

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

PROJE RAPORU

Programlama Dilleri Laboratuvarı Hafta 2 (İki)

> 184410029 RECEP POLAT

Deney 2: Değişken Kavramı ve Operatörler

1.0. Objective and Scope

In this experiment, concept of variable and basic operators used in a programming language will be examined.

1.1. SORULAR

1.1.1 Soru-1 ve Cevapları

i = 1, j = 2, k = 3, m = 2 ve p = 0 ise aşağıdaki ifadelerin sonuçlarını bulunuz. (True veya False)? p = 0 olduğu için False kabul ederiz kalanları ise True olur bu yüzden;

	Cevaplar
• i == 1	True
• j == 3	False
• i >= 1 && j < 4	True
• $m < = 99 \&\& k < m$	False
• j >= i k == m	True
• $k + m < j \mid \mid 3 - j >= k$	False
• ! m	False
• !(j - m)	True
• ! (k > m)	False
• !(j > k)	True
• m p && (k p) j	True

1.1.2. Soru-2

Aşağıdaki ifade çalıştığında z nesnesine atanacak değeri bulunuz.

Eğer, p = 2, r = 3, q = 4, w = 6, x = 5, y = 8 ise

$$z = p * r % q + w / x -y;$$

1.1.2.1. Cevap-2

```
p * r = 6 \implies 2 * 3 = 6

p * r % q = 2 \implies 6 % 4 = 2

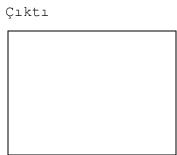
w / x = 1.2 \implies 6 / 5 = 1.2

z = p * r % q + w / x - y = -4.8 \implies 2 + 1.2 - 8 = -4.8

yani z = -4.8
```

1.1.3. Soru-3

Aşağıda verilen sahte kodun çıktısını yandaki kutucuğa yazınız.



1.1.3.1. Cevap-3

d değişkeninin ilk değeri = 16 c değişkeninin ilk değeri = 24 d değişkeninin ikinci değeri 17 c değişkeninin ikinci değeri = 8 c değişkeninin üçüncü değeri = 7

Çıktı	
16	
8	
7	
4	

1.1.4. Soru-4

A nesnesinin değeri 2 ve sonuç nesnesinin değeri 7 ise aşağıdaki ifade sonucunda sonuç nesnesinin değeri ne olur?

```
sonuc -= ++a * 2
```

1.1.4.1. Cevap-4

a nesnesini önce artırma işlemi yapılmış yani a nesnemizin yeni değeri 3, 3*2=6, 7-6=1 yani sonuç nesnemizin yeni değeri 1 dir.

1.1.5. Soru-5

```
Eğer a=8 , b=0 and c = 13 ise y nesnesinin değeri ne olur? y = a \mid \mid b \&\& c \&\& ! (a \mid \mid b)
```

1.1.5.Cevap-5

```
b = 0 olduğu için False kabul ederiz kalanları ise True olur bu yüzden; a \mid \mid b = True, c = True, !(a \mid \mid b) = False y = True && True && False y = False olur.
```