



PROGRAMLAMAYA GİRİŞ

2. Ödev

Sakarya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği (İ.Ö) 2. Ödevi

G171210021 – Onur Osman Güle

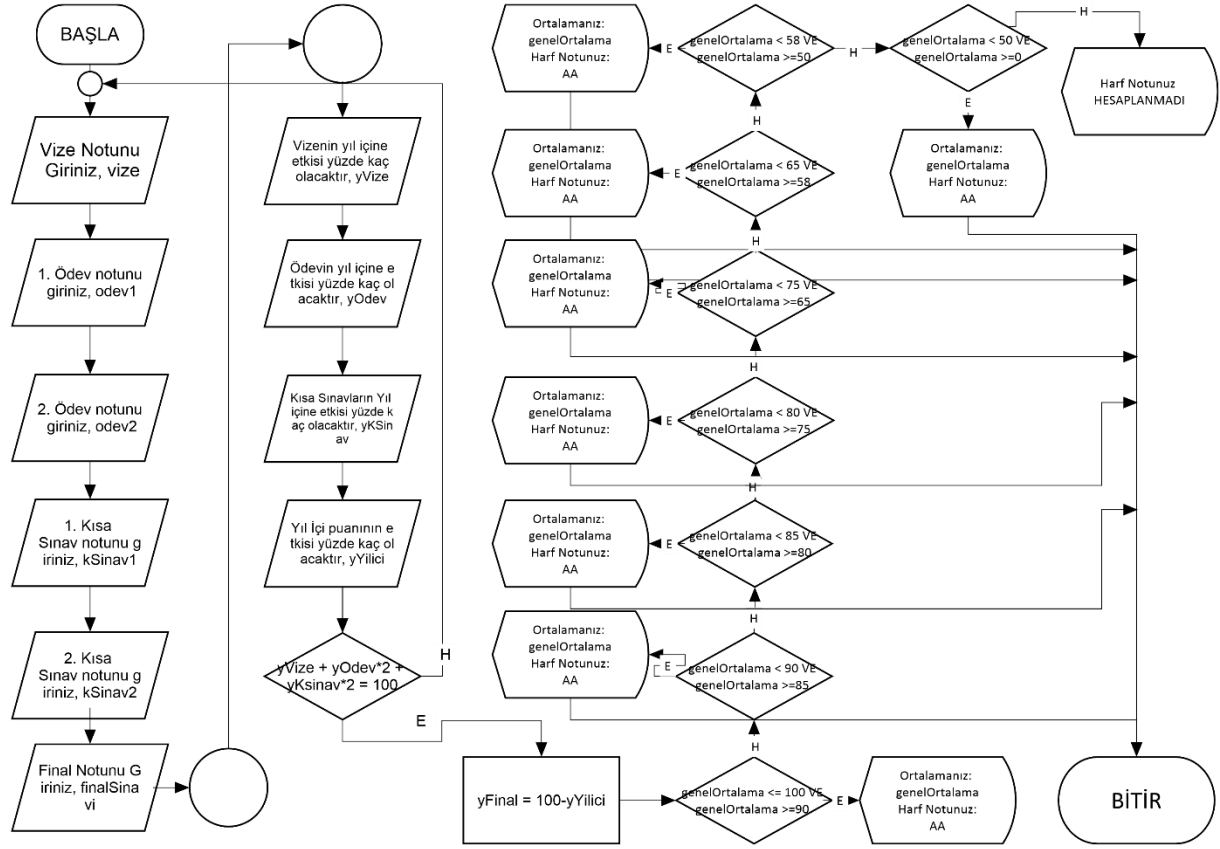
Onur Osman Güle
G171210021
Bilgisayar Mühendisliği(İ.Ö)
B Grubu

2. Ödev 1. Soru

Sözde Kod:

A1: Başla
A2: Konsolu Temizle
A3: Vize notunu giriniz yaz.
A4: vize değişkenine klavyeden sayı girdir.
A5: 1. Ödev notunu giriniz yaz.
A6: odev1 değişkenine klavyeden sayı girdir.
A7: 2. Ödev notunu giriniz yaz.
A8: odev2 değişkenine klavyeden sayı girdir.
A9: 1. Kısa Sınav notunu giriniz yaz.
A10: kSinav1 değişkenine klavyeden sayı girdir.
A11: 2. Kısa Sınav notunu giriniz yaz.
A12: kSinav2 değişkenine klavyeden sayı girdir.
A13: Final notunu giriniz yaz.
A14: finalSinavi değişkenine klavyeden sayı girdir.
A15: Vizenin yıl içine etkisi yüzde kaç olacaktır yaz.
A16: yVize değişkenine klavyeden sayı girdir.
A17: Ödevin yıl içine etkisi yüzde kaç olacaktır yaz.
A18: yOdev değişkenine klavyeden sayı girdir.
A19: Kısa Sınavların yıl içine etkisi yüzde kaç olacaktır yaz.
A20: ykSinav değişkenine klavyeden sayı girdir.
A21: Yıl içi puanının etkisi yüzde kaç olacaktır yaz.
A22: yYilici değişkenine klavyeden sayı girdir.
A23: Eğer $yVize + yOdev*2 + ykSinav*2 = 100$ değilse Yüzdelikler toplamı yüz olmalı yazdır, A2'ye git.
A24: Final yüzdeliğini bulmak için $100 - yYilici$ işlemini yap.
A25: Notların ağırlıklı not ortalamasını al, genelOrtalama'ya aktar.
A26: genelOrtalama'yı yazdır.
A27: Eğer $genelOrtalama \leq 100$ VE $genelOrtalama \geq 90$ ise Harf Notunuz AA yazdır.
A28: Eğer $genelOrtalama < 90$ VE $genelOrtalama \geq 85$ ise Harf Notunuz BA yazdır.
A29: Eğer $genelOrtalama < 85$ VE $genelOrtalama \geq 80$ ise Harf Notunuz BB yazdır.
A30: Eğer $genelOrtalama < 80$ VE $genelOrtalama \geq 75$ ise Harf Notunuz CB yazdır.
A31: Eğer $genelOrtalama < 75$ VE $genelOrtalama \geq 65$ ise Harf Notunuz CC yazdır.
A32: Eğer $genelOrtalama < 65$ VE $genelOrtalama \geq 58$ ise Harf Notunuz DC yazdır.
A33: Eğer $genelOrtalama < 58$ VE $genelOrtalama \geq 50$ ise Harf Notunuz DD yazdır.
A34: Eğer $genelOrtalama < 50$ VE $genelOrtalama \geq 0$ ise Harf Notunuz FF yazdır.
A35: Eğer hiçbirisi değil ise Harf Notunuz HESAPLANMADI yazdır.
A36: Bitir.

Akış Diyagramı



C++ Kodu

"2_B_G171210021_1.cpp" dosyasında mevcuttur.

2. Ödev 2. Soru

Sözde Kod:

A1:Başla

A2:N boyutlu dizi oluşturmak için N değerini giriniz yaz, nDizi Boyutu'na eşitle.

A3:100 sayılı bir dizi oluştur. //Max. Değer.

A4:i tam sayı değeri 0 olsun. basılanTus adlı karakter değerimiz '0' karakterini tutsun. simdikiSatır adlı tam sayı değerimiz 1 değerini tutsun.

A5:Dizinin i. Elemanına Rastgele bir sayı oluşturup 11 ile modunu alıp aktar.

A6: i'yi 1 arttır.

A7: i <= nDiziBoyutu ise A5'e git.

A8: Konsolu temizle.

A9: i tam sayı değeri 1 olsun.

A10: Eğer simdikiSatır, i'ye eşit değil ise A12'ye git.

A11: i. Satırı sol tarafına ok koyarak dizinin i. Elemanını yazdır.

A12: dizinin i. Elemanını yazdır.

A13: i<=nDiziBoyutu ise A10'a git.

A14: (a veya A tuşu aşağıya götürür.) , (d veya D tuşu yukarıya götürür.), (c veya C tuşu programdan çıkarır.), İsteddiğiniz tuşa şimdi basabilirsiniz... yazılarını alt alta yazdır.

A15: Klavyeden tek bir tuş girilmesini bekle.

A16: Eğer girilen tuş D veya d'nin ASCII karşılığında ise simdikiSatır'ı 1 arttır.

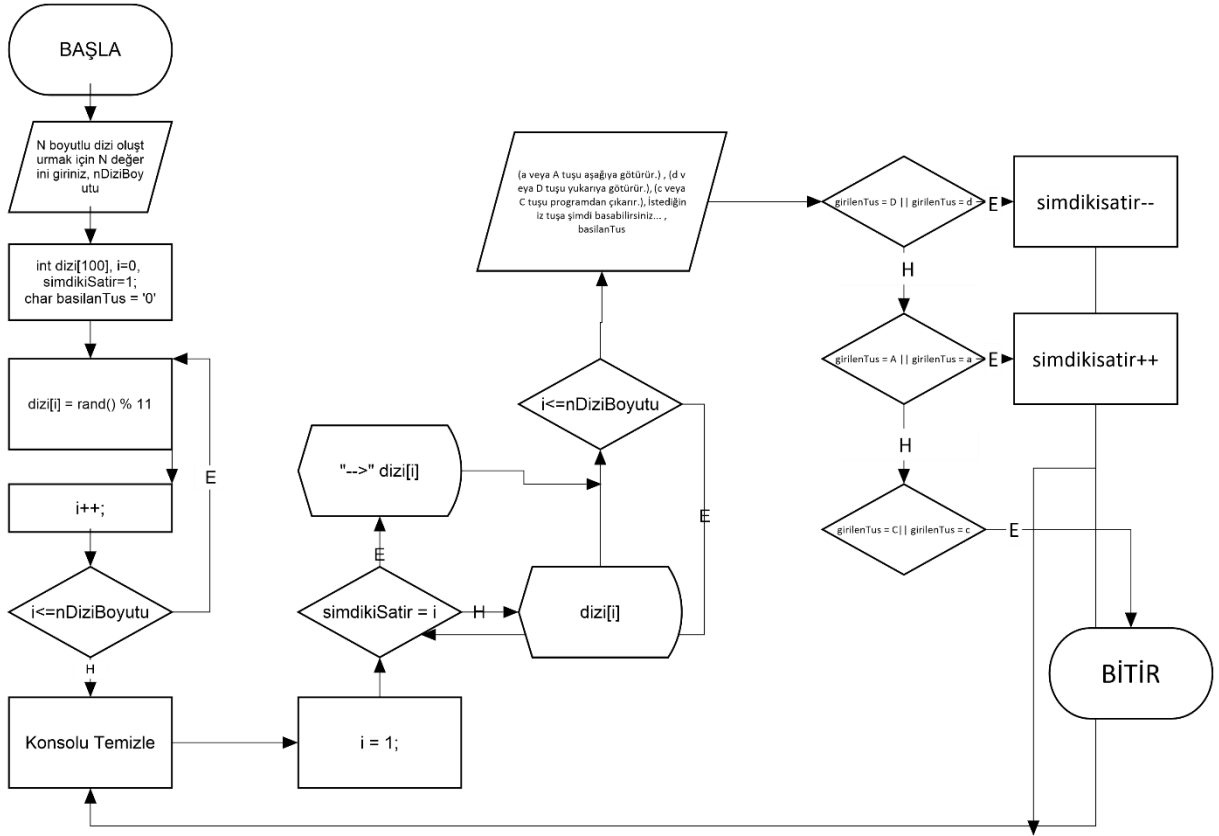
A17: Eğer girilen tuş A veya a'nin ASCII karşılığında ise simdikiSatır'ı 1 azalt.

A18: Eğer girilen tuş C veya c'nin ASCII karşılığında ise A19'a Git.

A19: A8'e git.

A19: Bitir.

Akış Diyagramı:



C++ kodu

Dosyaların içindedir.

2. Ödev 3. Soru

Sözde Kod:

A1: Başla

A2: x^2 değerini giriniz yazıp x kare değişkenine aktar.

A3: x değerini giriniz yazıp x değişkenine aktar.

A4: c değerini giriniz yazıp sabit değişkenine aktar.

A5: Konsolu temizle.

A6:denklem değişkenine x kare'yi string ifadeye dönüştürüp yazdır ve x^2 yazdır.

A7: denklem değişkenine eğer x 'te - yoksa + yazıp x değerini yaz sonra x yaz.

A8: Sabit değişkeni 0'da büyükse + yazıp sabit değişkenini yazıp denklem değişkenine yaz.

A9: Çözölmek istenen denklem yazıp denklem ifadesini yaz.

A10: diskriminant değişkenine x 'in karesinden $4*x$ kare*sabit ifadesini çıkarıp yaz.

A11: Eğer diskriminant sıfırdan küçükse kökler karmaşıktır yaz. A16'a git.

A12:kok1 değişkenine $(-x + \text{diskriminantın karekökü}) / 2*x$ kare ifadesini aktar.

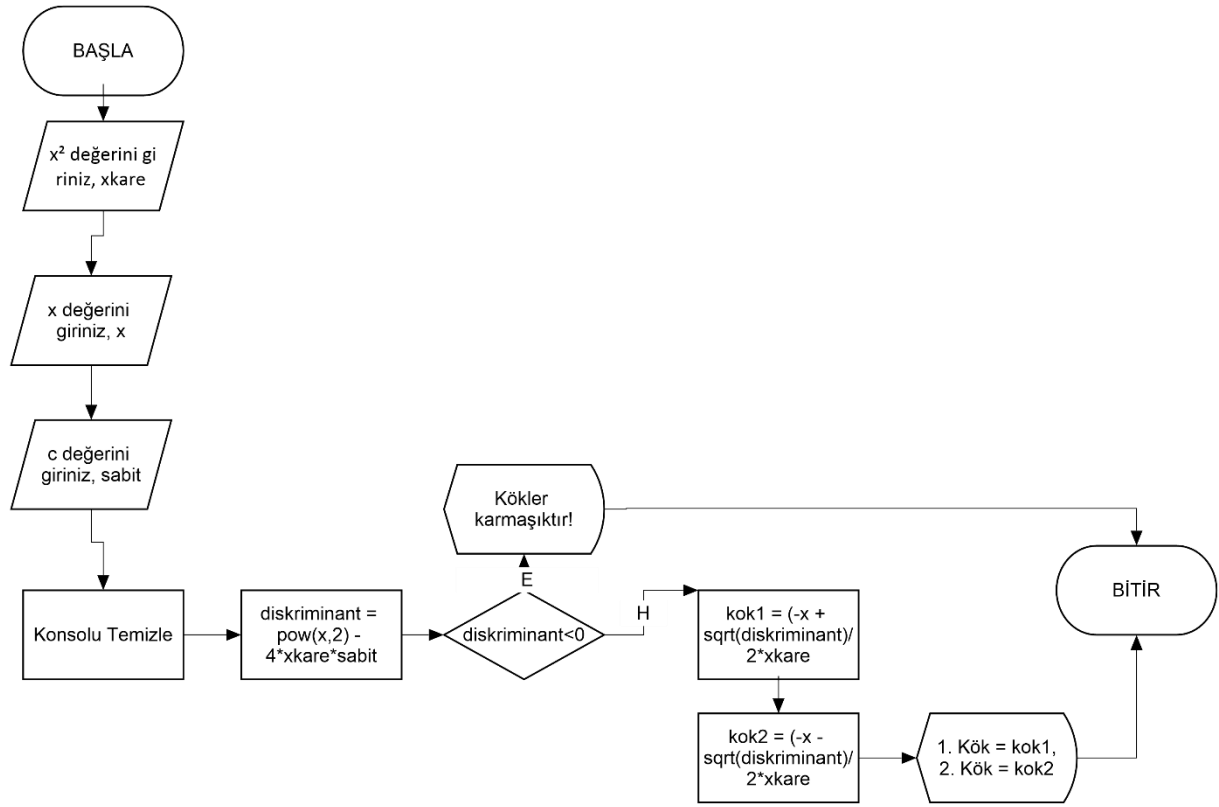
A13: kok2 değişkenine $(-x - \text{diskriminantın karekökü}) / 2*x$ kare ifadesini aktar.

A14: Eğer $\text{kok1}=\text{kok2}$ ise Kökler çakışıktır ve kökler kok1 'in değeri ve kok2 'nin değeri 'dir yazdır.

A15: 1. Kök kok1 'in değeri , 2. Kök kok2 'nin değeri 'dir yazdır.

A16: Bitir.

Akış Diyagramı:



C++ kodu:

Dosyaların içindedir.

Görüş:

Akış diyagramı çizmek gerçekten uzun sürüyor. Algoritma yazmak güzel fakat akış diyagramı çizmek ciddi zorlu.