1. 10 elemanlı bir dizi tanımlayınız.
   1. Diziye klavyeden pozitif ve negatif değerler içeren değerler giriniz.
   2. Tanımlanan dizisi içerisindeki sayıların **toplamını** veren kodları yazınız.
   3. Tanımlanan sayılar dizisi içerisindeki **çift sayıları** ekrana yazdıran kodları yazınız.
   4. Tanımlanan sayılar dizisi içerisindeki **pozitif tek sayıları** ekrana yazdıran kodları yazınız.
   5. Tanımlanan sayılar dizisi içerisindeki sayıların **negatif**, **pozitif** ve **işaretsiz** olma durumlarını yanına yazdıran kodları yazınız.
2. 0 ile 50 arasındaki sayılardan 5′e tam olarak bölünenleri diziye aktaran programı yazınız.
3. Kullanıcı tarafından girilen index numarasına göre gün adını bulan kodları yazınız.
4. Kullanıcı tarafından girilen gün adının haftanın kaçıncı günü olduğunu bulan kodları yazınız.
5. Kullanıcının girdiği sayının önceden tanımlanmış ve doldurulmuş bir dizi içinde olup olmadığını döngü yardımı ile bulan kodları yazınız.
6. 10 elemanlı bir dizinin elemanlarını **rastgele** sayılarla dolduran ve sayıların tekrar edilmesini önleyen kodları yazınız.
7. Kullanıcı tarafından doldurulan dizideki **en büyük** ve en **küçük değeri** dizi fonksiyonlarını **kullanarak** bulan kodları yazınız.
8. Kullanıcı tarafından doldurulan dizideki **en büyük** ve en **küçük değeri** dizi fonksiyonlarını **kullanmadan** bulan kodları yazınız.
9. Kullanıcıdan alınan metin içindeki sesli harf sayısını bulan kodları yazınız. (Sesli harfler dizi içersinde tanımlanacak.)
10. int[] sayilar={4,5,-15,22,-34,3,0,7,43,100};  Yanda verilen diziyi tanımlayarak bir döngü yardımıyla aşağıdaki soruları çözünüz.
11. sayilar dizisi içerisindeki 3 e bölünebilen değerleri ekrana alt alta yazdırınız.
12. sayilar dizisi içerisinde yer alan elemanları tersten alt alta yazdırınız Hazır fonksiyon **kullanınız**. (Örnek : için 100 den başlayarak 4 e doğru değerler ekrana yazdırılacak)
13. sayilar dizisi içerisinde yer alan elemanları tersten alt alta yazdırınız Hazır fonksiyon **kullanmayınız.** (Örnek : için 100 den başlayarak 4 e doğru değerler ekrana yazdırılacak)
14. sayilar dizisi içerisinde yeralan elemanlardan kaçtanesi çift , kaçtanesi tek sayı olduğunu bularak sonucu ekrana yazdırınız.
15. sayilar dizisi içerisindeki en büyük sayıyı bularak sonucu ekrana yazdırınız.
16. sayilar dizisi içerisindeki en büyük negatif sayıyı bularak ekrana yazdırınız.
17. sayilar dizisi elamanlarını küçükten büyüğe doğru sıralayarak oluşan yeni sıralamayı ekrana yazdırnız. Hazır fonksiyon kullanmayınız.
18. string [] plakakodlari={"Kayıt Yok", "Adana", "Adıyaman", "Afyonkarahisar", "Ağrı", "Amasya", "Ankara"};

**Yukarıda verilen diziyi tanımlayarak aşağıdaki soruları bu diziye göre çözünüz.**

1. Klavyeden plaka kodu girilen il adını ekrana yazdırınız. Girilen koda ait il yok ise kayıt bulunamadı olarak mesaj veriniz.
2. Klavyeden il adı girilen ile ait plaka kodunu ekrana yazdırınız. Plaka kodu bulunamayan il için kayıt bulunamadı mesajını veriniz
3. 0 dan klavyeden girilen sayıya kadar olan sayılardan; tek olanları tek sayılar dizisine, çift olanları çift sayılar dizisine saklayan ve bu dizileri ayrı ayrı ekrana yazdıran program.
4. 10 elemanlı bir veri grubunda bulunan pozitif,sıfır ve negatif değerlerin sayısını bulup yazan programın kodlarını yazınız.
5. int dizi[] = { 5,6,7,8 }; veya benzer şekilde verilen bir tamsayı dizisinin elemanlarının toplamını bulan kodları yazınız.
6. Verilen bir string dizisini, ters sırada (sondan başa doğru) listeleyen kodları yazınız.
7. Verilen bir kişi adını 10 elemanlı bir dizide arayan ve ismin bu dizide bulunup bulunamadığını, varsa kaçıncı indiste olduğunu belirten kodları yazınız. Aranan kişinin string aranan = “Ali” şeklinde verildiğini varsayabilirsiniz.
8. Kullanıcının girdiği 5 adet sayıyı bir diziye atayarak, bu dizide bulunan çift sayıların ortalamasını ekrana yazan konsol uygulamasını yapınız.
9. **Sayısal loto nedir?** Bir birinden farklı **1 ile 49 arasında 6 adet sayının** tahmin edilmesidir. İkramiyeler ise 3, 4, 5 ve 6 bilenlere verilmektedir. C# programında diziler yardımı ile bir birinden farklı 1 ile 49 arasında rastgele sayı tutularak ekrana yazdıran uygulamayı yapınız.
10. **Şans Topu(5 +1)  nedir?** Şans Topu (5+1) oyunu, iki farklı sayı kümesi içerisinden, belirlenen sayıda numara seçilmesi esasına dayanan bir sayısal oyundur. İlk sayı kümesi **1-34 numaradan**, **ikinci sayı kümesi ise 1-14** numaradan oluşmaktadır. İştirakçiler, ilk sayı kümesinden 5 (beş) adet, ikinci sayı kümesinden 1 (bir) adet numarayı seçerek oyunu oynarlar. ikramiye grupları, (5+1), (5), (4+1), (4), (3+1), (3), (2+1) ve (1+1) olmak üzere 8 adettir.

Şans topu için rastgele sayılar üretip ikramiye kazanıp kazanmadığını bulan programın kodlarını yapınız.

1. **On Numara (22)  nedir?** On Numara adı verilen bu oyunda; 1 ile 80 arasındaki sayılardan rastgele ,  22 adet sayı tutulmaktadır. İkramiye, çekilikle belirlenecek olan 22 rakamdan 6,7,8,9 ve 10 adet numaranın doğru olarak tahmin edilmesi veya bu 22 rakamdan hiçbirisinin tahmin edilmemesi durumunda talihlilere verilmektedir. On Numara için rastgele sayılar üreten c# programını yapınız.
2. Klavyeden girilen sayının alttan ve üstten en yakın asal sayıları bulup ekrana yazdıran programı yapınız.
3. Rastgele tutulan 50 ile 150 arasında 50 adet sayıyı sayilar dizisine atayarak aşağıdaki işlemleri yapınız.
   1. Bu sayıların toplamı ve ortalaması
   2. 100 den büyük olan sayıları ekrana yazdıran
   3. 100 den küçük olanların adetini bulan
   4. Bu sayıların en büyüğünü ve en küçüğünü bulup yazdıran
   5. Bu sayıları büyükten – küçüğe sıralayarak yan yana yazdıran
   6. Klavyeden girilen sayıyı bu dizide arayan( Var/Yok)
   7. Klavyeden girilen sayıyı dizide arayan ve kaç adet olduğunu bulup yazdırın.
   8. Her elemanın karesini alarak b dizisina aktaran , her elamanın kare kökünü alarak c dizisine aktaran , b ve c dizilerinin toplamını d dizisine aktaran ve d dizisini ekranda yazdıran programın kodlarını yazınız.

<http://www.superloto.biz/sayisal-loto-nasil-oynanir/>

<http://www.superloto.biz/sans-topu-nasil-oynanir/>

<http://www.superloto.biz/on-numara-nasil-oynanir/>