONLUK SİSTEME DÖNÜŞÜM

1. **Yöntem:** 2'lik sistemi 10'luk sisteme dönüştürmek için verilen ikili sayı yazılır, bu sayının üstüne sağdan başlayıp 2'nin katları (0. sıfırcı katı da dahil) yazılır. Sonucu bulmak için verilen ikili sayıdaki 1'lerin bulunduğu hanedeki 2'nin katları alınır ve toplanır.

Örnek-1: İkili sistemdeki $(11)_2$ sayısının onluk sistemdeki karşılığını bulunuz.

2	1	= 2+1= 3
2^1	2^0	
1	1	

2. **Yöntem :**

Örnek-2: İkili sistemde verilen $(11001)_2$ sayısının onluk sistemdeki karşılığını bulunuz.

Çözüm: 11001 sayısı beş basamaklı olduğu için aşağıda verildiği gibi. 2^0 dan başlayarak 2^4 e kadar 2 nin beş tane kuvvetini yazınız. En alt satıra da aşağıda görüldüğü gibi sayınızı yazınız.

$2^4 = 16$	$2^3 = 8$	$2^2 = 4$	$2^1 = 2$	$2^0 = 1$
1	1	0	0	1
(1*16)	(1*8)	(0*4)	(0*2)	(1*1)

$$\begin{array}{ccccccccc}
 \underbrace{\hspace{1.5cm}} & + & \underbrace{\hspace{1.5cm}} & + & \underbrace{\hspace{1.5cm}} & + & \underbrace{\hspace{1.5cm}} & + & \underbrace{\hspace{1.5cm}} \\
 16 & & 8 & & 0 & & 0 & & 1
 \end{array}$$

Sonuç = 16 + 8 + 0 + 0 + 1
= 25

3. **Yöntem:**

Örnek: $(110101)_2$ sayısının onluk sisteme çevrilmesi

$$\begin{aligned}
 (110101)_2 &= 1 \times 2^5 + 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 \\
 &= 32 + 16 + 0 + 4 + 0 + 1 \\
 &= (53)_{10}
 \end{aligned}$$

4. **Yöntem :**

$$\begin{array}{rcl}
 (1 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1)_2 \\
 \downarrow & \downarrow & \downarrow & \downarrow & \downarrow & \downarrow \\
 1 \times 2^0 & = & 1 \\
 0 \times 2^1 & = & 0 \\
 1 \times 2^2 & = & 4 \\
 0 \times 2^3 & = & 0 \\
 1 \times 2^4 & = & 16 \\
 1 \times 2^5 & = & 32 \\
 \hline
 & + & \\
 & & 53
 \end{array}$$

UYGULAMA NO : 1.2.10		UYGULAMA ADI : ÇAMAŞIR MAKİNESİ AYARI					
<p>Bir çamaşır makinesi için hazırlanan program önce renkli/beyaz bilgisini almaktadır. Eğer renkli olarak giriş yapılırsa kazan çevirme sayısı 50, sıcaklık 30°C olarak ayarlanmakta; beyaz olarak giriş yapılırsa kazan çevirme sayısı 100, sıcaklık ise 70 °C olarak ayarlanacaktır. Bu şekilde kullanıcıdan sadece renkli/beyaz bilgisini alıp yıkama işlemini otomatik olarak ayarlayan programın akış şemasını oluşturunuz.</p>							
Algoritma				Akış Şeması			
<ol style="list-style-type: none">Adım: BaşlaAdım: Sayıcı=0Adım: Renkli?/Beyaz? .Adım: Eğer renkli ise 11. Adım'a git.Adım: Sıcaklık=70.Adım: Sayıcı>100 ise 16. Adım'a git.Adım: Kazanı çevir.Adım: Sayıcı=Sayıcı+1Adım: 6. Adım'a git.Adım: 16. Adım'a git.Adım: Sıcaklık=30.Adım: Sayıcı>50 ise 16. Adım'a git.Adım: Kazanı çevir.Adım: Sayıcı=Sayıcı+1Adım: 12. Adım'a git.Adım: Mesaj="Yıkama işlemi tamamlandı."Adım: Mesaj yaz.Adım: 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 :
1.2.12

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 --> Decision1{Uzanti=docx};
    Decision1 -- Evet --> Mesaj1[Mesaj="Microsoft Word"];
    Decision1 -- Hayır --> Decision2{Uzanti=bmp};
    Decision2 -- Evet --> Mesaj2[Mesaj="Paint"];
    Decision2 -- Hayır --> Decision3{uzanti=pptx};
    Decision3 -- Evet --> Mesaj3[Mesaj="Microsoft Powerpoint"];
    Decision3 -- Hayır --> Mesaj4[Mesaj="Yanlış uzanti"];
    Mesaj1 --> Document[Document];
    Mesaj2 --> Document;
    Mesaj3 --> Document;
    Mesaj4 --> Document;
    Document --> 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

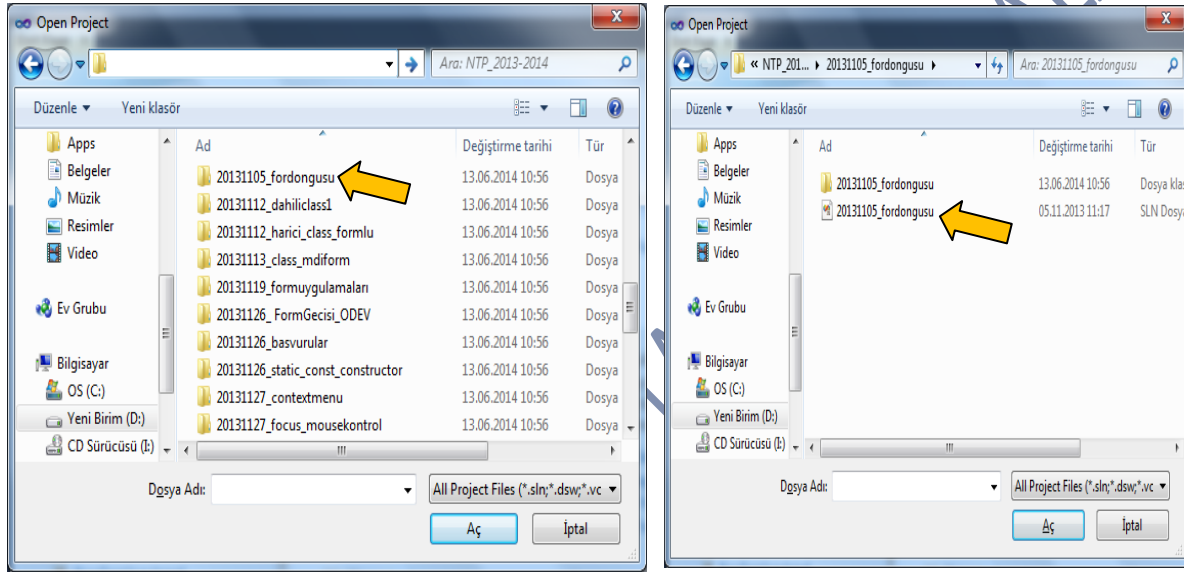
UYGULAMA ADI : VISUAL STUDIO PROGRAMINDA START PAGE
KULLANILARAK VAROLAN BİR PROJEYİ AÇMA

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.

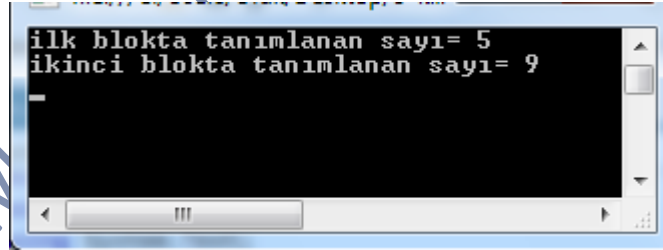
C# dilinde tanımlanan değişkenlere, tanımlandıkları blok içerisinde ulaşılabilir. Bu blok aralığına değişkenin **faaliyet alanı** denir. Her değişken tanımlandığı bölgede geçerlidir. Döngü blokları arasında tanımlanan bir değişken, döngünün dışına çıkmadığı sürece faaliyet alanı içersindedir.

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 : Console.Write() METODU UYGULAMASI-1					
<p>İŞLEM-1. Visual Studio programını açınız.</p> <p>İŞLEM-2. 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>İŞLEM-3. 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>İŞLEM-4. 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 :						

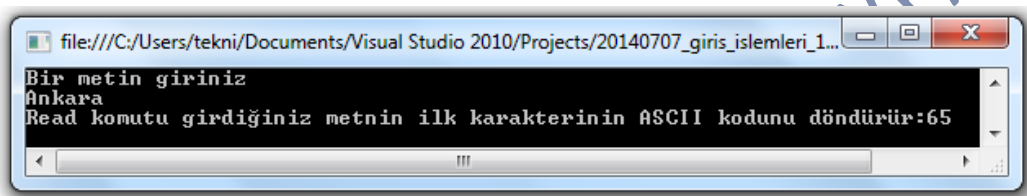
UYGULAMA NO :
2.1.16

UYGULAMA ADI : GİRİŞ İŞLEMLERİ-1

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.

```


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();
    
```



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.

3) Yukarıdaki program aracılığıyla aşağıdaki karakterlerin ASCII kodlarını bulunuz.

Karakter	ASCII kod karşılığı
a	
!	
#	
y	



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 :
3.1.5

UYGULAMA ADI : RENK UYGULAMASI

1) Takımlara ait girilen 2 renk bilgisine göre Console ekranının yazı rengi ve arka plan rengini değiştirip takım ismini yazdıran programı yazıp deneyiniz.

```

string renk1, renk2;
Console.Write("takımınızın 1. rengini giriniz=");
renk1 = Console.ReadLine();
Console.Write("takımınızın 2. rengini giriniz=");
renk2 = Console.ReadLine();
if (renk1 == "sarı" && renk2 == "kırmızı")
{
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Yellow;
    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;
    Console.Write("takımınız Galatasaray");
}
else if (renk1 == "sarı" && renk2 == "lacivert")
{
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Yellow;
    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.DarkBlue;
    Console.Write("takımınız Fenerbahçe");
}
else if (renk1 == "siyah" && renk2 == "beyaz")
{
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.White;
    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Black;
    Console.Write("takımınız Beşiktaş");
}
else
    Console.Write("bu renkler tanımlı değil");
Console.ReadKey();

```

Console Arka Plan Rengini Değiştirme

```
Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Yellow;
```

Console ArkaYazı Rengini Değiştirme

```
Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;
```

ÖĞRENCİNİN	D E Ğ E R L E N D İ R M E					
Adı :.....	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 :.....						

DERS ÖĞRETMENİ :

UYGULAMA NO :
3.2.1

UYGULAMA ADI : FOR DÖNGÜSÜ UYGULAMALARI

FOR UYGULAMASI-1

Aşağıdaki for döngüsünün ekrana ne yazacağını yanındaki boş kutu içine yazınız ve sonra uygulayınız.

```
for (int i=0; i<3; i++)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```

i=0 iken -->
i=1 iken -->
i=2 iken -->



FOR UYGULAMASI-2

Aşağıdaki for döngüsünün ekrana ne yazacağını yanındaki boş kutu içine yazınız ve sonra uygulayınız.

```
for (int i=0; i<3; i=i+2)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```

i=0 iken -->
i=2 iken -->



FOR UYGULAMASI-3

Aşağıdaki ekran çıktısını verecek olan for döngüsüyle ilgili boş bırakılan yerleri tamamlayınız ve sonra uygulayınız.

1
3
5
7

```
for (int i=.....; .....; .....)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```



FOR UYGULAMASI-4

Aşağıdaki ekran çıktısını verecek olan for döngüsüyle ilgili boş bırakılan yerleri tamamlayınız ve sonra uygulayınız.

2
4
6
8

```
for (int i=.....; .....; .....)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```



FOR UYGULAMASI-5

Aşağıdaki ekran çıktısını verecek olan for döngüsüyle ilgili boş bırakılan yerleri tamamlayınız ve sonra uygulayınız.

0
5
10
15

```
for (int i=.....; .....; .....)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```



UYGULAMA NO :
2.1.16

UYGULAMA ADI : GİRİŞ İŞLEMLERİ-1

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.

```
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();
```

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.

3) Yukarıdaki program aracılığıyla aşağıdaki karakterlerin ASCII kodlarını bulunuz.

Karakter	ASCII kod karşılığı
a	
!	
#	
y	

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 :

Dizi tanımlamanın birkaç farklı yöntemi vardır:

1- Dizinin türünün, isminin ve boyutunun aynı satırda tanımlandığı yöntem:

Örnek: `int[] puanlar=new int[10];`

Örnek: `string[] isimler=new string[5];`

Örnek: `char[] harfler=new char[3];`

Örnek: Farklı üç örneği siz yazınız (farklı veri türlerini de kullanınız):

2- Dizinin türünün ve isminin bir satırda, boyutunun diğer bir satırda tanımlandığı yöntem:

Örnek-1)

Örnek-2)

Örnek-3)

`int[] puanlar;`
`puanlar=new int[10];`

`string[] isimler;`
`isimler=new string[5];`

`char[] harfler;`
`harfler=new char[3];`

Örnek: Farklı üç örneği siz yazınız (farklı veri türlerini de kullanınız):

3- Dizi'nin tanımının yapıldığı satırda Dizi elemanlarının küme parantezi içinde değerlerinin girildiği yöntem:

Örnek: `int[] puanlar=new int[10] {60,45,88,73,98,25,100,56,47,90};`

Örnek: `string[] isimler=new string[5] {"Atakan","Ece","Serkan","Yalçın","Tuna"};`

Örnek: `char[] harfler=new char[3] {'a','b','c'};`

NOT: *string veri türünde tanımlanmış bir dizinin elemanları girilirken her bir eleman çift tırnak (".....") işaretleri içinde girilir. char veri türünde tanımlanmış bir dizinin elemanları girilirken her bir eleman tek tırnak ('....') işaretleri içinde girilir.*

Örnek: Farklı üç örneği siz yazınız (farklı veri türlerini de kullanınız):

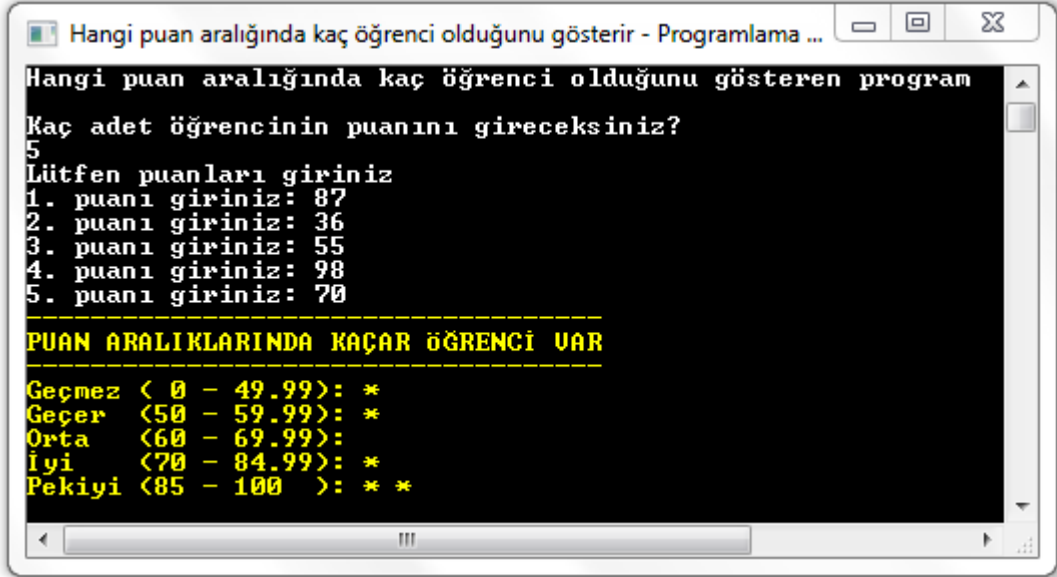
UYGULAMA NO :
3.3.5

UYGULAMA ADI : SINAV PUANLARI GİRİLEN ÖĞRENCİLERİN
HANGİ PUAN ARALIĞINDA OLDUĞUNU GÖSTEREN PROGRAM

DİZİ UYGULAMASI - 4

1) Bir sınıftaki öğrencilerin sınav puanlarını alıp hangi puan aralığında kaç öğrenci olduğunu gösteren programı bilgisayarınızda yazıp uygulayınız. Kaç adet öğrencinin puanının girileceğini kullanıcı belirlemelidir.

Çözümü iyi anlamak için aşağıdaki ekran görüntüsünü dikkatlice inceleyiniz.



```
Console.WriteLine("Hangi puan aralığında kaç öğrenci olduğunu gösteren program");
```

```
Cor
Cor
int
Cor
//p
int
//s
/*g
şek
to
str
//v
for
{
}
//p
for
{
```

PROGRAMLAMA TEMELLERİ
UYGULAMA KİTABI

ÖRNEK
SAYFALAR

else

PROGRAMLAMA TEMELLERİ UYGULAMA KİTABI

}

//
Co
Co
Co
Co
Co
Co
Co
Co

ÖRNEK SAYFALAR

Console.ReadKey();

2) Her puan aralığında kaç adet öğrenci olduğunu sayısal olarak da ekrana yazdıran (yıldız'ların yan tarafına) kod değişikliğini yazıp uygulayınız. (Sadece değişiklik yaptığınız ilgili kod bölümünü aşağıdaki kutuya yazınız)



```
fd
{
}

ÖRNEK SAYFALAR
```

ALGORITMA



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 :					

UYGULAMA NO :
3.3.14

UYGULAMA ADI : DİRENÇ DEĞERİNDEN RENKLERİ BULAN
PROGRAM

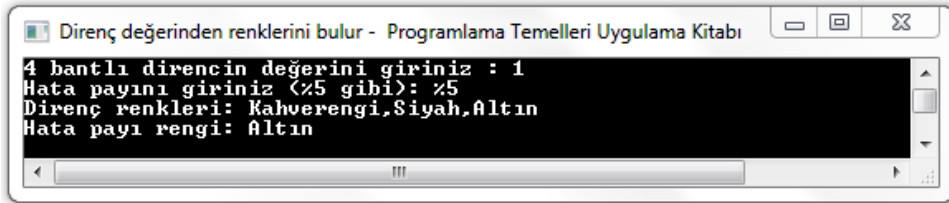
DİZİ UYGULAMASI - 13

1) Kullanıcı tarafından değeri girilen direncin renklerini ekrana yazdıran programın ekran görüntüsü ve kodları aşağıdadır. Uygulayınız ve diğer soruları cevaplayınız.

Bir önceki uygulamada renkleri girilen direncin değerini bulan programı uygulamıştınız. Şimdi ise orda yapılan işlemin tersini yani değeri verilen direncin renklerinin bulunmasını sağlayan programı uygulayacaksınız. Örnek hesaplamalar ve ekran görüntüleri aşağıdadır:

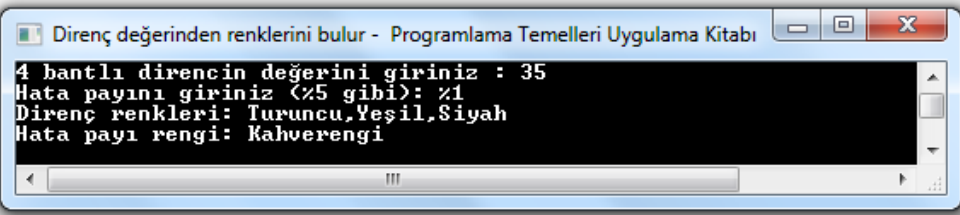
Örnek-1) Direnç değeri 1 Ohm ve hata payı %5 olan bir direncin renklerini bulurken şöyle düşünmelisiniz. Hangi renkleri bir araya getirirsem sonucu 1 olur. Direnç değeri 1 Ohm olduğu için ilk renk mutlaka kahverengi olmalı (sayısal değeri 1), ikinci renk için yazabileceğimiz en küçük değer 0 (sıfır) yani siyah olmalı ama kahverengi (1) ve siyah (0) yan yana olunca değerleri 10 oluyor, demek ki 3. renk olan çarpan rengi altın olmalı çünkü altın renginin çarpan değeri 10^{-1} 'dir.

1.renk	2.renk	3.renk	Hata payı rengi
1	0	10^{-1}	%5
1 Ohm %5			
kahverengi	siyah	altın	altın



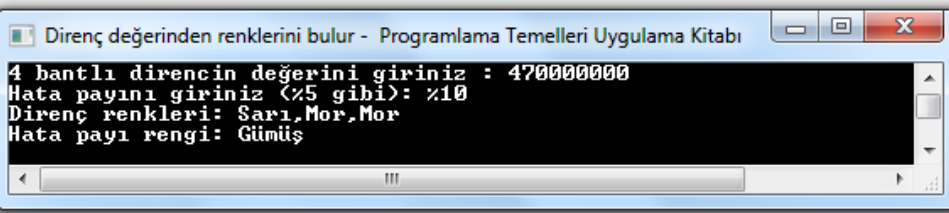
Örnek-2) Direnç değeri 35 Ohm ve hata payı %1 olan direncin renkleri şöyle bulunur:

1.renk	2.renk	3.renk	Hata payı rengi
3	5	$10^0 = 1$	%1
10 Ohm %5			
turuncu	yeşil	siyah	kahverengi



Örnek-3) Direnç değeri 470.000.000 Ohm ve hata payı %10 olan direncin renkleri şöyle bulunur:

1.renk	2.renk	3.renk	Hata payı rengi
4	7	$10^7 = 10.000.000$	%10
10 Ohm %5			
sarı	mor	mor	kahverengi



UYGULAMA NO :
4.1.18

UYGULAMA ADI : METOT OLUŐTURMA

- 1) Bir őirket 5 yıldır görev yapan personellerinin her bir yıl için almıő oldukları hizmet puanlarını teker teker isteyen ve beő hizmet puanı da 85 üzerinde olan personellerini belirleyecek bir bilgisayar programına ihtiyaç duymaktadır. Bu őirketin ihtiyaç duyduđu programı metot oluőturarak hazırlayınız.



- 2) Aőađıda verilen deđerlere göre ekran çıktılarını yazınız.

1. yıl	2. yıl	3. yıl	4. yıl	5. yıl	Çıktı
80	50	69	90	90	
50	50	50	58	70	
96	90	90	90	85	

ÖĐRENCİNİN

D E Ğ E R L E N D İ R M E

Adı :	Bilgi (20 p)	Çözümü anlama ve aktarma (30 p)	Dođru őekilde uygulama ve çalıőtırma (40 p)	Süre (10 p)	TOPLAM	
Soyadı :					Rakam	Yazı
No :						
Sınıfı :						

DERS ÖĐRETMENİ :

SEVGİLİ ÖĞRETMEN ARKADAŞIM,

- * BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANINDA ÖZELLİKLE PROGRAMLAMA EĞİTİMİNDEKİ SIKINTILARI BİLDİĞİMİZ İÇİN BÖYLE BİR KİTAP YAZMAYA KARAR VERDİK.
- * ÖRNEK SAYFALARINI GÖRDÜĞÜNÜZ BU KİTAPTA 120 UYGULAMA SAYFASI BULUNMAKTADIR. UYGULAMALARIMIZ ÖĞRENCİLERİMİZE PROGRAMLAMAYI SEVDİRMEK VE KOLAY ÖĞRETMEK ADINA SEÇİLMİŞ VE HEM ÖĞRETMENLERİMİZ İÇİN HEM DE ÖĞRENCİLERİMİZ İÇİN İNTERNETTEN ÖRNEK ARAMAYI GEREKETİRMEMEYECİK ŞEKİLDE TASARLANMIŞTIR. AYRICA UYGULAMALARIMIZDA DİĞER DERSLERİ DESTEKLEMELİK ADINA DA ÖRNEKLER BULUNMAKTADIR (BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ, TEMEL ELEKTRONİK VE ÖLÇME).
- * KİTABIMIZDAKİ UYGULAMALARI PERFORMANS ÇALIŞMALARI OLARAK DA DEĞERLENDİRİP PUANLANDIRABİLİRSİNİZ.
- * KİTABIMIZ HER SEVİYEDE UYGULAMA İÇERDİĞİ İÇİN ÖĞRENCİ SEVİYESİ HEM ÇOK DÜŞÜK VE HEM DE ÇOK YÜKSEK OLAN OKULLARIMIZDA KULLANILABİLİR.
- * BİLİŞİM ALANINDAKİ TÜM ÖĞRENCİLERİNİZİN AYNI SEVİYEDE PROGRAMLAMA TEMELLERİ EĞİTİMİ ALMASINI BU KİTAPLA SAĞLAYABİLİRSİNİZ.
- * KİTAP İÇERİĞİMİZ DERS BİLGİ FORMUNA TAM UYUMLU OLUP EKSTRADAN "FORM UYGULAMALARI" BÖLÜMÜNÜ DE İÇERMEKTEDİR.
- * KİTABIMIZIN, SİZİN ÖĞRETME VE ÖĞRENCİLERİMİZİN DE ÖĞRENME İŞİNİ KOLAYLAŞTIRACAĞINI VE DERS VERİMLİLİĞİNİZİ ARTIRACAĞINA OLAN İNANCIMIZ TAMDIR.

BAŞARI ELİNİZDE !

BİLGİN NUR GÜZELOCAK

(BAYRAKLI NURİ ATİK MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ - BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI)

DERYA ZARİÇ KÖKÇÜ

(BAYRAKLI NURİ ATİK MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ - BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI)

MEHMET NURİ TOPLU

(BAYRAKLI GAZETECİ ÇETİN ALTAN MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ - BİLİŞİM TEK. ALANI)

KİTAP SİPARİŞLERİNİZ İÇİN İLETİŞİM ADRESLERİMİZ:

TEL: 0506 8401167

TEL: 0506 1697807

E-POSTA : iletisim@yazilimuygulamalari.com