

**BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ BUCAK ZELİHA TOLUNAY**  
**UYGULAMALI TEKNOLOJİ VE İŞLETMECİLİK YÜKSEKOKULU YÖNETİM BİLİŞİM**  
**SİSTEMLERİ BÖLÜMÜ NESNESEL TASARIM VE PROGRAMLAMA DERSİ 2019-2020**  
**BAHAR VİZE SINAV ÖDEVİ**

1. Aşağıdaki maddelerin tümünü içerecek gerekli C# kodlamasını yazınız. (25P)
  - İsmi kendinizin belirleyeceği bir yapınız (struct) olacaktır.
  - İsmi kendinizin belirlediği yapının içinde, form kısmından nesne türetilmeye gerek kalmadan ulaşılabilecek bir metodu olacaktır. Bu metod Form kısmındaki TextBox'larda girilmiş olan değerleri istenilen bir işleme tabi tutarak (Toplama, çıkarma, çarpma, bölme, yüzde alma ya da sizin seçeceğiniz bir matematiksel formül olabilir) geriye işlem sonucunu döndürecektir.
  - Form kısmında 3 adet veri girebileceğiniz 3 ayrı TextBox olacaktır.
  - Form kısmında Buton'a tıklanınca TextBox'lardan değerler alınacaktır. Daha sonra yapıdaki (struct) metodun yaptığı işlemin sonucu MessageBox ile ekranda gösterilecektir. (22P)
2. Aşağıdaki maddelerin tümünü içerecek gerekli C# kodlamasını yazınız. (25P)
  - İstedığınız sabit değerler ile ilgili bir enum tanımlayınız.
  - Tanımladığınız bu enum yapısının içindeki string elemanları Form yüklemesinde DropDownList'in içine atınız.
  - DropDownList'ten herhangi bir elemana tıklandığında seçilen elemanın hexadecimal karşılığını MessageBox ile ekrana yazdırınız.
3. Aşağıdaki maddelerin tümünü içerecek gerekli C# kodlamasını yazınız. (50P)
  - Programınız kendinizin belirleyeceği bir işletme (kütüphane, pet shop, çerezci vb.) için tasarlanacak ve vereceğiniz tüm isimler bu işletme ile alakalı olacaktır (Sınıf, metod, değişken isimleri vb.)
  - İsmi kendinizin belirleyeceği bir sınıfı oluşturulacaktır.
  - Bu sınıfın nesne türetilir türetilmez çalışan metodu ekrana MessageBox ile "hoşgeldiniz" yazacaktır.
  - Bu sınıfın nesnenin işi bittikten sonra çalışan metodu ekrana MessageBox ile "güle güle" yazacaktır.
  - Bu sınıfın türünü ve ismini kendinizin belirleyeceği başka sınıflardan ulaşılamayan 1, başka sınıflardan ulaşılabilen 2 değişkeni olacaktır.
  - Sınıfın başka sınıflardan ulaşılamayan değişkenlerine Form kısmından değer atayıp o değeri Form kısmına geri gönderecek iki farklı metodu olacaktır.
  - Form kısmında bu sınıftan 2 adet nesne üretilerek bu iki nesne vasıtasıyla sınıfın değişkenlerine farklı farklı değerler atanıp bu değerler ekranda gösterilecektir.
4. Ödevlere Ad, soyad, öğrenci no ve bölüm gibi bilgiler **MUHAKKAK** yazılmalıdır.
5. Teslim edilecek ödev Word yada PDF gibi belge ile sisteme yüklenerek, e-posta gönderilerek yada elle yazılarak kurumsal posta adresime gönderilebilir.
6. Ödevinizin puan değerleri soruların yanında yazmaktadır.
7. Ödev son teslim tarihi üniversite senatosu tarafından ilan edilen tarihtir.

**Dr. Öğr. Üyesi**

**Melike ŞİŞECİ ÇEŞMELİ**