

İTERNET TABANLI PROGRAMLAMA-ÖDEVLER LİSTESİ

ÖDEV-1. (NOT GİRİŞ PROGRAMI):

C# da kullanılan temel nesnelerin kullanımına yönelik, hocaların not giriş kayıtlarını tutacak bir program yazınız. Bunun için kişinin Adını ve Soyadını textbox'lardan alın. Cinsiyetini Radyobutonlar seçin. Bölümünü Combobox (Dropdownlist) dan seçin. İstenen bölüm seçilinde ListBox'da o bölüme ait dersler gelsin. Vize ve Final notlarını girebilmek için ayrıca iki tane daha TextBox bulunsun.

Hoca, kişinin adını ve soyadını textboxlara girdikten sonra radyo butonlardan cinsiyetini ardından bölümünü Dropdownlist den bölümünü seçsin. Bölüm seçilince yan taraftaki listeye o bölüme ait dersler gelsin. Notu girecek dersi de yan listeden seçtikten sonra iki tane textbox'dan Vize ve Final notunu girsin. Kaydet düğmesine tıklayınca, Aşağıda büyükçe bir ListBox ın içerisine kişinin kaydını şu şekilde yazsın.

"Mekatronik Bölümünde okumakta olan Bay Ali SU ya ait Matematik Dersinin Not Ortalaması 56,7 olarak girilmiş ve Öğrenci Dersten kalmıştır".

Bu cümle notlar ve isimler değiştiği zaman ona göre değişmelidir. Programı kendinize göre daha da geliştirip süsleyebilirsiniz. Yönlendirme olmaması ve herkesin benzer ödev yapmaması için ekran görüntüleri vs verilmemiştir. (Ödevin ne zaman gönderileceği sitenin ana sayfasından yayınlanır)

ÖDEV-2.(SAYI TUTMA OYUNU):

Masaüstü program olarak bir sayı tutma oyunu yazınız. Oyuna başlamadan önce kullanıcı Adını, Soyadını girebilsin. Tutulacak sayı aralığını kullanıcı başlamadan belirleyebilsin. (örneğin 0-100 arasında tutmasını isteyebilir).

Kullanıcı tahmin sayısını her girdiğinde Program yukarı-aşağı şeklinde kullanıcıyı yönlendirsin (Bunun için ışıklı yukarı aşağı oklar kullanabilirsiniz, görsellik kazanır). Kullanıcının kaç hakta bildiğini sayaç kullanarak hesaplatın. Kullanıcının tahmin için attığı sayıları listbox da gösterin. En sonunda kullanıcı bildiğinde kaç hakta bildiğini gösterin ve ismini En iyi bilenler listesine yazdırın. Bunun gibi herkes kendine göre süslesin (Ödev gönderme zamanı ana sayfadan duyurulacaktır).

ÖDEV-3.(GRAFİK ÇIZME PROGRAMI):

2. ve 3. derece gibi farklı derecelerdeki fonksiyonların grafiklerini çizen bir program yazın. Bunun için form üzerine bir adet pictureBox koyun. Fonksiyonun katsayılarını ve üstlerini textboxlardan alın. Yani katsayıları ve üstleri istenilen sayı olarak girilebilsin. Eğer fonksiyonu bu şekilde değişebilir çizdiremezseniz sabit belli fonksiyonları çizen program yazın. Fonksiyonların seçimini Radyobutonlardan yaptırın. PictureBox'da sıfır noktası sol üst köşedir ve oradaki y eksenini ters aşağı doğru bakar. Grafiği çerçevenin ortasına çizdirmek için ekran kaydırma ve y-ekseninde işaret dönüşümü yapmalısınız. Sonuç itibarıyla $y=3x^2-3$ gibi ikinci derece bir fonksiyon girildiğinde çerçevenin ortasında bir parabol çizimi gözükmelidir.

ÖDEV-4. (RANDEVU PROGRAMI):

Bilgisayarda masaüstünde çalışacak (internet prg değil) kullanıcıya Randevularını hatırlatacak bir program hazırlayınız. Programda Randevu tipi (Sınav, Toplantı, Ders vs) Randevu Açıklaması, Tarih Saat Seçimi gibi bir çok alan bulunsun. Bu bilgileri girdikten sonra Kaydet düğmesine basınca bunları ListBox'a eklesin. Sistem kendi içinde sürekli olarak tarih ve saat kontrolü yapsın. Eğer tarih ve saat listedeki randevulardan sonra geliyorsa zaman gelmiş demektir. Kullanıcıyı sesli ve görüntülü uyararak randevusuna yetişmesini sağlasın. Programı süslemek için köşede sürekli tarih ve saati gösteren bir etiket bulunsun. Takvimi gösteren bölüm bulunsun. Daha başka sizin katacağınız eklentilerde olsun (Ödev gönderme zamanı ana sayfadan duyurulacaktır).

ÖDEV-5. (ÇEVİRİ PROGRAMI):

Bilgisayarda masaüstünde çalışacak bir çeviri programı hazırlayın. Kelime ve anlamlarını henüz veritabanı görülmediği için bir listbox'a kaydedilsin. Daha sonra text kutusuna (yada Rich textbox'a) ingilizce bir metin yazıldığında, metin içinde geçen ingilizce kelimeleri bulup başka bir yerde kullanıcıya gösterebilirsin. Böylece kullanıcı tercüme edeceği ingilizce metin içindeki kelimeleri aramayla uğraşmasın.

Ayrıca programda ingilizce kelimeleri öğrenmek için bir de oyun programı yazın. Program kullanıcıya kelimenin anlamını gösterebilir. Kullanıcı bu anlama uygun kelimeyi text kutusuna yazsın. Kelimeyi doğru bildiyse puanı artsın. Kullanıcıya kelimenin kaç harften oluştuğunu göstermek için harf sayısını boşluk çizgisi yazacak formatlarla yaptırırsanız daha iyi olur. Araştırın. Textbox'ın böyle bir özelliği olabilir. Yada başka şekillerde yapabilirsiniz.

ÖDEV-6. (PAINT PROGRAMI):

(Masaüstü programlama olacak): Paint benzeri bir çizim programı hazırlayın. Komut olarak Line, Circle, Ellipse, Rectangle komutları bulunsun. Çizgi tipleri Dropdown dan seçilip Dashed (kesikli), Center (eksen çizgisi) şeklinde değiştirilebilsin. Ayrıca çizginin rengide Dropdown dan seçilip değiştirilebilsin. (Ödev gönderme zamanı ana sayfadan duyurulacaktır) Sınıf içi uygulama kodları

ÖDEV-7. (EĞİTİM SİTESİ):

C# eğitimi veren bir site hazırlayın. Sitenin ana sayfası MasterPage sayfası olsun ve tasarımına özen gösterin. Alt sayfalar (içerik sayfaları) daha basit olsun ve MasterPage in belli bölgesinde açılsın. C# daki 6 tane döngü ve blokları kullanıcıya ders notu olarak anlatın birer tane de uygulama gösterin. Linkler masterpage sayfada olacaktır. Eğitimi verilecek başlıklar şunlardır. (if-else yapısı, for döngüsü, while döngüsü, do döngüsü, switch case yapısı, for each döngüsü).(Ödev gönderme zamanı ana sayfadan duyurulacaktır).

ÖDEV-8. (ÖĞRENCİ OTOMASYONU):

Sitenin ana sayfası MasterPage şeklinde olsun. Siteyi kullanacak 3 kişi şifresiz giriş yapılan bir linkten kendisini kaydedsin. Bunlar, admin, hoca ve öğrenci olsun. a) Admin şifreli giriş yaptığıda Bölümleri ve o bölüme ait dersleri kaydedebileceği sayfalar karşısına gelsin. Ayrıca her derse hoca atayabilsin. b) Öğrenci şifreli giriş yaptığıda hangi bölümden ders alacaksa o bölümden ders alabilsin. Ayrıca notlarını görebilsin. c) Hoca şifreli giriş yaptığıda ise üzerindeki dersi alan öğrencileri listelesin ve notlarını girebilsin. Bu mantıkla gerekli tasarım ve ek düzenlemeleri kendiniz yapınız.(Ödev gönderme zamanı ana sayfadan duyurulacaktır). Sınıf İçi Uygulama Kodları

ÖDEV-9 (FORUM SİTESİ):

Ziyaretçi sisteme kendini kaydedip şifre girişi yapsın. Ardından forum da yeni bir konu açabilsin, yada mevcut konulardan birini seçip o konuda yorumda bulunabilsin. Her ziyaretçi bir başkasının yorumunu Begendim/Begenmedim şeklinde oylayabilsin. Begendim butonuna tıklayınca kaç tane beğeni aldığı listede gözüksün. Bu işlemleri AJAX Kullanarak yapın. Yani tıkladığında sayfa yenilenmeden sadece beğeni sayaçları yenilensin. O tarihe kadar Ajax işlenmezse normal yapın. (Ödev gönderme zamanı ana sayfadan duyurulacaktır). Sınıf İçi Uygulama Kodları

ÖDEV-10 -(KAYIT FORMU):

C# daki nesnelerin kullanımına yönelik bir kayıt formu hazırlayın. form üzerinde iki tane "textbox" bulunsun. Birinden Ad, diğerinden soyadı alın. Kişinin doğum tarihini "dateTimePicker" nesnesi kullanarak (takvim nesnesi) alın. Kullanıcı doğum tarihini takvim üzerinden seçerek belirlesin. Bölümünü "Combobox" (açılır liste) kullanarak seçsin. İçerisine birkaç bölüm yazın kullanıcı onlardan birini seçsin. Öğrenci derslerini "CheckBox" lardan seçsin. Cinsiyet bölümü olsun. Cinsiyeti "Radiobutton" lardan seçsin. Hem radiobutton hemde CheckBox "Grupbox" lar içine alınmalıdır. Kullanımları aynıdır. Checked özelliğini kullanacaksınız. Kayıt yapan kişinin Resmini "PictureBox" üzerinde görüntüleyin. PictureBox'a resmi yüklemek için altına bir tane buton atın. Butona tıklayınca "openFileDialog" nesnesi açılsın. Kişi bilgisayarındaki resmini oradan seçsin ve kapatınca resim PictureBox'da

görüntülensin. Daha sonra kaydet butonuna tıklayınca "Listbox" içerisine "MEKATRONİK bölümünde okumakta olan 03.11.1995 doğumlu BAY ALİ SU, FİZİK,KİMYA derslerini seçtiniz" şeklinde listboxa kayıt yapsın. Ardından messagebox açılsın ve "Kaydınız gerçekleşmiştir" yazsın.

Herkesin ödevi aynı olmaması için örnek ekran görüntüleri konulmuyor. En az buradaki anlatılanlar bulunsun. Kendinizden daha fazlasını eklerseniz daha yüksek not alırsınız. Tasarımlarınız güzel olsun. Renkli çerçeve, yazı, zemin kullanabilirsiniz. Ödevde Ekran görüntüsü ve kodları Pdf olarak sisteme yükleyeceksiniz.

ÖDEV-11. (TAŞIT ANİMASYONU):

Formun üzerine 1 tane "picturebox", Bir grup "Radiobutton", Bir tanede "trackbar" (sürgü) kullanın. Butona tıklayınca Aracı çizgilerle picturebox üzerine çizdirin. Trackbar sürgüsü çekilince araç gitmeye başlasın. Sürgü sona doğru çekilince araç daha hızlı gitsin. Picturebox'ı uzun tutun araç uzun yolda gözlenebilsin. Picture üzerine arka plana resim eklenebiliyormu deneyin. Varsa iyi olur. Ön tarafta araç olur, arka tarafta manzar bulunur. Form üzerinden Radiobuttonlar kullanarak aracın kaporta rengi değiştirilebilecek. Kaportayı çizirken Grafik.fillPolygon(...) komutunu deneyin. Aracın noktalarını dizi şeklinde isteyebilir. İnternette örnek kodlar bularak deneyin.

Herkesin aracı farklı olsun. Kamyon, Dozer, Uçak, Helikopter gibi farkı araçlarda olabilir. Kendiniz uygulamayı daha da geliştirmeye çalışın. Ne kadar ekstra olursa o kadar yüksek puan alırsınız. Örnek kodlar sayfanın sonundaki "Sınıf İçi Uygulama Kodları" adlı dökümanda vardır.

ÖDEV-12. (DÜŞEN CİSİMLERİ YAKALAMA OYUNU):

Yukarıdan dökülen cisimleri, aşağıdan mouse ile hareket ettirilen bir sepet ile yakalama oyunu programlayın. Bununla ilgili sınıfta anlatılan kısımların kodları aşağıda verilmiştir. Oyun programını ne kadar geliştirirseniz o kadar yüksek puan alırsınız. Birbirinizden kodlar ve tasarım benzerlikleri almayın. Direk kopya olur ve kalırsınız. Ekleyebileceğiniz bazı özellikler aşağıda verilmiştir.

*Düşen cisimler oyun ilerledikçe büyükten küçüğe doğru değişebilir.

*Cisimler ekranın rastgele yerlerinden dökülecek.

*Oyun gittikçe hızlanacak. Cisimleri yakalamak zorlaşacak.

*Hıza ve cismin büyüklüğüne bağlı olarak kişinin puanı gösterilecek.

*Yüksek puan alanlar listeye eklenecek.

Daha çok sayıda özellik eklenebilir. Kendiniz bulun. Herkesin çalışması farklı olacak.

ÖDEV-13. (İNGİLİZCE TERCÜME VE ADAM ASMACA OYUNU):

Bilgisayarda masaüstünde çalışacak bir çeviri programı hazırlayın. Kelime ve anlamları henüz veritabanı görülmediği için bir listbox'a kaydedilsin. Daha sonra text kutusuna (yada Rich textbox'a) ingilizce bir metin yazıldığında, metin içinde geçen ingilizce kelimeleri bulup başka bir yerde kullanıcıya gösterebilir. Böylece kullanıcı tercüme edeceği ingilizce metin içindeki kelimeleri aramayla uğraşmasın. Ayrıca programda ingilizce kelimeleri öğrenmek için bir de oyun programı yazın. Program kullanıcıya kelimenin anlamını gösterebilir. Kullanıcı bu anlama uygun kelimeyi text kutusuna yazsın. Kelimeyi doğru bildiyse puanı artsın. Kullanıcıya kelimenin kaç harften oluştuğunu göstermek için harf sayısını boşluk çizgisi yazacak formatlarla yaptırırsanız daha iyi olur. Araştırın. Textbox'ın böyle bir özelliği olabilir. Yada başka şekillerde yapabilirsiniz. Programı kendiniz daha da geliştirmeye çalışın.

ÖDEV-14. (LABİRENT YAKALAMA OYUNU):

Picture box üzerinde bir labirent oluşturun. İçerisinde rastgele yol alan bir canlı olsun. Bu canlı Duvarları geçemesin. Duvara geldiğinde başka bir yöne yönelsin. Ardından mouse ile kontrol edilen diğer bir canlıyı ona doğru yönlendirin. Yakaladığında onu yemiş olsun. Bu şekilde basit bir çocuk oyununu programlayın.

ÖDEV 15: (10 PARMAK KLAVYE YAZIM PROGRAMI):

Kullanıcıların 10 parmak klavye yazı yazma tekniklerini geliştirmeleri için bir Masaüstü programı yazılacaktır. Bunun için çeşitli aşamalar kullanılabilir.

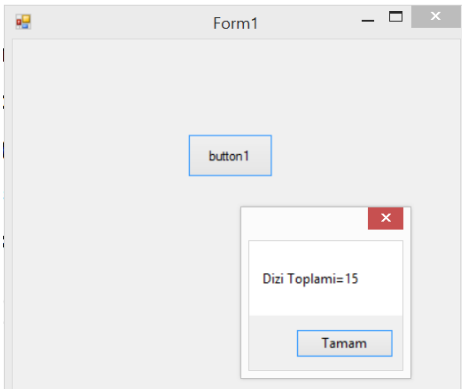
1. Aşama: Hece çalışmaları. Kullanıcıya tek hecelik kelimeler gösterilir. Kullanıcı verilen süre içerisinde bu heceleri yazmaya çalışır.
2. Aşama: Kelime çalışmaları. Kullanıcıya çeşitli kelimeler gösterilir. Kullanıcı verilen sürede bu kelimeleri yazmaya çalışır.
3. Aşama: Cümle çalışmaları. Benzer şekilde anlamlı cümleler gösterilir. Kullanıcı bu cümleyi süresi içerisinde yazar.
4. Aşama: Parağraf çalışmaları. Kullanıcı süresi içerisinde parağrafı yazar.
5. Aşama: Uzun metin çalışmaları.

Programda süreleri belirlemek için Timer nesnesi kullanılabilir. Kullanıcıya bir Textbox dan metin gösterilirken, diğer textbox'dan yazdığı metin alınabilir. Süre bitince metnin ne kadarını doğru yazdığını kontrol ederek bir puanlama sistemi geliştirilebilir. Kişinin skorları Veritabanına kaydedilebilir. Ayrıca deneme metinleri Veritabanına kaydedilip, oradan okunarak kişiye gösterilebilir. Mevcut programları inceleyip kendinize özgü eklemeler yaparak uygun çalışan bir program yazın.

ÖDEV 16: (İKİ MATRİSİ TOPLAYIP TERSİNİ ALAN PROGRAMI YAZIN)

İki tane matrisin boyutları dışarıdan alındıktan sonra ona göre, her iki matrisin elemanlarını dışarıdan tek tek isteyen bir program yazın. Bu iki matrisi ayrı ayrı dizilere kaydedin. (Dikkat! iki boyutlu dizi kullanmanız gerekir). Önce bu iki diziyi bir alt fonksiyonda toplatın. Daha sonra elde edilen bu dizinin tersini alan programıda başka bir alt fonksiyonda toplatın. Fonksiyonlar Class içerisinde olacak. Yani bu işlemleri yapan programı Nesne tabanlı yazacaksınız. Fonksiyonlara bilgiyi gönderirken nasıl int, string olarak gönderiyorsak, dizi olarak da gönderebiliriz. Sınıfta yaptığımız şu kodları inceleyin.

Örnek:



```
using System;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
```

```

using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace WindowsFormsApplication21
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();

            HesaplaClass Islem = new HesaplaClass();

            private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                int[] Dizi = { 1, 2, 3, 4, 5 };
                int C= Islem.Toplama(Dizi);
                MessageBox.Show("Dizi Toplami=" + C.ToString());
                int A = 5, B = 3;
                MessageBox.Show("A-B=" + Islem.Cikarma(A,B));
            }
        }
    }
}

```

***** Class.cs dosyası

```

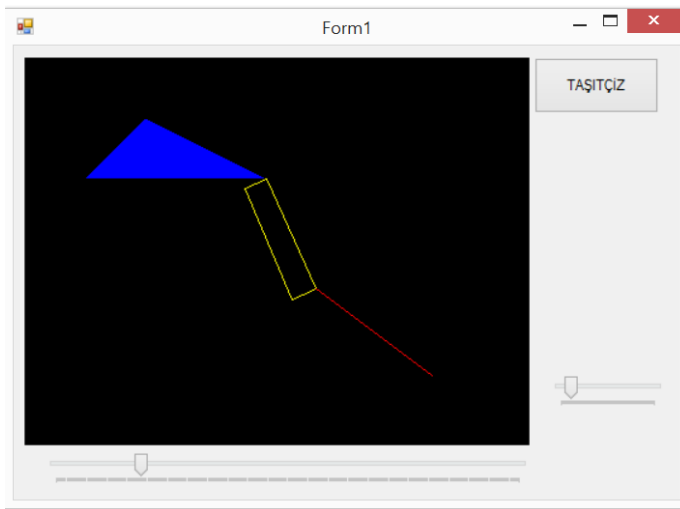
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace WindowsFormsApplication21
{
    class HesaplaClass
    {
        public int Cikarma(int A, int B)
        {
            int C = A - B;
            return C;
        }
        public int Toplama(int [] A)
        {
            int C = 0;
            foreach(int Eleman in A)
            {
                C = C + Eleman;
            }
            return C;
        }
    }
}

```

ÖDEV17-EKSKAVATOR ÇİZİMİ VE KLAVYEDEN KONTROLÜ

Picturebox üzerinde bir ekskavatör çizimi yaptırın. 1. kolu ve 2 kolu klavye tuşları ile kontrol ettirin. Ayrıca aracın tamamı sağ ve sol tuşları ile ileri geri hareket etsin. Araç gövdesi ve kolları içi boyalı renkli çerçeve ile oluşturun (FillPolygon komutu ile). Örnek belli bir yere kadar olan kodlar aşağıda verilmiştir.



```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace WindowsFormsApplication24
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }
        Graphics CizimAlani;
        Pen Kalem1 = new Pen(Color.Yellow, 1);
        Pen Kalem2 = new Pen(Color.Red, 1);

        SolidBrush Firca1 = new SolidBrush(Color.Blue);

        int R = 100;
        int Acil = 0;
        int Aci2 = 0;
        int X1 = 200, X2 = 0, X3 = 0, X4 = 0, X5 = 0;
        int Y1 = 100, Y2 = 0, Y3 = 0, Y4 = 0, Y5 = 0;

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            TasitCiz();
            KolCiz1(Acil);
            KolCiz2(Aci2);
        }

        public double RadyanDonustur(int DereceAci)
        {
            double RadyanAci = DereceAci * 2 * Math.PI / 360;

            return RadyanAci;
        }

        private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
        {
            CizimAlani = pictureBox1.CreateGraphics();
        }

        private void trackBar1_Scroll(object sender, EventArgs e)
        {
            pictureBox1.Refresh();
            Acil = trackBar1.Value;

            TasitCiz();
            KolCiz1(Acil);
            KolCiz2(Aci2);
        }
    }
}
```

```

private void trackBar2_Scroll(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox1.Refresh();
    Aci2 = trackBar2.Value;

    TasitCiz();
    KolCiz1(Aci1);
    KolCiz2(Aci2);
}

public void KolCiz1(int Aci1)
{
    X2 = Convert.ToInt16(X1 + Math.Cos(RadyanDonustur(Aci1)) * 100);
    Y2 = Convert.ToInt16(Y1 + Math.Sin(RadyanDonustur(Aci1)) * 100);

    X3 = Convert.ToInt16(X1 + Math.Cos(RadyanDonustur(Aci1 + 90)) * 20);
    Y3 = Convert.ToInt16(Y1 + Math.Sin(RadyanDonustur(Aci1 + 90)) * 20);

    X4 = Convert.ToInt16(X1 + Math.Cos(RadyanDonustur(Aci1 + 12)) * 102);
    Y4 = Convert.ToInt16(Y1 + Math.Sin(RadyanDonustur(Aci1 + 12)) * 102);

    CizimAlani.DrawLine(Kalem1, X1, Y1, X2, Y2);
    CizimAlani.DrawLine(Kalem1, X1, Y1, X3, Y3);
    CizimAlani.DrawLine(Kalem1, X3, Y3, X4, Y4);
    CizimAlani.DrawLine(Kalem1, X2, Y2, X4, Y4);

}

public void KolCiz2(int Aci2)
{
    X5 = Convert.ToInt16(X2 + Math.Cos(RadyanDonustur(Aci2)) * 120);
    Y5 = Convert.ToInt16(Y2 + Math.Sin(RadyanDonustur(Aci2)) * 120);

    CizimAlani.DrawLine(Kalem2, X2, Y2, X5, Y5);
}

public void TasitCiz()
{
    Point[] Nokta = new Point[10];

    Nokta[0].X = 50;
    Nokta[0].Y = 100;

    Nokta[1].X = 200;
    Nokta[1].Y = 100;

    Nokta[2].X = 100;
    Nokta[2].Y = 50;

    Nokta[3].X = 50;
    Nokta[3].Y = 100;

    CizimAlani.FillPolygon(Fircal, Nokta);

}
}
}

```

ÖDEV 18: BİRİM DÖNÜŞTÜRME SİTESİ

İnternette çalışabilecek 10 tane bilim grubunun birim dönüşümünü yapabilecek bir site kurunuz. Bilim gurpları kendi içinde alt birimlere dönüşecek. Örnek: Hacim dönüşümleri yapılacaksa kendi içinde mm3, cm3, m3 gibi birçok hacim dönüşümünü diğerine yapabilecek. Örnek bilim dönüşüm grupları (Uzunluk birimleri, Ağırlık Birimleri, Sıcaklık Birimleri, Alan .Birimleri, Hacim Birimleri, Zaman Birimleri vs). Konuyla ilgili siteleri inceleyin. Her aynı olmaması için daha fazla detay verilmemektedir. Sitede kullanıcı girişi olacak. Kullanıcı girişi yapılmaz ise 3 tane bilim grubunda dönüşüm yapılabilecek. Kullanıcı girişi yapılırsa 10 tane bilim grubunda dönüşüm yapılabilecek. Bu konuyu nasıl çözersiniz düşünün. Dikkat kullanıcı adı ve şifresi veritabanından okunup kontrol edilecek. Üye olacak kullanıcı önce siteye kendini kaydettirmelidir. Linklere tıklandığında yandaki pencerede birim dönüşüm kutucukları gelecektir. Bunun için yandaki pencere için <iframe> etiketi yada MasterPage kullanabilirsiniz.

ÖDEV 19: ÖDEV YÜKLEME SİTESİ

Öğrencilerin kendilerini kaydedebilecekleri, ödevlerini yükleyebilecekleri, ödevlere verilen notları görebilecekleri ve yüklenen ödevleri açıp görebilecekleri bir site hazırlayın. Bununla ilgili şu detaylara dikkat edin.

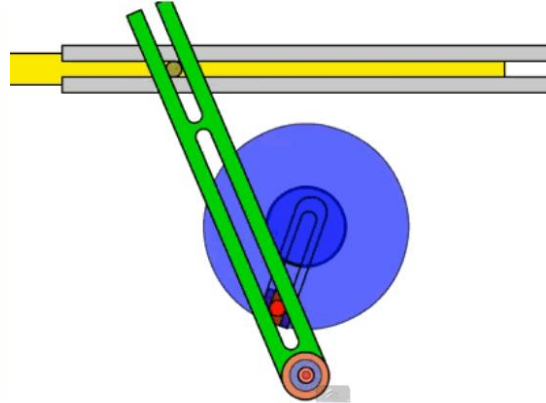
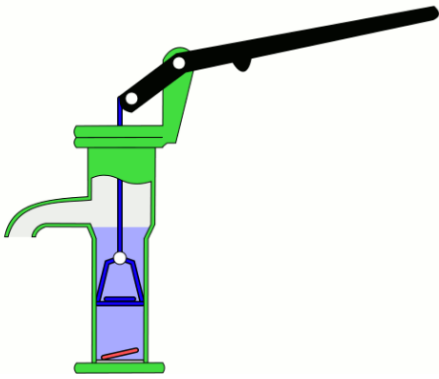
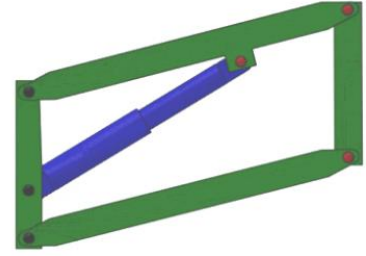
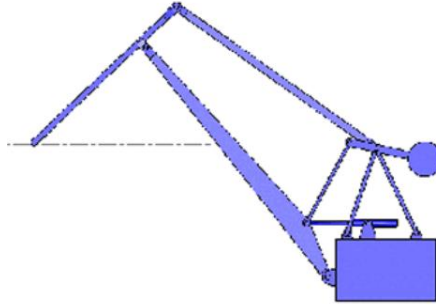
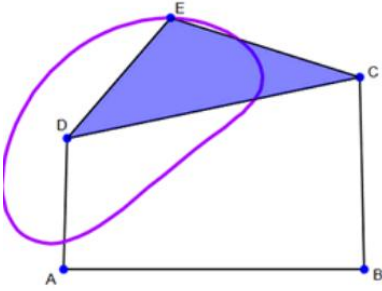
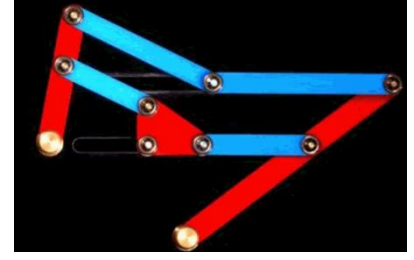
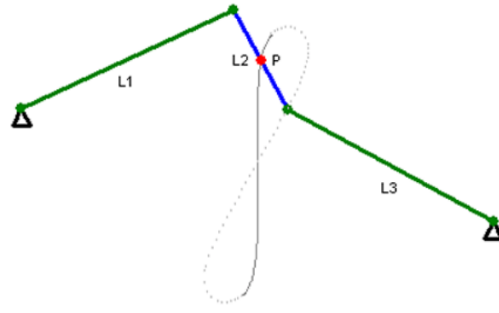
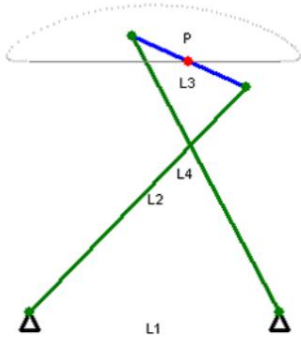
- a) Sitenin tasarımında ve alt sayfaların gösteriminde MasterPage şablonu kullanılacak.
- b) Öğrenciler kendilerini önce kaydedecekler. Kayıt formunda Validation (doğrulama) özellikleri ve fotoğraf kayıt uygulaması kullanılacak
- c) Kendini kaydettikten sonra şifre ile giriş yapıp, listedeki derslerin hangilerini alıyor ise onlara kendini kaydedecek.
- d) Daha sonra yine o listedeki derslerden birini seçerse, karşısına ödev yükleme seçenekleri gelecek. Kaç numaralı ödev dersini yükleyecek ise o haftaya ödevini yükleyecek. Eğer hoca (admin) o yüklenen ödevleri kapatırsa yada atanmış süre geçerse ödev yüklenemeyecek.
- e) Hocanın ödevlere vermiş olduğu notlar öğrenci tarafından görülebilecek.
- f) Hocanın dersleri kaydedebilmesi, kullanıcıları silbilmesi, notları verebilmesi ve istenen haftanın ödevlerini kapatabilmesi için ayrı bir admin sayfası da yapılmalıdır.

Bundan fazlası detayları kendiniz düşünün. Ödevlerinizin birbirine benzememesi için daha fazla açıklama verilmemiştir. Önemli olan bu mantıkları içeren bir çalışır siteyi hazırlayabilmenizdir. Ödevlerinizin birkaç saniye içinde doğru olarak okunacak şekilde anlatımını yapıp siteye yükleyin. Görsel sayfalar daha hızlı okunur.

ÖDEV 20: MEKANİZMA SİMÜLASYON PROGRAMI

Mekanizma tekniği dersinin sayfasında verilen Animasyon örneklerinden fikir alarak, kollu bir mekanizma hareketini simule eden programı yazınız. Bunun için şu hususlara dikkat ediniz.

- a) Daha çok çubuklardan oluşan bir mekanizmayı örnek olarak seçiniz.
- b) Mekanizmaya bir noktadan hareket verilecek. Bu motora bağlı bir krank olabilir, yada doğrusal hareket eden bir piston olabilir.
- c) Sistemin hareket hızı menülerden değiştirilebilmelidir. İstenilen açıda mekanizma durdurulabilmelidir.
- d) Parçalar farklı renklerde gösterilse iyi olur. Çizgi kalınlığı artırılarak kollar tek bir çizgi ile temsil edilebilir.
- e) Herkesin mekanizması ve tarzı birbirinden farklı olsun. Örnek mekanizmalar için Mekanizma tekniği dersinin sayfasına bakınız. Bazı örnek mekanizmalar aşağıda verilmiştir.
- f) Mekanizmanın zorluğuna göre puanınız değişir.
- g) Programı yazarken öncelikle mafsal noktalarının koordinatlarını geometrik formülleri kullanarak hesaplatın. Daha sonra o noktalar arasına çizgiler çizdirin. Hareket esnasında noktaların konumları değişince çizgilerde ona bağlı olarak hareket etmiş gibi gözükür. Kodları Timer içerisine yazmalısınız. Bazı işlemleri alt fonksiyonlara göndererek orada yaptırabilirsiniz. Böylece kodlar daha sade gözükcektir.



Bu mekanizmaların hareketli örnekleri için Mekanizma tekniği sayfasına bakınız.

ÖDEV 21: ŞEHİR BULMA OYUNU

Program kullanıcının karşısına kaç harften oluştuğunu gösteren bir ekran çıkarsın ve gizlenen şehiri bulmasını istesin. Kişiyi kelime içindeki harfin yarısı kadar hak versin. Kullanıcı herhangi bir harfi yazdığında o harf kelime içinde varsa ilgili yerlerde harfi gösterebilir ve haktan bir tane sayı düşsün. Başka bir harf girdiğinde bulamazsa haktan bir tane düşsün. Böylece kişi verilen hak sayısı kadar ilgili Şehiri bulmaya çalışsın. Kişi en sonda yada arada Şehirin hangisi olduğu bulup kutucuklara yada textbox'ın içerisine yazınca puanlamayı gösterebilir. Hakları bitmeden şehiri bulan daha yüksek puan alsın. Sona kadar giden daha düşük puan alsın. Şayet hiç bir şekilde bulamazsa puan alamaz. Klasik adam asma oyunu olarak geçen bu oyunu verildiği şekilde programlayın. Adam asma kısımları olmasın. Sadece puanlama üzerinden başarıyı gösterin.

ÖDEV 22: ASKERİ ATIŞ SİMULASYONU

Askeri bir simülasyon programı yazınız. Bunun için çizgi komutlarını kullanarak bir Top Atış platformu çizin. Topun namlusunun açısı kalavyeden döndürülebilecek. Yani sol ve sağ tuşlara basınca namlu sola ve sağa doğru dönebilecek. Ardından Space (boşluk) tuşuna asınca atış yapacak. Mermi atışı olarak bir daireyi uçurabilirsiniz. Burada merminin uçuş yörüngesini hesaplamamız gerekir. Bunun için fizik dersinde öğrendiğiniz Eğik atış formüllerini kullanacaksınız (Benim derslerden dinamik notları içinde vardır). Mermi istenen hedefe düştüğünde bir ses yada patlama efekti vermeye çalışın. Hedef olarak yine çizgilerle oluşturacağınız basit bir kamyoneti

vurmaya çalışın. Bunun için timer içinde her komut çalıştırıldığında kamyonet ilerlemeli. Aynı şekilde mermide havada timer komutları içinde ilerlemeli. Genel mantık bu olacak şekilde gerisini kendiniz ayarlayın. Ödevleriniz birbirine benzememesi için görsel detay verilmemiştir.

ÖDEV 23: POPÜLER UYGULAMALAR WEB SAYFASI

İnternette kişilerin bazı hesaplamaları yapabileceği bir web sayfası uygulaması yapın. Sayfada linkler başta aktif olmasın. Kişi şifre ile giriş yaptığında linkler aktif olsun. Linklere tıklayınca ortadaki alanda alt sayfalar görüntülensin (iframe / masterpage uygulaması) . Kullanıcı giriş yaptığında oturum açılsın yani alt sayfalara geçiş izni verilmiş olsun. Eğer alt sayfalar kişi giriş yapmadan açılmaya çalışılırsa ana sayfaya yönlendirsın. 10 tane ilgi çekici içinde hesaplama yada uygulama olan alt sayfa hazırlayın. Oturum açmada Beni hatırla ve Oturumu kapat uygulamalarını da yapın. Sayfanın en üstünde de bir tane sitenizin görselliğini artıran resim bulunsun. Alt sayfa olarak kullanılabilecek bazı sayfalar şunlar olabilir. Gerisini siz düşünün.

1) Hesap makinası sayfası

2) İdeal kilo hesabı sayfası

3) Birim dönüşüm sayfası

4) Fotoğraf albümü

...

ÖDEV 24: ALIŞVERİŞ SİTESİ

İnternette kişilerin alışveriş yapabileceği bir ayakkabı sitesi tasarlayın. Bunun için aşağıdaki sayfalar ve uygulamalar olsun.

1) Kişiler Üye olsun

2) Üye girişi yapanlar Ayakkabı kategorilerini görebilsin.

3) Herhangi bir kategoriye tıklandığında Gridview de birçok ayakkabı listelensin. Resmi, Cinsi, Fiyatı, Detay linki listede bulunsun.

4) Detay linkine tıklayınca ayakkabının daha büyük bir resmi ve yanında özellikleri gelsin. Sepete ekle butonu bu sayfada bulunsun.

5) Ardından sepet görüntüleme butonunda olsun. Artık nereye nasıl korsanız siz ayarlayın. Bir alışveriş sitesini inceleyin. Oradan örnekler alın

6) Sepet listelenince seçilen ürünlerin toplam fiyatını altta gösterson. Ödeme butonuna tıklanınca bir bankanın sayfasına gitsin yeterli.

7) Admin giriş yapınca, Ürün Ekle sayfası gelsin. Bu sayfadan ürünlerin özelliklerini ve resmi kaydetsin.

Tasarımlarınız düzgün ve estetik olsun.

ÖDEV 25: FİZİK KONULARINI ÖĞRETEN BİR MASAÜSTÜ PROGRAM YAZINIZ.

Fizikteki temel 5 konuyu kişiye öğreten bir masaüstü yazılımı yazın. Kişi menüden hangi konuyu seçerse formun üzeri o konu ile ilgili bilgilerin olduğu ve giriş için istenilen değerlerin olduğu bir alana dönüşsün. Örneğin Basınç ve Kaldırma kuvveti seçilirse, sayfada konuyu anlatan kısa bir bilgi ve resim olsun. Kişiden hesaplayacağı verileri textboxlardan yada Combobox dan istesin. Düğmeye tıklayınca sonucu kişiye gösterson. Kişi önce kendisi çözmeye çalışsın. Daha sonra sonucunu programın ki ile karşılaştırsın. Mantık bu olsun.

Örnek daha fazla verilmiyor ki, herkesin ödevi aynı olmaya başlamasın. Mantığını gerisini kendiniz geliştirin. İsterseniz her ayrı konuda yeni bir form pencereside açtırabilirsiniz. Forma link verme notlar arasında var.

ÖDEV 26- MASAÜSTÜ GÖREV HATIRLATICI

Bilgisayarın masaüstünde çalışacak bir görev hatırlatıcı programlayın. Aşağıdaki uygulamalar üzerinde olsun.

- Dijital Saat bulunsun. Zamanı sistem saatinden okuyarak gösterecek.
- Çizgilerden oluşturulmuş bir Analog Saat bulunsun. Başlangıç zamanı sistemden alınacak. İlerlemeler timer ile yapılacak. Böylece sistem saati ile Timer zamanlayıcısı arasında bir fark oluşuyor mu gözlemleyin. Birisi sistem saatini direk okumuş olur, diğeri ise işlemcinin çalışma hızı ile değişebilir.
- Formun üzerine bir tane takvim nesnesi koyun. Tıklanılan günü bir tane tek satırlık metin kutusuna atsın. Kişi isterse bu metin kutusundan tarihi eli ile değiştirebilsin.
- Metin kutusunun altında çoklu satırlı bir metin kutusu daha bulunsun. Kişi buraya hatırlatıcının konusunu yazabilsin.
- Bilgileri kaydet butonuna tıklayınca, Tarih, Saat, Hatırlatıcı konusu bir Listbox'a kaydedilsin. Listbox içerisinde her kayıt bir satırı temsil etsin. Gelecekle ilgili kişinin kaç tane görevi varsa onları görebilsin.
- Timer içerisinde her bir dakikada, listede zamanı gelen görev varmı baksın. Bunun için kendi saati ile listedeki saati günü ve saati karşılaştırabilmesi lazım. Listede bilgiler metin şeklinde olduğu için metin içerisinde saat yazan yeri çıkartabilmeniz gerekir.
- Saati gelen görev olduğunda Alarm şeklinde ses versin. Bu sesi kişi değiştirebilirse iyi olur.

ÖDEV 27-KİŞİSEL WEB SİTESİ UYGULAMASI

Html kodları kullanarak Kişisel bir web sitesi hazırlayın. Editör olarak Visual Studio, Dreamweaver yada Not defterini kullanabilirsiniz. Hazır şablonda kullanabilirsiniz. Ama içerisinde istenen tüm uygulamaları eklemelisiniz.

- 1) Banner kullanın (Bir yerinde reklam amaçlı sanatsal estetik bir resim) kullanın.
- 2) Sayfa ortasında bir bölgede alt sayfaları açılsın. Bunun için <iframe> etiketini kullanın. Nasıl kullanılacağını öğrenin.
- 3) 5 tane alt sayfa oluşturun. Bununla ilgili Ana sayfada linkler bulunsun. Bu linklere tıklayınca sayfalar ortadaki boş alanda açılsın. (Özgeçmiş, hobilerim, dersler, vs gibi)
- 4) Sayfanın altında bir yerlerde sayaç olsun. Bunun için internette hazır kod veren siteler vardır. Bu sitelere üye olup bu kodu sayfanın içine ekleyin. Sayfa yenilenince sayaç artacaktır.
- 5) Sayfanın herhangi bir yerinde kayan yazı uygulaması yapın. (yatay yada dikey olabilir). Sayfanın estetiğini bozmasın.
- 6) Açılışda hafif bir fon müziği çalsın. İnternette araştırın, isteyen müziği durdurabilsin.
- 7) Ana sayfa ilk açıldığında kendiliğinden açılan bir küçük sayfa olsun. Bu sayfada yapmak istediğiniz acil bir duyuruyu yayınlayın. (Örn: örneğin arkadaşlar bu hafta sınavlarımız başlıyor, sınav tarihleri şu şekildedir gibi).
- 8) Kendiniz burada bahsedilmeyen 3 tane daha uygulama ekleyip 10 tane uygulamaya tamamlayın.

ÖDEV 28-KURS KAYIT WEB OTOMASYONU

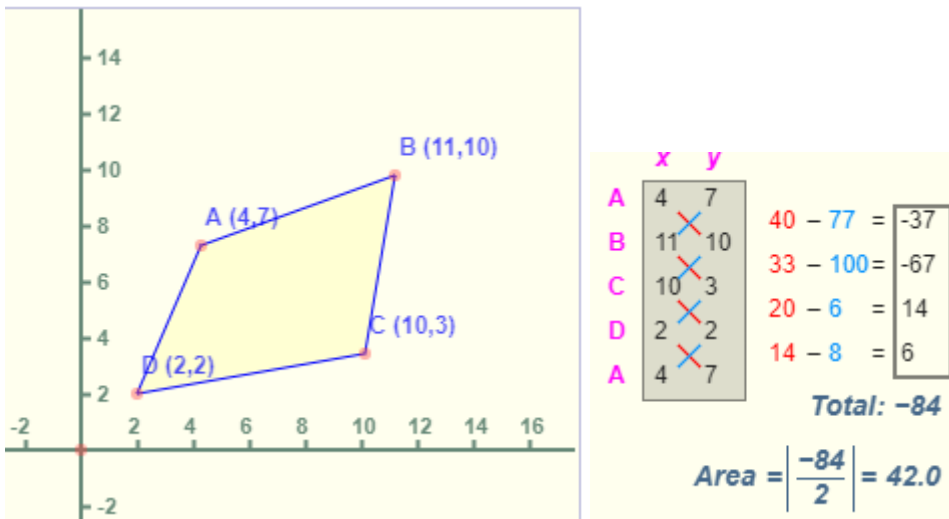
Bir özel kurs sistemine kursiyerleri kaydetmek için bir Web Otomasyon Programı hazırlayınız. Bu uygulamada şu işlemler bulunsun.

- 1) YENİ KAYIT FORMU: Kursiyerleri kaydetmek için bir kayıt formu oluşturun. Kimlik, Adres ve İletişim bilgilerini alın.
- 2) KAYIT DÜZENLEME FORMU: Kursiyerlerin bilgilerini düzenlemek için bu formu kullanın. Bilgisi düzenlenecek kursiyeri TC kimlik no ile çağırın.
- 3) LİSTELEME: Kursiyerleri listelemek için GRIDVIEW kullanın. Listeleme yaparken bazı kişileri süzmek için üstte seçenekler bulunsun. Örneğin A,B,C kurları olsun. A kuruna kayıtlı olanlar istendiğinde sadece onları listelesin.
- 4) KAYIT SİLME: Kayıt silme işlemi GridView'in içerisine bir sütun eklenerek yapılacak. Kaydı silinecek kişinin yanındaki Linke tıklayınca o kişinin kaydı silinecek. "Kayıt silmek istediğinizden emin misiniz?" şeklinde soru sorsun. Cevap evet olunca silsin. Bu kısmı internette araştırın.
- 5) Otomasyonun ana sayfa tasarımı ve alt sayfalar MASTERPAGE sayfası kullanılarak yapılacaktır.

Bu uygulamada henüz fotoğraf ekleme, bilgi doğrulama ve sıralama işlemleri yoktur. Bunlar bir sonraki uygulamalarda yapılacaktır.

ÖDEV 29-(Dönem Sonu Projesi)- ARSA ALAN HESAPLAMA PROGRAMI

Düz bir yüzey üzerindeki arsanın alanını hesaplamak için aşağıdaki formül kullanılır. Bu formülün örnek hesaplarla doğruluğunu kontrol ederek programını yazınız. Programda PictureBox üzerine bir koordinat sistemi çizdirin. PictureBox üzerinde mouse ile tıklayarak arsanın köşe koordinatları işaretlensin. Bu esnada arsanın sınırlarını da çizsin. Nokta sayısı 3 den fazla olarak istenilen kadar olabilsin. İstenirse PictureBox'ın arka planında arsanın hava fotoğrafı yükleyebilsin. Bu fotoğraf üzerindeki arsanın köşe noktalarına tıklayınca doğru bir şekilde arsanın alanını gösterebilir. Ayrıca arsanın çevresini hesaplasın. Bunun için Analitik geometrideki iki nokta arasındaki mesafeyi veren formülü öğrenin. Yaptığınız hesaplamaların kontrolünü Google Earth programını kullanarak kontrol edin. Bu programda Poligon (çokgen) hesaplama özelliği ile bu işlem yapılabilir. Bu program Web Sitesi olarak yapılmayacak. Masaüstü yazılımı olarak geliştirilecek.



$$A = \left| \frac{(x_1 y_2 - y_1 x_2) + (x_2 y_3 - y_2 x_3) + \dots + (x_n y_1 - y_n x_1)}{2} \right|$$



ÖDEV 30 (Dönem Sonu Projesi) İNGİLİZCE PRATİK YAPMA SİTESİ

Yabancı Dil Sınavlarına (YDS) girecek kişilerin internetten çalışması ve pratik yapması için bir site hazırlanacak. İçerisinde

- A) Quiz uygulamaları
- B) Kelime eşleştirme Uygulamaları
- C) Kelime ezberleme uygulamaları

olan 3 tane Çalışma alanı bulunacak. Uygulama sonunda oluşan puan kişinin Rumuzu alınarak bir listeye kaydedilecek ve kişi önceki başkalarının puanlarında içinde olduğu liste içinde nerede olduğunu görebilecek.

Uygulamaları ne kadar görsel ve ne kadar kullanışlı yaparsanız ona göre puan alırsınız.

A- Quiz Uygulaması

- a) Quize başlamadan önce aşağıdaki bir ekrandan ayarlar seçilsin. Konular, seviye, zaman sınırı ve soru sayısı belirlensin. Veritabanında kaç konu olduğu ve kaç soru bulunduğu kişiye bilgi olarak gösterilsin.

The Vocabulary Quiz

Animal Kingdom

At the Movies

Business and Money

Cooking in the Kitchen

Emergency Measures

Fright Night

Law and Order

Let's Go Shopping

Opposites and Synonyms

Personalities

16 topics - 1627 questions



Level

☒ 1 ☐ 2

Timer (sec.)

☒ 30 ☐ 60

Questions


☒ 10 ☐ 25

Please select topic, level, timer
and number of questions
then click to continue



CONTINUE



The sound icon  on the bottom of each page turns the sound effects off / on.
The Quit icon will end the quiz at any time.

Copyright © 2003 vocabulary.co.il

- b) Ayarlar yapıldıktan sonra sorular aşağıdaki gibi karışımına gelsin. Zamanın ilerlemesi köşede gösterilsin (Sayfa Servera gitmeden yapmak lazım. Javascript yada Ajax kullanarak yapılmalı fakat yapamazsanız fazla süreyi puandan düşsün). Cevap doğru ise yeşille, yanlışsa doğru cevap yeşil, yanlış cevap kırmızı ile her sorunun sonunda kişiye gösterilsin. Kaçınıcı soruda olunduğu ve kaç tanesinin doğru cevap olduğuda kişiye bilgi olarak üstte verilsin.

Level

2

Topic

Business and Money

Question 3 of 25

Score: 2 of 3

8

A bank may _____ a line of credit, so that an individual or business (already proven to be financially responsible) may borrow a limited amount of money and repay it later with interest.

1

issue

2

insinuate

3


invoke

4

entail

Press enter or click here for next question

NEXT QUESTION



Quit

Copyright © 2003 vocabulary.co.il

Örneğin alındığı adresi inceyiniz: <http://www.vocabulary.co.il/word-play/vocabulary-quiz/>

Bu uygulamanın yapılabilmesi için soruların ve şıkların veritabanına kaydedileceği arayüzleri de hazırlamalısınız.

B- Kelime Eşleştirme Uygulaması

Aşağıdaki gibi karşımıza belli bir grupta kelime gelsin. Bunlardan iki tane kelime seçelim. Uygun bir yerde kelimelerin Synonym (Eş anlamlı) yada Antonym (Zıt anlamlı) olma durumu seçilip ona göre değerlendirmesi yapılsın. Örnekte olduğu gibi Fast ve Quick şeklinde iki kelime seçilmiş. Connector olarak Synonym seçilir ve Submit butonuna basılırsa Score bir puan artırsın. Tüm eşleştirmeler belli bir süre içinde tamamlansın. Uygulamanın örnek linkini inceleyiniz.



Örneğin alındığı adres: <http://www.eslgamesplus.com/adjectives-opposites-antonyms-synonyms-esl-connector-matching-game/>

Bu uygulamanın yapılabilmesi için Admin tarafından sisteme kelimelerin ve bunların Eş anlamlı yada Zıt anlam durumlarının girilebileceği arayüzlerinde hazırlanması gerekir. Bunlar da yapmalısınız.

C- Kelime Ezberleme Uygulaması

Bunun için aşağıdaki gibi resimlerle kelimeleri öğreten bir uygulama yapınız. Belli sayıda gizlenmiş kelime ve resmi gizli olarak butanlara yerleştirilmiş olsun. Kişi birinci butona tıkladıktan sonra ikinci butona tıklarsa ve buradaki resim ile yazı eşli ise doğru cevap olarak ya yandaki listeye eklensin yada doğru cevap olduğu için Score bir artırsın. Eğer seçilen iki düğme eşli değilse yanlış cevap olduğu için tekrar gizlensin. Uygulamanın örnek linkini inceleyiniz.



Örneğin alındığı adres: <http://www.eslgamesplus.com/fruits-vocabulary-memory-game-for-esl/>

ÖDEV 31-KISA PROGRAMLAMA UYGULAMALARI

- 1- Bir sayı girilmesini isteyen ve girilen sayısının küp üssünü ve küp kökünü ekrana yazan programı yazınız.
- 2- Kullanıcıdan iki sayı girmesini isteyen ve bu iki sayının arasındaki sayıların toplamını ekrana yazan programı yazın.
- 3- Bir kenarı girilen karenin alanı ve çevresini hesaplayan programı yazınız.
- 4- Merkez noktası (Cx,Cy) ve kenarı üzerinde bir noktanın (Rx,Ry) koordinatları verilen bir dairenin çevresini ve alanını hesaplayan programı yazınız.
- 5- Kullanıcıdan mesafeyi ve hızı alan buna göre tıklanan saatten sonra ne kadar zamanda o mesafeye varacağını hesaplayan bir program yazınız.
- 6- Kullanıcıdan doğum tarihi nin yıl, ay, gün olarak alan ve sistemden bugünkü saati alan ve kullanıcıya kaç sene, kaç ay, kaç gün, kaç saat, kaç dakika ve kaç saniye yaşadığını söyleyen bir program yazınız. Saat ve dakikalar 24:00 dan sonrası için hesaplanabilir.
- 7- Girilen bir sayının tek veya çift sayı olduğunu bulan programı yazınız.
- 8- Kullanıcıdan iki sayı girmesini isteyen ve sayıların büyüklüğünü karşılaştıran programı yazınız.
- 9- Koordinatları verilen iki nokta arasındaki mesafeyi bulan programı yazınız.
- 10- Klavyeden girilen harfin sesli harf olup olmadığını kontrol eden programı yazınız.
- 11- PictureBox üzerinde 3 noktaya tıklayınca bu üç nokta arasında bir üçgen çizsin. Kenardada üçgenin alanını ve çevresini hesaplayıp gösterebilir.
- 12- Girilen bir sayının ASAL Sayı olup olmadığını bulan programı yazınız.
- 13- Çarpım tablosunun görüntüsünü Ayrı ayrı listboxlar içinde oluşturan programı yazınız. Örn: 2x3=6 şeklinde listede gözüksün.
- 14- Girilen bir sayının faktöriyelini hesaplayan programı yazınız.
- 15- Girilen bir sayının kuvvetini hesaplayan programı kendiniz bir sınıf (class) oluşturarak yazınız. Yani kendinize ait bir fonksiyon olsun. Bunun için çok yüksek sayıları çarpanlarına ayırıp her bir çarpanı ayrı

ayrı hesaplayıp daha sonra sonucu bir araya getirip yapınız. Programın kendi üst alma fonksiyonlarını kullanmayınız.

- 16- Girilen iki sayı arasındaki asal sayıları listeleyen programı yazınız.
- 17- * karakteri ile piramit oluşturan program yazınız. Piramitin yüksekliği ve genişliği textboxlardan alınabilsin.
- 18- Sayı piramidi oluşturan programı yazınız. En son sayı kaç olursa kullanıcıdan istesin.
- 19- Kullanıcıdan devamlı bir sayı istesin. Her girilen sayıyı bir havuzda toplasın. Daha sonra kullanıcı ESC tuşuna tıklayınca yeni sayı istemeyi durdursun ve toplamlarını kişiye gösterson.
- 20- Aklından bir sayı tut oyununu kişiyle birlikte oynayan bir program yazınız. Oyunun çalışma mantığını internette araştırın. Kişiye rastgele sayılar sorup bunları değişik dört işlemler yapmasını istesin ve kişinin aklından tuttuğu sayıyı bulmasını sağlayın.
- 21- Üzerinde 4 işlemde başka 10 daha fonksiyon olan gelişmiş bir Hesap makinası programı yazınız.
- 22- Girilen bir sayıdaki ayrı ayrı her rakamın toplamını bulan programı yazınız.
- 23- Girilen bir sayının "mükemmel sayı" olup olmadığını bulan program. Mükemmel sayının ne olduğunu araştırın. Bu sitede de vardır.
- 24- Bir sınıftaki öğrencilerin notlarını kişiden sırayla istesin. Butona tıklayınca bu kişilerin notlarının bir grafiğini picturebox üzerinde çizip gösterson.
- 25- Girilen n adet sayı içerisinde en büyük ve en küçük , ortalamasını, standart sapmasını bulan ve kullanıcıya gösteren programı yazın.
- 26- Kullanıcının girdiği n adet sayıyı küçükten büyüğe doğru sıralayıp listeleyen program.
- 27- Girilen n adet sayıdan hangisi çiftse başka bir listbox'a hangisi tek sayısını diğer listbox'a yazın programı oluşturun.
- 28- Bir dizi içerisinde verilen sayılar arasından aranan bir sayıyı bulan program.
- 29- n adet öğrencinin boylarını ve kilolarını sorarak boy ve kilo ortalamasını bulan programı yazın.
- 30- Girilen her sayıdan sonra, daha önceki girilen sayılarla birlikte sıralı olarak listeye yazan programı oluşturun.
- 31- 3*3'lük bir matrisin değerlerini kullanıcıya soran ve matrisi ekrana yazdıran program.
- 32- 3*3'lük bir matrisin değerlerini kullanıcıya soran ve matrisi ekrana yazdıran program.
- 33- Kullanıcının gireceği 3*3'lük iki matrisi toplayıp sonucu ekrana yazan program.
- 34- Kullanıcının değerlerini vereceği 4*4'lük bir matrisi ve transposesini ekrana yazdıran program.
- 35- Girilen matrisin simetrik olup olmadığını bulan program.
- 36- 10 karaktere kadar bir kelime girilmesini isteyen ve ekrana yazdıran program.
- 37- Girilen iki kelimeden hangisinin uzun olduğunu bulan program.
- 38- Ayrı ayrı girilen adı ve soyadı bilgilerini birleştirerek tam adını gösteren program.
- 39- Girilen kelimenin karakter sayısını hesaplayan program.
- 40- Girilen kelime içerisindeki sesli harf sayısını bulan program.
- 41- Girilen cümle içerisinde kullanıcının istediği karakterden kaç tane olduğunu bulan program.
- 42- Kullanıcı tarafından girilen bir metnin tersini veren program.
- 43- Girilen bir metnin harflerini alfabetik sıraya göre sıralayan program.
- 44- Kullanıcı tarafından girilen bir metni büyük harflere çeviren program.
- 45- Kullanıcı tarafından girilen bir metindeki kelimelerin baş harflerinin hepsini büyükharfe çeviren program.
- 46- Kullanıcı tarafından girilen bir desimal sayıyı binary formata dönüştüren program.
- 47- Kullanıcıdan Öğrencilerin adı ve yaşını alarak bunları küçükten büyüğe sıralayan program.
- 48- Kullanıcı tarafından girilen bir sayının asal olup olmadığını fonksiyon kullanarak hesaplayan program.
- 49- Girilen bir sayının fonksiyon kullanarak çarpım tablosunu yazdıran program.
- 50- Girilen bir sayının faktöriyelini fonksiyon yardımıyla hesaplayan program.
- 51- Yarıçapı verilen dairenin alanını ve çevresini fonksiyon kullanarak hesaplayan program.
- 52- Girilen bir metnin içerisindeki kelimelerin hepsinin ilk harflerini büyük harfe çeviren program.

- 53- Bir kişinin adı, yaşı, arabasının modeli ve fiyatını structure yapısına göre sorarak bunları ekrana yazdıran program.
- 54- Kullanıcı tarafından girilen iki zaman diliminin toplamını veren program.
- 55- Kullanıcıdan 3 sporcuya ait bilgileri isteyerek bunları düz sıralı olarak listeleyen program.
- 56- Kullanıcının gireceği sayıda kitabın adı, yazarı, fiyatı, konusu, sayfası ve yayınevini soran, bilgiler girildikten sonra bir menü aracılığıyla sıralama ve arama yapılmasına izinveren program.
- 57- Girilen bir sayının rakamlarını sırasıyla harflendirerek ekrana yazdıran program.
- 58- Girilen bir sayının pointer kullanarak değerini ve adresini veren program.
- 59- Pointer kullanarak iki sayının toplamını ve farkını veren program.
- 60- ikinci dereceden bir bilinmeyenli bir denklemin köklerini bulan program.
- 61- 1'den 7'ye kadar olan sayıların karesini ve karelerin toplamını bulan program.
- 62- DOS işletim sisteminde çalışırken kullanılabilir hafıza miktarını bulan bir program.
- 63- P0 inter ile değişkenin değerini hafızadaki adresinden okuyup ekrana yazdıran program.
- 64- Genel Fonksiyon kullanımı, sıralama ve ortalama bulma için bir örnek program..
- 65- Kullanıcının gireceği sayıları "Bubble Sort" Sıralama algoritması kullanarak sıralayan program.
- 66- Kullanıcının gireceği sayıları "Selection Sort" sıralama algoritması kullanarak sıralayan program.
- 67- 80- Kullanıcının gireceği sayıları "Shell Sort" Sıralama algoritması kullanarak sıralayan program.
- 68- Maximum 100 basamaklı Pascal Üçgenini ekrana yazdıran program.
- 69- Pi sayısını 0.0001 hatayla bulan program