

CEVAPLAR

ÖĞRENCİ İSMİ:

SÜRENİZ 25 DAKİKADIR.

DERS NO:

BİL141 KISA SINAV I ŞUBE 3 GRUP A SORULARI

ASİSTANLARIN SINAV ESNASINDAKİ TEK GÖREVİ SINIFI GÖZETLEMektir.

SORULARDAN PUAN ALABİLMEYİZ İÇİN TAM OLARAK CEVAP VERMEYİZ GEREKMEKTEDİR. KİSMİ PUANLAMA YAPILMAMAKTADIR. YANLIŞ OLAN 1 CEVABINIZ DEĞERLENDİRMEYE KATILMAZ.

EKRAN ÇIKTISI SORULARINDA KODLARIN ÇIKTISINI HER HÜCRE BİR KARAKTERİ TEMSİL EDECEK ŞEKİLDE KUTULARA YAZINIZ. (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) yazınız VE nedenini cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir. HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir. HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

Piazza'da sizlerle paylaşılan "Modern Yaşamın Gizli Sırları - Algoritma" belgeselinde aşağıdakilerden hangisine değinilmemiştir?

- a) 2.dünya savaşını bitiren enigma makinesinin işleyişine
- b) Böbrek hastaları ve bağışçıların eşleşmesine
- c) Bir otomatik depo marketinin çalışmasına
- d) Popüler film seçimlerinden kullanıcının kişisel beğenisini çıkaran algoritmaya

1. başla
2. sayac=0
3. sayi=0
4. Eğer sayi > 80 ise git 8
5. Eğer sayi mod 5 = 0 ise sayac=sayac+1
6. sayi=sayi+1
7. Git 4
8. Yaz sayac
9. Dur

Yukarıdaki algoritma nasıl bir çıktı verir?

- a) 15
- b) 16
- c) 17
- d) 20

- I. double X
- II. iNt ✓
- III. Tr-en X
- IV. m(aket) X

Yukarıdakilerden hangileri geçerli bir değişken ismidir?

- a) Yalnız II
- b) Yalnız III
- c) I ve II
- d) Hiçbiri
- e) Düşündüğüm cevap şıklarda yok.

Usta Şirin: Aşçı Şirin 16 tane çörek yapmış. Ama Uykucu Şirin uyanamayıp gelemedince biz 3 şirin kaldık. Şimdi birkaç çöreği parçalara ayırarak paylaşmamız gerekiyor. Her birimize kaç çörek düştüğünü programa hesaplatalım dedik. Sonuç küsurlu çıkacağı için $\text{double } x = 16 / (4-1)$; yapsam x değişkenine istediğim değer kaydedilir mi?

Yukarıdaki sorunun doğru cevabı ne olabilir?

- a) Evet, x 'in türü double olduğu için küsurlu değeri tutabilir.
- b) Evet, bölme işlemi istediğin küsurlu değeri üretecektir.
- c) Hayır, $\text{double } x = (\text{double}) (16 / (4-1))$; olsa olurdu.
- d) Hayır, $\text{double } x = (\text{double}) 16 / (4-1)$; olsa olurdu.

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <math.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    printf("12"
```

```
    "%d"
```

```
    "3"
```

```
/* "4"
```

```
    "5"
```

```
*/    "06", 4);
```

```
    printf("%d", (int)pow(3.0,2.0));
```

```
return 0;
```

```
}
```

1	2	4	3	0	6	9			

```
#include <stdio.h>
```

```
#define M_PER_K 5.5
```

```
#define prnt printf
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    double m=0.0, k=0.0;
```

```
    k = m / M_PER_K ;
```

```
    prnt("M:");
```

```
    scanf("%lf", &m);
```

```
    printf("K: %.2lf", k);
```

```
return 0;
```

```
}
```

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 11.0 değerini girip enter'a basmıştır. enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam etmesi beklenir.)

M :	1	1	.	0					
K :	0	.	0	0					

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(){
```

```
    int toplam = 10;
```

```
    int dolar = 0;
```

```
    printf("Para:");
```

```
    scanf("%d", dolar);
```

```
    printf("Bakiye:%d$", toplam-dolar);
```

```
/*    printf("\nAMPERSAND\n");    */
```

```
    return 0;
```

```
}
```

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 1 değerini girip enter'a basmıştır. enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam etmesi beklenir.)

H	A	T	A	2					

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    int kim=3;
```

```
{
```

```
        printf("%d", kim--);
```

```
        int kim=14;
```

```
{
```

```
            printf("%d", ++kim);
```

```
            int kim = 2;
```

```
}
```

```
        printf("%d", kim++);
```

```
}
```

```
    printf("%d", kim);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

3	1	5	1	5	2				

ÖĞRENCİ İSMİ:

SÜRENİZ 25 DAKİKADIR.

DERS NO:

BİL141 KISA SINAV I ŞUBE 3 GRUP B SORULARI

ASİSTANLARIN SINAV ESNASINDAKİ TEK GÖREVİ SINIFI GÖZETLEMektir.

SORULARDAN PUAN ALABİLMEYİZ İÇİN TAM OLARAK CEVAP VERMEYİZ GEREKMEKTEDİR. KISMI PUANLAMA YAPILMAMAKTADIR. YANLIŞ OLAN 1 CEVABINIZ DEĞERLENDİRMEYE KATILMAZ.

EKRAN ÇIKTISI SORULARINDA KODLARIN ÇIKTISINI HER HÜCRE BİR KARAKTERİ TEMSİL EDECEK ŞEKİLDE KUTULARA YAZINIZ. (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) yazınız VE nedenini cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir. HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir. HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

Piazza'da sizlerle paylaşılan "Modern Yaşamın Gizli Sırları - Algoritma" belgeselinde aşağıdakilerden hangisine değinilmemiştir?

- a) Bir otomatik depo marketinin çalışmasına
- ☒ b) 2.dünya savaşını bitiren enigma makinesinin işleyişine
- c) Böbrek hastaları ve bağışçıların eşleşmesine
- d) Popüler film seçimlerinden kullanıcının kişisel beğenisini çıkaran algoritmaya

- I. double
- II. Tr-en
- III. iNt
- IV. m(aket)

Yukarıdakilerden hangileri geçerli bir değişken ismidir?

- a) Yalnız II
- ☒ b) Yalnız III
- c) I ve III
- d) Hiçbiri
- e) Düşündüğüm cevap şıklarda yok.

1. başla
2. sayac=0
3. sayi=0
4. Eğer sayi > 60 ise git 8
5. Eğer sayi mod 5 = 0 ise sayac=sayac+1
6. sayi=sayi+1
7. Git 4
8. Yaz sayac
9. Dur

Yukarıdaki algoritma nasıl bir çıktı verir?

- a) 11
- b) 12
- ☒ c) 13
- d) 20

Usta Şirin: Aşçı Şirin 16 tane çörek yapmış. Ama Uykucu Şirin uyanamayıp gelemeyince biz 3 şirin kaldık. Şimdi birkaç çöreği parçalara ayırarak paylaşmamız gerekiyor. Her birimize kaç çörek düştüğünü programa hesaplatalım dedik. Sonuç küsurlu çıkacağı için $\text{double } x = 16 / (4-1)$; yapsam x değişkenine istediğim değer kaydedilir mi?

Yukarıdaki sorunun doğru cevabı ne olabilir?

- ☒ a) Hayır, $\text{double } x = (\text{double})16 / (4-1)$; olsa olurdu.
- b) Hayır, $\text{double } x = (\text{double}) (16 / (4-1))$; olsa olurdu.
- c) Evet, x 'in türü double olduğu için küsurlu değeri tutabilir.
- d) Evet, bölme işlemi istediğin küsurlu değeri üretecektir.

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <math.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    printf("21"
```

```
    "%d"
```

```
    "8"
```

```
/* "9"
```

```
    "5"
```

```
*/    "06", 4);
```

```
    printf("%d", (int)pow(2.0,2.0));
```

```
return 0;
```

```
}
```

2	1	4	8	0	6	4			

```
#include <stdio.h>
```

```
#define M_PER_K 7.5
```

```
#define prnt printf
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    double m=0.0, k=0.0;
```

```
    k = m / M_PER_K ;
```

```
    prnt("M:");
```

```
    scanf("%lf", &m);
```

```
    printf("K:%.2lf", k);
```

```
return 0;
```

```
}
```

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 15.0 değerini girip enter'a basmıştır. enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam etmesi beklenir.)

M:	1	5	.	0					
K:	0	.	0	0					

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(){
```

```
    int toplam = 20;
```

```
    int dolar = 0;
```

```
    printf("Para:");
```

```
    scanf("%d", dolar);
```

```
    printf("Bakiye:%d$", toplam-dolar);
```

```
/*    printf("\nAMPERSAND\n");    */
```

```
    return 0;
```

```
}
```

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 1 değerini girip enter'a basmıştır. enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam etmesi beklenir.)

H	A	T	A	2					

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    int kim=5;
```

```
    {
```

```
        printf("%d", kim--);
```

```
        int kim=71;
```

```
        {
```

```
            printf("%d",++kim);
```

```
            int kim = 2;
```

```
        }
```

```
        printf("%d", kim++);
```

```
    }
```

```
    printf("%d", kim);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

5	7	2	7	2	4				

BİL141 KISA SINAV I ŞUBE 2 GRUP C SORULARI

ASİSTANLARIN SINAV ESNASINDAKİ TEK GÖREVİ SINIFI GÖZETLEMektir.

SORULARDAN PUAN ALABİLMEYİZ İÇİN TAM OLARAK CEVAP VERMEYİZ GEREKMEKTEDİR. KISMI PUANLAMA YAPILMAMAKTADIR. YANLIŞ OLAN 1 CEVABINIZ DEĞERLENDİRMEYE KATILMAZ.

EKRAN ÇIKTISI SORULARINDA KODLARIN ÇIKTISINI HER HÜCRE BİR KARAKTERİ TEMSİL EDECEK ŞEKİLDE KUTULARA YAZINIZ. (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) yazınız VE nedenini cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir. HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir. HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

Piazza'da sizlerle paylaşılan "Modern Yaşamın Gizli Sırları - Algoritma" belgeselinde Google'ın kullandığı "pagerank" algoritmasının çalışma prensipleri aşağıdakilerden hangisi ile örneklendirilmiştir?

- a) Çiçekleri dolaşp kovanına dönen arılar
- ☒ b) Futbol oyuncularının paslaşmaları
- c) Böbrek hastaları ve bağışçıların eşleşmesi
- d) Uçak kalkış sıralaması

1. Başla
2. sayac=0
3. Eğer sayac>3 ise Git 7
4. sayac=sayac+1
5. Yaz sayac
6. Git 3
7. Dur

Yukarıdaki algoritma nasıl bir çıktı verir?

- a) 1 2 3
- ☒ b) 1 2 3 4
- c) 0 1 2
- d) 0 1 2 3

- I. ders5 ✓
- II. Char ✓
- III. somurtkan_sirin ✓
- IV. dolar-tl X

Yukarıdakilerden hangileri geçersiz bir değişken ismidir?

- ☒ a) Yalnız IV
- b) II ve IV
- c) I, III ve IV
- d) Hiçbiri
- e) Düşündüğüm cevap şıklarda yok.

Usta Şirin: Kodumda fopen ile bir dosya içine yazı yazdırıyorum. fprintf'le de dosyaya "Sirine" yazdırıyorum. Ancak kod o satırı çalıştırdıktan sonra (kod henüz tamamen sonlanmadan) dosyayı açıp bakıyorum, dosya var ama içi boş. Nedendir? Ben bilemedim.

Şirin Baba: C'de dosya işlemleri RAM üzerinde yapılır, dosyanın diskteki adresinde değil. Kodunda, dosyaya yazman bittikten sonra _____ fonksiyonunu kullanmalısın. Böylece bellek tamponundaki bilgiler, dosyaya(sabit disk) dökülür ve sen de kodunun sonlanmasını beklemeden dosyayı açıp içeriğini görüntüleyebilirsin.

Yukarıdaki yazışmada boşluğa gelebilecek ifade nedir?

- a) getch()
- ☒ b) fclose
- c) fflush(stdin)
- d) printf("Hello world!");

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main()
{
    int e=1,d=9;
    e=e*7;
    d=(int)sqrt((double)e);
    printf("%dd",d);
    return 0;
}
```

2	d																

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    double tl=0.0, euro=0.0;
    tl = euro * 7.41;
    printf("otel(E):");
    scanf("%lf", &euro);
    printf("tl: %.2lf", tl);
    return 0;
}
```

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 50 yazmış ve enter'a basmıştır. enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam etmesi beklenir.)

o	t	e	l	(	E	)	:	5	0								
t	l	:	0	.	0	0											

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("Sirin Baba.");
    printf("\nEyyahKacin");
    printf("\nGargamel!!!");
    return 0;
}
```

printf'te "\n" yok.

H	A	T	A	1													

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int mat=3;
    {
        printf("%d", mat--);
        int mat=14;
        printf("%d", mat--);
        {
            printf("%d",mat++);
            int mat = 2;
        }
        printf("%d", mat++);
    }
    printf("%d", mat);
    return 0;
}
```

3	1	4	1	3	1	4	2										

ÖĞRENCİ İSMİ:

SÜRENİZ 25 DAKİKADIR.

DERS NO:

BİL141 KISA SINAV I ŞUBE 2 GRUP D SORULARI

ASİSTANLARIN SINAV ESNASINDAKİ TEK GÖREVİ SINIFI GÖZETLEMektir.

SORULARDAN PUAN ALABİLMEYİ İÇİN TAM OLARAK CEVAP VERMENİZ GEREKMEKTEDİR. KISMI PUANLAMA YAPILMAMAKTADIR. YANLIŞ OLAN 1 CEVABINIZ DEĞERLENDİRMEYE KATILMAZ.

EKRAN ÇIKTISI SORULARINDA KODLARIN ÇIKTISINI HER HÜCRE BİR KARAKTERİ TEMSİL EDECEK ŞEKİLDE KUTULARA YAZINIZ. (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) yazınız VE nedenini cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir. HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir. HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

Piazza'da sizlerle paylaşılan "Modern Yaşamın Gizli Sırları - Algoritma" belgeselinde Google'ın kullandığı "pagerank" algoritmasının çalışma prensipleri aşağıdakilerden hangisi ile örneklendirilmiştir?

- a) Çiçekleri dolaşıp kovanına dönen arılar
- b) Böbrek hastaları ve bağışçıların eşleşmesi
- c) Uçak kalkış sıralaması
- d) Futbol oyuncularının paslaşmaları

1. Başla
2. sayac=0
3. Eğer sayac>3 ise Git 7
4. sayac=sayac+1
5. Yaz sayac
6. Git 3
7. Dur

Yukarıdaki algoritma nasıl bir çıktı verir?

- a) 0 1 2
- b) 0 1 2 3
- c) 1 2 3
- d) 1 2 3 4

- I. somurtkan_sirin
- II. ders5
- III. dolar-tl
- IV. Char

Yukarıdakilerden hangileri geçersiz bir değişken ismidir?

- a) Yalnız III
- b) III ve IV
- c) I, III ve IV
- d) Hiçbiri
- e) Düşündüğüm cevap şıklarda yok.

Usta Şirin: Kodumda fopen ile bir dosya içine yazı yazdırıyorum. fprintf'le de dosyaya "Sirine" yazdırıyorum. Ancak kod o satırı çalıştırdıktan sonra (kod henüz tamamen sonlanmadan) dosyayı açıp bakıyorum, dosya var ama içi boş. Nedendir? Ben bilemedim.

Şirin Baba: C'de dosya işlemleri RAM üzerinde yapılır, dosyanın diskteki adresinde değil. Kodunda, dosyaya yazman bittikten sonra _____ fonksiyonunu kullanmalısın. Böylece bellek tamponundaki bilgiler, dosyaya(sabit disk) dökülür ve sen de kodunun sonlanmasını beklemeden dosyayı açıp içeriğini görüntüleyebilirsin.

Yukarıdaki yazışmada boşluğa gelebilecek ifade nedir?

- a) getch()
- b) fflush(stdin)
- c) fclose
- d) printf("Hello world!");

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main()
{
    int e=1,d=9;
    e=e*10;
    d=(int)sqrt((double)e);
    printf("%dd",d);
    return 0;
}
```

3	d																

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    double tl=0.0, euro=0.0;
    tl = euro * 7.41;
    printf("otel(E):");
    scanf("%lf", &euro);
    printf("tl: %.3lf", tl);
    return 0;
}
```

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 100 yazmış ve enter'a basmıştır. enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam etmesi beklenir.)

o	t	e	l	(	E	)	:	1	0	0							
t	l	:	0	.	0	0	0										

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("Sirin Baba:");
    printf("\nEyvahKacin");
    printf("\nGargamel!!!");
    return 0;
}
```

printf
" " lavyok.

H	A	T	A	1													

```
#include <stdio.h>
int main()
{
```

```
    int mat=7;
    {
        printf("%d", mat--);
        int mat=24;
        printf("%d", mat--);
        {
            printf("%d",mat++);
            int mat = 2;
        }
        printf("%d", mat++);
    }
    printf("%d", mat);
    return 0;
```

7	2	4	2	3	2	4	6										

ÖĞRENCİ İSMİ:

SÜRENİZ 25 DAKİKADIR.

DERS NO:

BİL141 KISA SINAV I ŞUBE 1 GRUP E SORULARI

ASİSTANLARIN SINAV ESNASINDAKİ TEK GÖREVİ SINIFI GÖZETLEMektir.

SORULARDAN PUAN ALABİLMENİZ İÇİN TAM OLARAK CEVAP VERMENİZ GEREKMEKTEDİR. KISMI PUANLAMA YAPILMAMAKTADIR. YANLIŞ OLAN 1 CEVABINIZ DEĞERLENDİRMEYE KATILMAZ.

EKRAN ÇIKTISI SORULARINDA KODLARIN ÇIKTISINI HER HÜCRE BİR KARAKTERİ TEMSİL EDECEK ŞEKİLDE KUTULARA YAZINIZ. (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) yazınız VE nedenini cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir. HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir. HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

Piazza'da sizlerle paylaşılan "Modern Yaşamın Gizli Sırları - Algoritma" belgeselinde bahsedilen bir kavanoz çikolata ve acı biberli oyunda değinilen algoritma aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Her seferde rakibinin aldığı kadar bir eksiği kadar çikolata al; ancak rakip 1 çikolata alırsa sen de 1 çikolata al.
- b) İlk seferde 4 çikolata al, sonraki her seferde önceki aldığından 1 eksik çikolata al.
- c) Her seferinde 1 çikolata al; ancak kavanozda 4 ya da daha az çikolata kaldıysa tüm çikolataları al.
- d) İlk seferde 1 çikolata al, sonra "4-rakibinin aldığı çikolata" kadar çikolata al.

- I. Küresel değişken kullanımı ✓
- II. goto kullanımı ✓
- III. if(dosya==NULL) kullanımı X
- IV. return 1; kullanımı X

Yukarıdakilerden hangilerini iyi programlama alışkanlıklarına sahip bir programcı kodunda ASLA kullanmamalıdır?

- a) Yalnız II
- b) I ve II
- c) I ve III
- d) I, II ve IV
- e) Düşündüğüm cevap şıklarda yok.

SÖZDE KOD Klavyeden X girene kadar girilen her metni ekrana yazan algoritma	ÖRNEK EKRAM TASLAĞI Planlanan şekliyle
1.Başla	Sözde
2.Bir metin gir. (metin)	Sözde
3.Eğer metin "X" ise _____	Pseudo
4.Yaz metin	Pseudo
5._____	Kod
6.Dur	Kod
	X
	<i>Yukarıdaki örnek taslakta klavyeden girilen değerler koyu italik gösterilmiştir.</i>

Yukarıdaki boşluklara sırasıyla hangi ifadeler gelmelidir?

- a) "Git 6" ve "Git2"
- b) "Yaz X" ve "Git2"
- c) "Yaz X" ve "Git1"
- d) "Git 5" ve "Yaz X"

- a) void
- b) int
- c) char X
- d) double

Usta Şirin: Müzisyen Şirin için piyano kodu yapıyorum, kodumda kullanıcının değer girdikten sonra enter'a basmasını istemiyorum. *getch* kullanacağım ama *getch*'nin döndüğü değer türü neydi, hatırlatır mısın?

Şirin Baba: *getch* _____ türünde değer döner.

Yukarıdaki yazışmada boşluğa gelebilecek ifade nedir?

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main()
{
    double x = pow(121.0,((double)1)/2);
    double y = sqrt(49.0);
    double z = pow(27.0, (double)(1/3));
    printf("%d\n", (int)(++x));
    printf("%.0f\n", y++);
    printf("%.0f\n", z);
    return 0;
}
```

1	2										
7											
1											

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int number;
    char letter;
    printf("A");
    scanf("%d", &number);
    printf("B");
    scanf("%c", &letter);
    printf("%d%c", number, letter);
    printf("END");
    return 0;
}
```

(Kullanıcı kod çalıştıktan sonra 9 yazıp enter'a basmıştır.
enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam
etmesi beklenir.)

A	9										
B	9										
E	N	D									

```
#include <stdio.h>
int main()
{
```

```
    int x=20;
    printf("Dedi: "Evet!"\nDedim:Aaa!");
    printf("\n%d*%dd",5,x*x/4+2);
    return 0;
}
```

H	A	T	A	1							

```
#include <stdio.h>
int main()
{
```

```
    int fen=3;
    {
        printf("%d", fen--);
        int fen=5;
        {
            printf("%d", ++fen);
            int fen = 9;
        }
        printf("%d", fen++);
    }
    printf("%d", ++fen);
    return 0;
}
```

3	6	6	3								

BİL141 KISA SINAV I ŞUBE 1 GRUP F SORULARI

ASİSTANLARIN SINAV ESNASINDAKİ TEK GÖREVİ SINIFI GÖZETLEMektir.

SORULARDAN PUAN ALABİLMENİZ İÇİN **TAM OLARAK CEVAP VERMENİZ** GEREKMEKTEDİR. KISMI PUANLAMA YAPILMAMAKTADIR. YANLIŞ OLAN 1 CEVABINIZ DEĞERLENDİRMEYE KATILMAZ.

EKRAN ÇIKTISI SORULARINDA KODLARIN ÇIKTISINI **HER HÜCRE BİR KARAKTERİ TEMSİL EDECEK ŞEKİLDE** KUTULARA YAZINIZ. (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE nedenini** cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir. HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir. HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

Piazza'da sizlerle paylaşılan "Modern Yaşamın Gizli Sırları - Algoritma" belgeselinde bahsedilen bir kavanoz çikolata ve acı biberli oyunda değinilen algoritma aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Her seferde rakibinin aldığı kadar bir eksiği kadar çikolata al; ancak rakip 1 çikolata alırsa sen de 1 çikolata al.
- b)** İlk seferde 1 çikolata al, sonra "4-rakibinin aldığı çikolata" kadar çikolata al.
- c) İlk seferde 4 çikolata al, sonraki her seferde önceki aldığından 1 eksik çikolata al.
- d) Her seferinde 1 çikolata al; ancak kavanozda 4 ya da daha az çikolata kaldıysa tüm çikolataları al.

I. if(dosya==NULL) kullanımı

II. return 1; kullanımı

III. Küresel değişken kullanımı ✓

IV. goto kullanımı ✓

Yukarıdakilerden hangilerini iyi programlama alışkanlıklarına sahip bir programcı kodunda ASLA kullanmamalıdır?

a) Yalnız IV

b) III ve IV

c) I ve III

d) II, III ve IV

e) Düşündüğüm cevap şıklarda yok.

Usta Şirin: Müzisyen Şirin için piyano kodu yapıyorum, kodumda kullanıcının değer girdikten sonra enter'a basmasını istemiyorum. *getch* kullanacağım ama *getch*'nin döndüğü değer türü neydi, hatırlatır mısın?

Şirin Baba: *getch* _____ türünde değer döner.

Yukarıdaki yazışmada boşluğa gelebilecek ifade nedir?

a) int

b) char X

c) double

d) void

SÖZDE KOD Klavyeden X girene kadar girilen her metni ekrana yazan algoritma	ÖRNEK EKРАН TASLAĞI Planlanan şekliyle
1.Başla	Sözde
2.Bir metin gir. (metin)	Sözde
3.Eğer metin "X" ise _____	Pseudo
4.Yaz metin	Pseudo
5._____	Kod
6.Dur	Kod
	X
	Yukarıdaki örnek taslakta klavyeden girilen değerler koyu italik gösterilmiştir.

Yukarıdaki boşluklara sırasıyla hangi ifadeler gelmelidir?

- a) "Yaz X" ve "Git2"
- b) "Yaz X" ve "Git1"
- c)** "Git 6" ve "Git2"
- d) "Git 5" ve "Yaz X"

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <math.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
double x = pow(169.0,((double)1)/2);
```

```
double y = sqrt(49.0);
```

```
double z = pow(27.0, (double)(1/3));
```

```
printf("%d\n", (int)(++x));
```

```
printf("%.0f\n", z);
```

```
printf("%.0f\n", y++);
```

```
return 0;
```

```
}
```

1	4																		
1																			
7																			

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
int number;
```

```
char letter;
```

```
printf("A");
```

```
scanf("%d", &number);
```

```
printf("B");
```

```
scanf("%c", &letter);
```

```
printf("%d%c", number, letter);
```

```
printf("EE");
```

```
return 0;
```

```
}
```

(Kullanıcı kod çalıştıktan sonra 8 yazıp enter'a basmıştır.
enter nedeniyle çıktının bir aşağı satıra inerek devam
etmesi beklenir.)

A	8																		
B	8																		
E	E																		

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
int x=20;
```

```
printf("Dedi: \"Evet!\" \nDedim: Aaa!");
```

```
printf("\n%d*%dd", 5, x*x/4+2);
```

```
return 0;
```

```
}
```

H	A	T	A	1															

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
int fen=8;
```

```
{
```

```
printf("%d", fen--);
```

```
int fen=5;
```

```
{
```

```
printf("%d", ++fen);
```

```
int fen = 9;
```

```
}
```

```
printf("%d", fen++);
```

```
}
```

```
printf("%d", ++fen);
```

```
return 0;
```

```
}
```

8	6	6	8																