

2. Mantıksal Operatörler

Örnek 1: Takdir Belgesi Alabilir miyim?

Operatör Odak: `&&` (VE)

- **Senaryo:** Bir öğrencinin takdir belgesi alabilmesi için iki şartı da **aynı anda** sağlaması gerekiyor: Not ortalaması 85 veya üstü olmalı **VE** zayıf ders sayısı 0 olmalı.
- **İstenenler:**
 1. `notOrtalama` adında bir değişken oluşturun (örn: `92.5`).
 2. `zayifSayisi` adında bir değişkeni oluşturun (örn: `0`).
 3. `takdirAlabilirMi` adında bir `boolean` değişkeni oluşturun.
 4. Bu `boolean` değişkene, yukarıdaki iki şartı `&&` operatörü ile birleştirerek elde ettiğiniz sonucu atayın.
 5. Sonucu ekrana "Takdir belgesi alabilir mi?: " şeklinde yazdırın.
 6. `zayifSayisi` değişkenini `1` yapıp programı tekrar çalıştırın ve sonucun nasıl değiştiğini gözlemleyin.
- **Beklenen Çıktı (Ortalama 92.5, Zayıf 0 iken):**

Takdir belgesi alabilir mi?: true

- **Beklenen Çıktı (Ortalama 92.5, Zayıf 1 iken):**

Takdir belgesi alabilir mi?: false

Örnek 2: Sinemaya Gidebilir miyim?

Operatör Odak: `||` (VEYA)

- **Senaryo:** Anneniz size sinemaya gitmek için iki seçenek sundu: Ya tüm ödevlerini bitirmiş olmalısın **VEYA** günlerden hafta sonu olmalı. Bu iki durumdan herhangi biri geçerliyse sinemaya gidebilirsin.
- **İstenenler:**

1. `odevBittiMi` adında bir değişkeni oluşturun (örn: `false`).
2. `haftaSonuMu` adında bir değişkeni oluşturun (örn: `true`).
3. `sinemayaGidebilirMi` adında bir değişkeni oluşturun.
4. Bu değişkene, yukarıdaki iki şartı `||` operatörü ile birleştirerek elde ettiğiniz sonucu atayın.
5. Sonucu ekrana "Sinemaya gidebilir miyim?: " şeklinde yazdırın.
6. `odevBittiMi` 'yi `false` , `haftaSonuMu` 'yu da `false` yapıp sonucun nasıl değiştiğini gözlemleyin.

- **Beklenen Çıktı (Ödev Bitmedi, Hafta Sonu iken):**

```
Sinemaya gidebilir miyim?: true
```

- **Beklenen Çıktı (Ödev Bitmedi, Hafta İçi iken):**

```
Sinemaya gidebilir miyim?: false
```

Örnek 3: Mesaj Gönderme Kontrolü

Operatör Odak: `!` (DEĞİL)

- **Senaryo:** Bir mesajlaşma uygulaması yazıyoruz. "Gönder" butonu, sadece ve sadece mesaj yazma kutusu boş **DEĞİLSE** mesajı göndermeli.
- **İstenenler:**
 1. `mesajMetni` adında bir değişkeni oluşturun (örn: `"Merhaba, nasılsın?"`).
 2. `mesajKutusuBosMu` adında bir değişkeni oluşturun. Bu değişkene, `mesajMetni` 'nin boş olup olmadığını kontrol eden `mesajMetni.isEmpty()` metodunun sonucunu atayın.
 3. `mesajGonderilebilirMi` adında bir değişkeni daha oluşturun.
 4. Bu değişkene, `mesajKutusuBosMu` değişkeninin `!` (DEĞİL) operatörü ile tersine çevrilmiş halini atayın.
 5. Sonucu ekrana "Mesaj gönderilebilir mi?: " şeklinde yazdırın.
 6. `mesajMetni` değişkenini `""` (boş bir metin) olarak değiştirip sonucu tekrar gözlemleyin.

- **Beklenen Çıktı (Mesaj "Merhaba, nasılsın?" iken):**

```
Mesaj gönderilebilir mi?: true
```

- **Beklenen Çıktı (Mesaj "" iken):**

```
Mesaj gönderilebilir mi?: false
```

Bonus: Online Oyuna Giriş (Tüm Operatörler)

Amaç: `&&` ve `||` operatörlerini bir arada, parantez kullanarak doğru bir mantık silsilesi içinde kullanabilme becerisini test etmek.

- **Senaryo:** Bir online oyunda rekabetçi bir maça katılmak için uymanız gereken kurallar şunlardır:
 - Oyuncu seviyeniz 20 veya üstü olmalı **VE** (hesabınız yasaklı olmamalı **VEYA** premium üye olmalısınız).
- **İstenenler:**
 1. `oyuncuSeviyesi` , `hesapYasakliMi` ve `premiumUyeMi` adında üç değişken oluşturun.
 2. `macaKatilabilirMi` adında bir `boolean` değişkeni oluşturun.
 3. Yukarıdaki kuralı kod olarak yazın. İpucu: VEYA işlemini parantez `()` içine almanız gerekecek!
 4. Sonucu ekrana yazdırın.
 5. Değişkenlerin değerlerini değiştirerek aşağıdaki durumların hepsini test edin:
 - Seviye 25, hesap yasaklı değil, premium değil.
 - Seviye 15, hesap yasaklı değil, premium değil.
 - Seviye 25, hesap yasaklı, premium üye.
 - Seviye 25, hesap yasaklı, premium değil.
- **Beklenen Çıktı (Seviye 25, hesap yasaklı, premium üye iken):**

```
Rekabetçi maça katılabilir mi?: true
```

- **Beklenen Çıktı (Seviye 25, hesap yasaklı, premium değil iken):**

Rekabetçi maça katılabilir mi?: false