|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Akademik Yılı** | **2024/2025** | **Dönem** | **GUZ** | **Bölüm/Program** | **BİLGİSAYAR** | |
| **Dersin Adı** | **NESNE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMA** | | | **Sınav Türü** | **FİNAL** | |
| **Öğrenci Adı-Soyadı** |  | | **Öğrenci No** |  | **Sınav Notu** |  |
| **Öğrenci İmza** |  | | **Tarih** | **31/12/2024** |
| **Ek bilgiler: Süre : 25 dk** | **Birinci Öğretim:**  **İkinci Öğretim:** | | **Öğretim El. Adı-Soyadı: Öğr. Gör. Fatma Nur KILIÇKAYA** | | | |

**SORULAR**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Yukarıdaki kodu kullanarak 1,2, 3, 4 ve 5. Soruyu cevaplayınız.**   1. **Yukarıdaki C# kodunu çalıştırdığınızda ekrana hangi mesajlar yazdırılır?** 2. Animal speaks   Animal speaks  Dog wags its tail   1. Dog barks   Dog barks  Dog wags its tail   1. Animal speaks   Dog barks   1. Derleme hatası: `Dog` sınıfında `WagTail` metoduna erişilemiyor. 2. Animal speaks   Dog barks  Dog wags its tail      **6- Yukarıdaki Market sınıfında boş bırakılan yere hangi anahtar kelime gelmelidir?**  **a-** static  **b-** void  **c-** decimal  **d-** market  **e)** decimal toplamCiro    **Yukarıdaki kodu kullanarak 7,8,9 ve 10. Soruyu cevaplayınız.**  **7- Yukarıdaki Urun sınıfı hangi nesne yönelimli programlama prensibini en iyi şekilde yansıtmaktadır?**   1. **Encapsulation (Kapsülleme)** 2. **Abstraction (Soyutlama)** 3. **Inheritance (Kalıtım)** 4. **Polymorphism (Çok Biçimlilik)** 5. **Static (Statik)**   **8- Urun sınıfındaki urunAd ve fiyat özelliklerinin static olarak tanımlanması ne anlama gelir?**   1. **Her nesne için bağımsız değişkenlerdir.** 2. **Değişkenler sadece Urun sınıfından türetilmiş nesneler tarafından erişilebilir.** 3. **Değişkenler tüm Urun sınıfının nesneleri tarafından ortak kullanılır.** 4. **Sadece bir Urun nesnesi oluşturulabilir.** 5. **Değişkenler sadece Main metodundan erişilebilir.** | 1. **Yukarıdaki C# kodunda myDog nesnesi ile hangi metod çalıştırılır?**   a- Animal sınıfındaki Speak metodu çalıştırılır. b- Dog sınıfındaki Speak metodu çalıştırılır. c- Derleme hatası alırsınız çünkü Animal sınıfındaki Speak metodu override edilemez. d- Dog sınıfındaki WagTail metodu çalıştırılır. e- Animal sınıfındaki Speak metodu ve ardından Dog sınıfındaki Speak metodu çalıştırılır.   1. **Animal sınıfını nesne oluşturmadan (newlemeden) çağırmak için aşağıdaki yöntemlerden hangisi uygulanabilir?** 2. Interface 3. Encapsulation 4. Static 5. Inheritance 6. Program 7. **Yukarıdaki C# kodunda aşağıdakilerden hangisi doğrudur?** 8. Animal sınıfı abstract olarak tanımlanmasa da, Dog sınıfı yine de Speak metodunu override etmek zorundadır. 9. Animal sınıfının Speak metodu abstract olduğu için, Dog sınıfında override edilmek zorundadır. 10. Animal sınıfından doğrudan nesne oluşturulamaz, ancak Dog sınıfından türetilmiş nesne Animal türünde tanımlanabilir. 11. Dog sınıfı Speak metodunu override etmezse, program çalışmaz ve hata alırsınız. 12. Dog sınıfı Speak metodunu override etmezse, Animal sınıfındaki Speak metodu otomatik olarak çağrılır. 13. **Aşağıdakilerden hangisi doğrudan nesne oluşturamaz?** 14. Animal 15. Dog 16. Abstract 17. Program 18. Interface   **9- Program sınıfı incelendiğinde boş bırakılan kısma,** **Urun sınıfından bir nesne oluşturulmayı amaçlayan bir kod parçası aşağıda verilmiştir. Ancak, kodda bir hata bulunmaktadır.**   |  | | --- | | **Urun urun = new Urun(“Laptop”, 5000);**  **urun.urunAd = “Telefon”;**  **urun.fiyat = 1000;**  **Console.WriteLine(urun.urunAd + " " + urun.fiyat);** |   **Aşağıdaki seçeneklerden hangisi doğru açıklamayı yapmaktadır?**   1. **Urun sınıfı static olduğu için nesne oluşturulamaz.** 2. **urunAd ve fiyat alanları static olduğu için, bir nesne üzerinden değil, sınıf üzerinden erişilmelidir.** 3. **urunAd ve fiyat alanları yalnızca constructor içinde kullanılabilir.** 4. **Urun sınıfı internal olduğu için hata oluşur.** 5. **Kodda hata yoktur; başarılı bir şekilde çalışır.**   **10- Yukarıdaki Urun sınıfındaki Urun constructor'ı (yapıcı metodu) için hangi ifade doğrudur?**   1. **Urun constructor'ı yalnızca static üyeleri değiştirebilir.** 2. **Constructor, sadece urunAd değerini alır.** 3. **Constructor, yalnızca fiyat değerini alır.** 4. **Constructor sınıf dışından erişilemez.** 5. **Constructor, urunAd ve fiyatı dışarıdan alınan değerlere göre ayarlar.** |