

BLM111 Programlama Dilleri I

Hafta 2

Değişken Kavramı ve Temel Operatörler

Mehmet Zahid YILDIRIM

Nesne

- ▶ Bellekte yer kaplayan ve içeriklerine erişilebilen alanlara **nesne** denir.
- ▶ Bir ifadenin nesne olabilmesi için bellekte yer belirtmesi gerekir.
 - $a = b + c;$
 - $d = 100;$
 - Yukarıdaki ifadelerde a , b , c , d birer nesnedir.

Nesne

- ▶ **Nesnelerin özellikleri:** İsmi, değeri, türü, faaliyet alanı ve ömrü.
- ▶ **İsim (name):** Nesneyi temsil eden karakterlerdir.
- ▶ **Değer (value):** Nesnelerin tuttuğu bilgidir. İstenildiği zaman değiştirilebilir.
- ▶ **Tür (type):** Nesnenin türü, işleme girdiğinde derleyici tarafından nasıl yorumlanacağını belirleyen özelliktir.
 - Programlama dillerinin çoğunda **char** (karakter), **integer** (tamsayı) ve **float** (gerçek sayı) gibi nesne türleri bulunur.

Atama Operatörü

- Bir değeri bir değişkene atar ve C programlamada `=` ile gösterilir.

- Atama operatörü kullanım şekli:

`nesne = ifade;`

- Örnekler:

```
a = 23;  
b = a * 10;  
toplam = toplam + b;
```

Sol Taraf Değeri (lvalue)

- ▶ Nesne belirten ifadeler sol taraf ifadeleridir.
- ▶ Bir ifadenin sol taraf ifadesi olması için bellekte yer göstermesi gerekir.
- ▶ Örneğin a ve b nesneleri tek başlarına sol taraf nesneleridir.
- ▶ $a + b$ ise sol taraf değeri değildir. Sadece a ve b nesnelerinin değerlerinin toplamını gösteren bir sayı belirtir.
- ▶ Örneğin, **$a + b = c$** yazamayız.

Sağ Taraf Değeri (rvalue)

- ▶ Nesne belirtmeyen ifadelerdir. Atama operatörünün sağında yer alırlar.
- ▶ Sabitler her zaman sağ taraf değerleridir.
- ▶ Örneğin `a = 100;` ifadesinde `a` sol taraf 100 ise sağ taraf değeridir.
- ▶ `100 = a;` şeklinde yazılan ifade yanlıştır.
- ▶ Aşağıdaki ifadeler hatalıdır.

```
20 = ...;      /* hata */  
c - 4 = ...;   /* hata */  
(y) = ...;     /* hata */  
m * 2 = ...;   /* hata */
```

Tür Kavramı

- ▶ "Veri türü" tanımı "Nesne türü" tanımına göre daha geneldir.
- ▶ Veri, bellekte yer gösterir veya göstermesin bütün bilgileri kapsar.
- ▶ Hem sabitler hem de nesneler "veri" olarak yorumlanır.
- ▶ Bir nesnenin türü denince o nesne içinde tutulan bilginin derleyici tarafından yorumlanış biçimi anlaşılmalıdır.
- ▶ Nesne türleri aynı zamanda onların bellekte kapladıkları alan hakkında bilgi verir.

Tür Kavramı

- ▶ Hafıza doğrusal bir yapıya sahiptir.
- ▶ Nesneler tanımlandıkça hafızada belli bölgelere yerleştirilirler.
- ▶ Örneğin "a" ve "b" nesneleri tanımlandığında bellekte bir alana yerleşirler.
- ▶ Bellekte kapladıkları alan türe bağlıdır ve farklı olabilir.
- ▶ "a" ve "b" birer etikettir ve hafızada bir bölgenin başlangıç adresini ifade eder.

Tür Kavramı

- ▶ $a = 100$ şeklinde bir atama yapıldığında ilgili adres bölgesinde tutulan değer değişir.
- ▶ Örneğin $a = 100$ ve $b = 50$ şeklinde tanımlanmış iki nesnemiz olsun.
- ▶ $a = b + 80$ ifadesi yalnızca "a" nesnesinin değerini değiştirir ancak "b" nesnesi korunur.

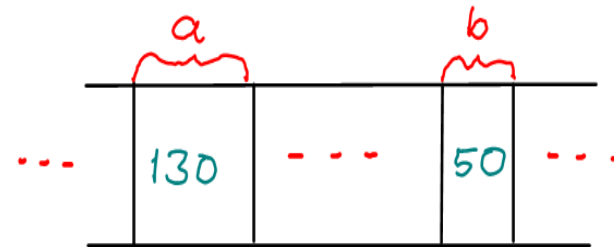
Tür Kavramı



a ve b nesneleri tanımlandı



sola taraf değeri sağ taraf değeri (sabit)
 $a = 100$ } değeri
 $b = 50$ } ataması



$$a = b + 80$$

İfade (Expression)

- ▶ Bir ifade, bir değeri hesaplayacak matematik bir formüldür ve ";" karakteri ile sonlanır.
 - $(a+b)/4;$
 - $a*b+c$
- ▶ İfadeler operatörler ile biçimlendirilirler.
- ▶ C operatörleri aşağıdakiler gibi sınıflandırılabilir.
 - Atama Operatörü (=)
 - Aritmetik Operatörler (+, -, *, /, %)
 - Aritmetik atama operatörleri (+=, -=, *=, ...)
 - Artırma ve Azaltma Operatörleri (++ , --)
 - İlişkisel operatörleri (<, <=, ==, >=, >)
 - Mantıksal operatörler (&&, ||, !)

Aritmetik Operatörler

- ▶ Aritmetik operatörler binary operatörlerdir (2 tane operand olur).
- ▶ $3+7$ ifadesinde $+$ binary operatördür ve 3 ile 7 operandlardır.
- ▶ $*$ işareti çarpma operatörüdür,
- ▶ $/$ işareti bölme operatörüdür. İki tam sayının bölümünün sonucu tam sayıdır.
Örneğin $7/4 \rightarrow 1$ verir.
- ▶ $\%$ işareti kalan bulma operatörüdür. Sadece tam sayı operandlar ile kullanılır. Tam bölme sonucu elde edilen kalanı verir.

Örneğin $7\%4 \rightarrow 3$ verir.

Aritmetik Operatörler

İşlem	Aritmetik Operatör
Toplama	+
Çıkarma	-
Çarpma	*
Bölme	/
Kalan	%

Aritmetik Operatörlerde Öncelik Kuralı

SIRA	OPERATOR	İŞLEM
1	()	Parantez
2	* / %	Çarpma Bölme Kalan
3	+ -	Toplama Çıkarma

Aritmetik Operatörlerde Öncelik Kuralı

- ▶ Parantez içindeki ifadeler en yüksek önceliklidir ve ilk önce değerlendirilir.
- ▶ İç içe parantez durumunda en içteki parantez içinden başlanır.
 - $((a+b)+c) \rightarrow$ Önce $a+b$ toplanır sonra sonuç ile c toplanır.
- ▶ Aynı seviyedeki parantezlerde öncelik soldan sağadır.
- ▶ Parantezden sonra çarpma, bölme ve kalan bulma operatörleri gelir.
- ▶ Son olarak ta toplama, çıkarma gelir.

Aritmetik Operatörlerde Öncelik Kuralı

- ▶ Çarpma, bölme ve kalan bulma aynı seviyedeki operatörlerdir.
- ▶ Bu operatörler eğer bir ifadede bir arada veya birden fazla kez kullanılıyorsa öncelik soldan sağa doğrudur.
- ▶ Toplama ile de çıkarma aynı seviyededir. Kendi aralarında öncelik solda sağa doğrudur.
- ▶ Öncelik kurallarını hatırlamak zordur.
- ▶ Bu yüzden ifadeleri parantez ile ayırmak en iyi yöntemdir.
 - Örnek: $\text{sonuc} = (a * b) + (a / b);$

Aritmetik Operatörlerde Öncelik Kuralı

- ▶ Eğer $(a+b+c+d+e)$ toplam değeri 5'e bölünmek isteniyorsa ifade şu şekilde olmalı.
 - $m = (a + b + c + d + e) / 5;$
- ▶ Burada bölme daha öncelikli olduğu için parantez kullanmak zorundayız.
- ▶ Parantez kullanılmasaydı $m = a+b+c+d+e/5;$ ifadesinde önce $e/5$ hesaplanacaktı daha sonra toplamalar yapılacaktı.
- ▶ $z = p * r \% q + w / x - y;$



- $y = a * x * x + b * x + c;$
 $a = 2, b = 3, c = 7$ ve $x = 5$
 $y = 2 * 5 * 5 + 3 * 5 + 7$
 $y = 10 * 5 + 3 * 5 + 7$
 $y = 50 + 3 * 5 + 7$
 $y = 50 + 15 + 7$
 $y = 65 + 7$
 $y = 72$

Aritmetik Atama Operatörleri

► Aritmetik atama operatörleri:

`+=` `-=` `*=` `/=` `%=` ...

Assignment operator	Sample expression	Explanation	Assigns
<i>Assume: <code>int</code> c = 3, d = 5, e = 4, f = 6, g = 12;</i>			
<code>+=</code>	<code>c += 7</code>	<code>c = c + 7</code>	10 to c
<code>-=</code>	<code>d -= 4</code>	<code>d = d - 4</code>	1 to d
<code>*=</code>	<code>e *= 5</code>	<code>e = e * 5</code>	20 to e
<code>/=</code>	<code>f /= 3</code>	<code>f = f / 3</code>	2 to f
<code>%=</code>	<code>g %= 9</code>	<code>g = g % 9</code>	3 to g

Unary Artırma ve Azaltma Operatörü

► `sonuc = ++a;` → önce arttırılır, sonra atanır (preincrement)

► Yandakine denktir:

```
a = a+1;  
sonuc = a;
```

► `sonuc = --a;` → önce eksiltir, sonra atanır (predecrement)

► Yandakine denktir:

```
a = a-1;  
sonuc = a;
```

Unary Artırma ve Azaltma Operatörü

► `sonuc = a++;` → atanır, sonra arttırılır (postincrement)

► Yandakine denktir:

```
sonuc = a;  
a = a+1;
```

► `sonuc = a--;` → atanır, sonra eksiltilir (postdecrement)

► Yandakine denktir:

```
sonuc = a;  
a = a-1;
```

► Değişken herhangi bir ifade içinde değilse önce veya sonra artırma-azaltma arasında bir fark yoktur.

İlişkisel Operatörler

- İlişkisel operatörler iki değeri karşılaştırır ve ilgili operatöre göre doğru veya yanlış **True (1)** or **False (0)** olduğuna karar verir.

İlişkisel Operatörü		
==	$X == Y$	X eşittir Y'ye
!=	$X != Y$	X eşit değildir Y'ye
>	$X > Y$	X, Y'den büyüktür
<	$X < Y$	X, Y'den küçüktür
>=	$X >= Y$	X, Y'den büyük veya ona eşittir.
<=	$X <= Y$	X, Y'den küçük veya ona eşittir.

İlişkisel Operatörler

- ▶ C de boolean tip yoktur. Bu yüzden tamsayılar kullanılır.
 - Genel kural:
 - "Sıfır \rightarrow false, diğer sayılar \rightarrow true"
- ▶ Varsayalım $a = 1$, $b = 2$, ve $c = 3$

İfade	Karar	Değer
$a < b$	True	1
$(a + b) \geq c$	True	1
$(b + c) > (a +$	False	0
$c != 5)$	False	0
$b == 2$	True	1

Mantıksal Operatörler

- ▶ Operandları üzerinde mantıksal işlem yaparlar.
- ▶ Operandlar "True" veya "False" olarak yorumlandıktan sonra işleme sokulurlar.
- ▶ Ürettikleri sonuçlar ise yine "True" veya "False" olur.
- ▶ C'de mantıksal veri türü olmadığından (boolean) mantıksal veriler yerine tam sayılar kullanılır.
- ▶ Üretilen sonuç değerine göre:
 - "True" \rightarrow 1
 - "False" \rightarrow 0

Mantıksal Operatörler

- ▶ Eğer bir sayı mantıksal olarak yorumlanacaksa geçerli kural şudur:
 - $0 \rightarrow \text{False}$
 - Sıfır dışındaki negatif veya pozitif sayılar $\rightarrow \text{True}$
- ▶ Örneğin:
 - $-11 \rightarrow \text{True}$
 - $0 \rightarrow \text{False}$
 - $99 \rightarrow \text{True}$

Mantıksal Operatörler (! → DEĞİL)

- Tek operandı olan DEĞİL operatörü, Doğru değeri Yanlış değere, Yanlış değeri Doğru değere dönüştürür.

X	! X
True	False
False	True

- Örneğin: $a = !6 \rightarrow 0$

Mantıksal Operatörler (&& → AND)

- ▶ Operandlardan ikisi de doğru ise doğru, diğer durumlarda yanlış üretir.

X	Y	X && Y
Yanlış	Yanlış	Yanlış
Yanlış	Doğru	Yanlış
Doğru	Yanlış	Yanlış
Doğru	Doğru	Doğru

Mantıksal Operatörler (&& → AND)

- ▶ AND operatörünün önce sol tarafındaki işlemler yapılır.
- ▶ Eğer sol taraf Yanlış (false) ise sağ tarafındaki işlemler yapılmaz.
- ▶ Örneğin:
 - $a = 4 \ \&\& \ 0 \rightarrow a = 0$
 - $b = 10 \ \&\& \ -4 \rightarrow b = 1$

Mantıksal Operatörler ($\vee \rightarrow$ OR)

- ▶ Operandlardan her hangi birisi doğru ise doğru, her ikisi de yanlış ise yanlış üretir.

X	Y	$X \vee Y$
Yanlış	Yanlış	Yanlış
Yanlış	Doğru	Doğru
Doğru	Yanlış	Doğru
Doğru	Doğru	Doğru

Mantıksal Operatörler (|| → OR)

- ▶ OR operatörünün önce sol tarafındaki işlemler yapılır.
- ▶ Eğer sol taraf Doğru (true) ise sağ tarafındaki işlemler yapılmaz.
- ▶ Örnek:
 - $a = 3 \ || \ 0 \rightarrow a = 1$
 - $b = 0 \ || \ -30 \rightarrow b = 1$

Operatörlerde Öncelik Sırası

		YÜKSEK ÖNCELİK	
()	Soldan sağa		Öncelik op.
! ++ --	Sağdan sola		Aritmetik op.
* / %	Soldan sağa		
+ -	Soldan sağa		
> >= < <=	Soldan sağa		İlişkisel op.
== !=	Soldan sağa		
&&	Soldan sağa		Mantıksal op.
	Soldan sağa		
=	Sağdan sola	DÜŞÜK ÖNCELİK	Atama op.

Hatırlayalım, ifadeleri parantez ile ayırmak en iyi yöntemdir.

Operatörlerde Örnek İşlemler

► Örnl:

- `a = 15;`
- `x = a >= 10 && a <= 20;`
- Burada `x = 1` olur.

► Örnl:

- `a = 20;`
- `b = 10;`
- `y = a + b >= 20 || a - b <= 10;`
- Burada `y = 1` olur.

► Örnl:

- `a = 5;`
- `b = 0;`
- `y = a || b && a && b`
- Burada `y = 1` olur

Kaynaklar

- ▶ Doç. Dr. Fahri Vatansever, “Algoritma Geliştirme ve Programlamaya Giriş”, Seçkin Yayıncılık, 12. Baskı, 2015.
- ▶ J. G. Brookshear, “Computer Science: An Overview 10th Ed.”, Addison Wisley, 2009.
- ▶ Kaan Aslan, “A’dan Z’ye C Klavuzu 8. Basım”, Pusula Yayıncılık, 2002.
- ▶ Paul J. Deitel, “C How to Program”, Harvey Deitel.
- ▶ Bayram AKGÜL, C Programlama Ders notları