

Soru 1

```
1 reference
class Program
{
    int i = 10;
    int j;
    char z = (char)5;
    bool b;
    0 reference
    static void Main(string[] args)
    {
        Program p = new Program();
        p.amethod();
    }
    1 reference
    public void amethod()
    {
        Console.Write(j);
        Console.Write(b);
    }
}
```

Program çalışması sonucu ekrana ne yazar?

- A ☐ 1false
- B** ☒ 0false
- C ☐ Hata verir
- D ☐ 00
- E ☐ false0

Soru 2

```
int i;  
for (i = 0; i <= 7; i++)  
{  
    if (i == 3)  
    {  
        Console.Write(i + " "); continue;  
    }  
    else if (i != 4)  
        Console.Write(i + " ");  
    else  
        break;  
}
```

Yukarıdaki programın çalışması sonucu ekrana ne yazar?

☒ A 0123

☐ B 012345

☐ C 01234

☐ D 01234567

☐ E 0123456

Soru 3

```
Oyuncu[] oyuncular = new Oyuncu[]
{
    new Oyuncu("Mehmet",50),
    new Oyuncu("Leyla",82),
    new Oyuncu("Recep",72)
};

bool yerDegistir;

do
{
    yerDegistir = false;
    for (int i = 0; i < oyuncular.Length - 1; i++)
    {
        if (oyuncular[i].Skor < oyuncular[i + 1].Skor)
        {
            Oyuncu temp = oyuncular[i];
            oyuncular[i] = oyuncular[i + 1];
            oyuncular[i + 1] = temp;
            yerDegistir = true;
        }
    }
} while (yerDegistir);

foreach (Oyuncu p in oyuncular)
{
    Console.WriteLine("Adı...: " + p.Adı + " Skor...: " + p.Skor);
}
```

Yukarıdaki program bloğu için aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

- A ☐ Ekran çıktısı son olarak Recep isimli oyuncu bilgilerini yazar.
- B ☐ Program oyuncuları isme göre küçükten büyüğe doğru sıralar.
- C ☐ Program sonunda yerDegistir değeri true olur.
- D ☐ Program sonunda 1. indeksteki oyuncu Leyla olur.
- E ☒ Program sonunda 2. indeksteki oyuncu Mehmet olur.

Soru 4

```
int i, k;  
for (i = 3; i < 5; i++)  
    for (k = 3; k < 5; k++)  
    {  
        if (k == 4) continue;  
        Console.Write(" i=" + i + " k=" + k);  
    }
```

Yukarıdaki programın çalışması sonucu ekrana ne yazar?

A ☐ i=3 k=4 i=4 k=4

B ☐ i=2 k=4 i=4 k=2

C ☐ i=4 k=3 i=4 k=3

D ☐ i=4 k=4 i=4 k=4

E ☒ i=3 k=3 i=4 k=3

Soru 5

```
class Ornek
{
    private int i;
    public double k;
    private void Yazdir()
    {
        Console.WriteLine(i + " " + k);
    }
    public void Goster()
    {
        Console.WriteLine(i + " " + k);
    }
}
```

Bu koda göre aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

- A ☐ Goster metodu i değişkenine erişemez.
- B ☐ Yazdir metodu private olarak deklare edilmemelidir.
- C ☒ Bu kodda hata yoktur.**
- D ☐ Yazdir metodu k değişkenine erişemez.
- E ☐ k değişkeni public olarak deklare edilmemelidir.

Soru 6

- 1) `int [] a = {3,8,11};`
- 2) `int [] a;`
`a= new int [2];`
`a[0]=3; a[1]=8;a[2]=11;`
- 3) `int [] a;`
`a=new int {3,8,11};`
- 4) `int [] a;`
`a=new int[3] {3,8,11};`
- 5) `int [] a;`
`a= new int [3];`
`a[0]=3; a[1]=8;a[2]=11;`

3 tamsayıdan oluşan ve başlangıçta değerleri atamanın doğru yapıldığı cevaplar hangisidir?

A ☐ 3,4

B ☐ 2,5

C ☒ 1,4,5

D ☐ 1,2

E ☐ 2,4,5

Soru 7

```
int i = 14;  
for (; ; )  
{  
    Console.Write(i + " ");  
    if (i >= -4)  
        i -= 5;  
    else  
        break;  
}
```

Yukarıdaki programın çalışması sonucu ekrana ne yazar?

A

☒ 14 9 4 -1 -6

B

☐ 14 -6 5 -1 -4

C

☐ 14 9 4 -6 -1

D

☐ 14 -6 -4 1 5

E

☐ 14 4 9 1 5

Soru 8

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Program p = new Program();
    }
    public Program()
    {
        for (int i = 10; i > 10; i--)
            Console.Write(i);
    }
}
```

Program çalıştırılırsa, ekrana ne yazar?

- A ☐ Hata verir
- B ☐ 10
- C ☐ 0
- D ☐ 9
- E ☒ Hiçbir şey yazmaz

Soru 9

Aşağıdakilerden hangisi, **C# da kullanılan** standart değişken türlerinden değildir?

- A ☐ int
- B ☐ string
- C ☐ char
- D ☐ double
- E ☒ dim

Soru 10

Aşağıdakilerden hangisi Pi sayısı için doğru tanımlamadır?

A ☐ `const float pi; pi=3.14F;`

B ☒ `const float pi=3.14F;`

C ☐ `float pi=3.14F;`

D ☐ `pi=3.4F;`

E ☐ `#define pi=3.14F;`