

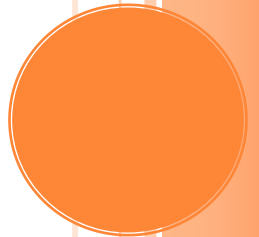


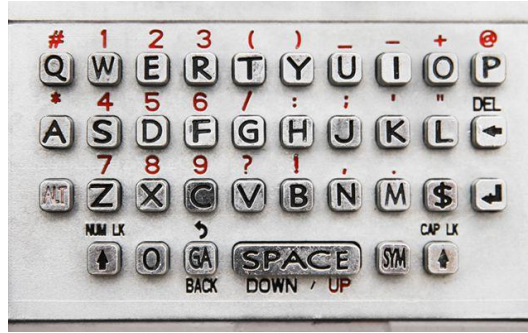
BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA DERSİ SORU BANKASI

Bil141 Dersi Çalışma Soruları

TOBB ETÜ
Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi

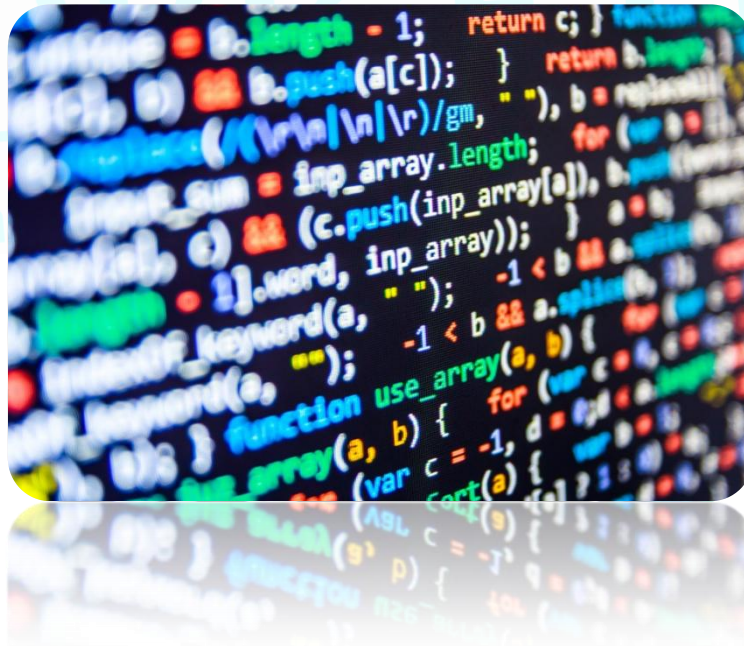
Temel Bilgisayar Dersleri Koordinatörü Oğuz Hanoğlu
06.09.2018





İçindekiler

1.	SORU KAPSAMI.....	3
2.	SORU TÜRLERİ	3
3.	BELGENİN KULLANIMI	4
4.	UYARILAR	5
5.	METİNDE BOŞLUK DOLDURMA SORULARI.....	10
6.	ÇIKTI SORULARI.....	36
7.	KODDA BOŞLUK DOLDURMA SORULARI	84
8.	KOD YAZMA SORULARI	103
9.	METİNDE BOŞLUK DOLDURMA CEVAPLARI	114
10.	ÇIKTI SORU CEVAPLARI.....	116
11.	KODDA BOŞLUK DOLDURMA CEVAPLARI	122
12.	KOD YAZMA SORU CEVAPLARI.....	124



BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA DERSİ SORU BANKASI

Bil141 Dersi Çalışma Soruları

Bu belge, öğrencilerin sınavlara hazırlanırken alıştırma yapabileceği soruları içerir. Bu soruların birçoğu geçmiş sınavlarda sorulan sorulardan derlenmiştir. Ancak öğrenciler, sadece buradaki soruları çözerek kendilerini sınava hazırlanmış saymamalıdır. Buradaki sorular üç açıdan yanıltıcı olabilir: 1) Zorluk seviyeleri vs. yönünden sınav hakkında kesin bilgi veremezler. 2) Konu içeriği dönemler arasında farklılıklar içerebildiğinden kapsayıcılık açısından sınav hakkında kesin bilgi veremezler. 3) Sorular tüm dönemi kapsadığı için henüz derste işlenmemiş bir konuyla ilgili pek çok soruyla karşılaşılabilir.

1. SORU KAPSAMI

Soru bankası tüm dönem boyunca işlenecek konuları kapsar. **SORULARDAN KİMİLERİ ARA SINAV I KAPSAMINDA HENÜZ İŞLENMEMİŞ OLACAKTIR.** Bu soruların hangileri olduğu özellikle belirtilmemiştir, ancak bazı soruların içerdiği konular "**DİZİ KONUSU SORUSUDUR**" şeklinde belirtilmiştir.

2. SORU TİRLERİ

Öğrencinin derste kapsanan bilgi ve becerileri edinip edinmediğini ölçmek üzere çeşitli soru türleri tasarlanmıştır. Bunlardan en sık kullanılanları şu şekildedir:

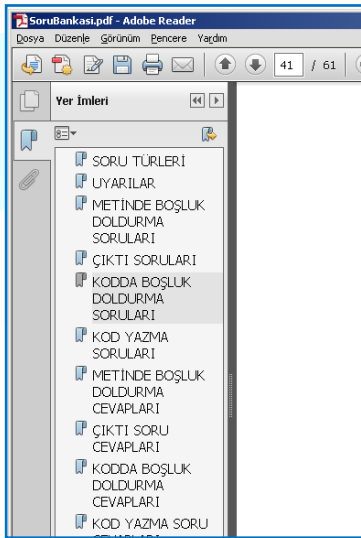
1. **Metinde boşluk doldurma:** Bir metindeki boşluklar doldurulur, verilen ifadelerin Doğru/Yanlış olduğu seçimleri yapılır.
2. **Çıktı soruları:** Verilen kodun çıktıları istenir.
3. **Kodda boşluk doldurma:** Çıktısı ve bir kısmı verilmiş koddaki boşlukların doldurulması istenir.
4. **Kod yazma:** İşlevinin tanımı ve çıktıları verilen bir kodun tamamen yazılması

Bu belgede bu soru türlerine dair birçok örnek bulacaksınız. Aklınıza takılan kodları derleyici sayesinde daha detaylı incelemeyi, nasıl çalıştıklarını öğrenmeyi ihmal etmeyiniz. Bu belgeyi daha da geliştirmemiz için, tespit ettiğiniz basım hatalarını vs. bize bildirmeye çekinmeyiniz.

Sınavlarda genelde sorular: **Kod yazma / Metinde boşluk doldurma / Kodda boşluk doldurma / Çıktı soruları** şeklinde sıralı olmaktadır.

3. BELGENİN KULLANIMI

- Bu belgenin çıktısını alabilir, akıllı telefonunuza bir kitap gibi (pdf olarak) indirebilir ya da bilgisayarınızda görüntüleyebilirsiniz.
- Belgeyi bilgisayardaki bir pdf görüntüleyici ile açtığınızda sol taraftaki ilgili paneli açarak belge içinde hızlıca dolaşmanızı sağlayacak bağlantıları kullanabilirsiniz.
- Bu belge içinde İçindekiler sayfasındaki başlıklara tıklayarak gezinebilirsiniz.
- Aynı belgeyi iki farklı ekranda açıp birinde soruları, diğerinde ise cevapları takip edebilirsiniz.



İçindekiler	
1.	SORU TÜRLERİ
2.	UYARILAR
3.	METİNDE BOŞLUK DOLDURMA SORULARI
4.	ÇIKTI SORULARI
5.	KODDA BOŞLUK DOLDURMA SORULARI
6.	KOD YAZMA SORULARI
7.	METİNDE BOŞLUK DOLDURMA CEVAPLARI



4. UYARILAR

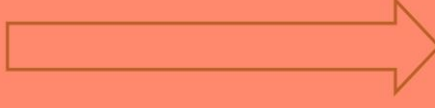


İKİ YOL VAR

Dersi alan her öğrencinin seçmesi gereken, geçmişte birçok öğrenci tarafından denenmiş iki temel yol var.

TOBB ETÜ
Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi

1.YOL: SON ANA KADAR ÇALIŞMA VE SON ANDA PANİK OL!



bugün



sınavdan
az önce

2.YOL: BUGÜN ÇALIŞMAYA BAŞLA VE SINAVDAN ÖNCE RAHAT OL.



BİLGİSAYAR PROGRAMLAMAYI SINAVDAN
BİRKAÇ GÜN ÖNCE OTURUP ÖĞRENMEYİ
DENEYECEK OLAN 1.YOL...

&

BİLGİSAYAR PROGRAMLAMAYI
ÖĞRENMENİN VAKİT ALAN, PRATİK
İSTEYEN, ZAMANA YAYILMASI GEREKEN
BİR SÜREÇ OLDUĞUNU DÜŞÜNEN 2.YOL...

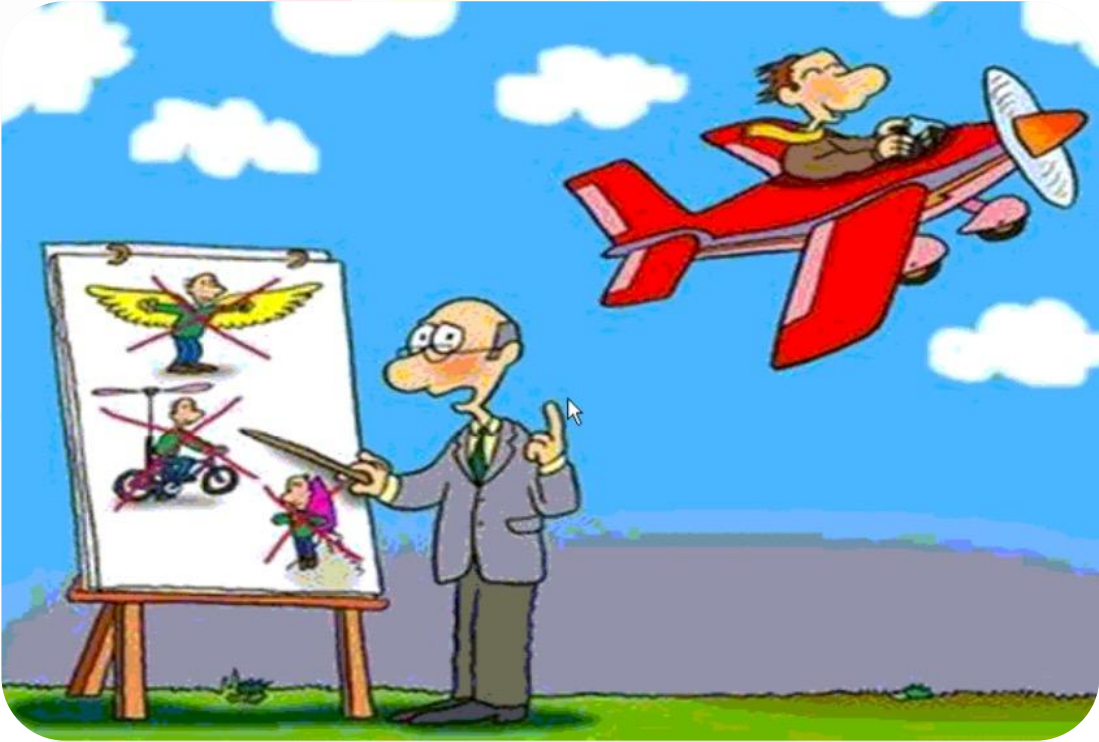
Bilgisayar Programlama dersinin gemiř dnemlerdeki sınavlarında **100 almayı bařaran** birok ğrenci olmuřtur. Bu ğrencilerde genel olarak gzlemlenen 2.yolu semiř olmalarıdır. devlere ve lablara yksek katılımları, bol bol soru sormaları ile **geniř bir zaman aralığına yayılmış hazırlık srecinin** ardından sınava girmektedirler.

te yandan, gemiř dnemlerde sınav sonuları aıklanınca beklentisinin ok altında bir not alıp, **zlen, piřmanlık duyan** ğrenciler de olmuřtur. Bu ğrencilerde gzlemlenen genel ortak zellik 1.yolu semiř olmalarıdır. *“Sınavdan nce 2 gn bořluğum var, orada oturup bol bol alıřacağım”* řeklindeki bir yaklařım bu derste genel olarak bařarısız sonu vermektedir.

Başarısız olan öğrencilerin dönem sonunda,

- İki günde üç sınava girdim...
- Sorular çok dikkat istiyordu...
- Çalışmadığım yerden çok soru geldi...

gibi bahaneleri, başarılı öğrencilerin ise 4 kredilik bir dersten aldıkları AA notları olmaktadır.



1. Bu sınavdan almayı beklediğiniz not nedir? Bu dersten almayı beklediğiniz harf notu nedir?

100 ✓ Bu sınavdan 110 puan almayı bekliyorum. Bu dersten AA harf notu ile geçmeyi bekliyorum.

Bilgi'den nasıl alınır?

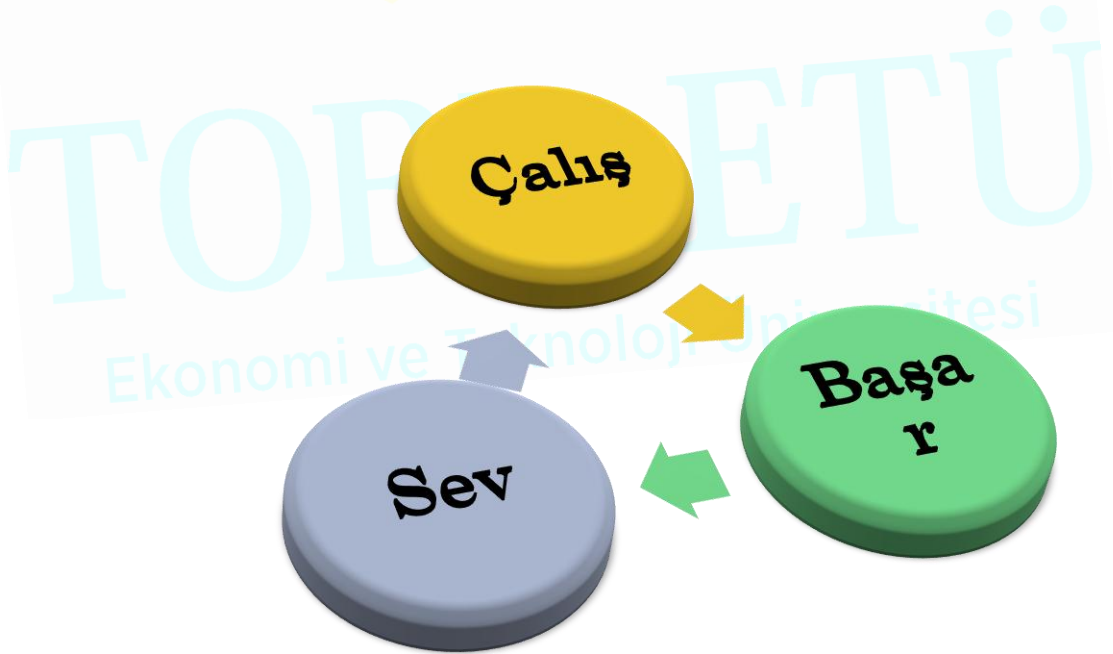
2. Bu sınava yeterince çalışabildiğinizi düşünüyor musunuz?

Bu sınava derse gelerek öğretmen dinleyerek ve ders içindeki yapılan uygulamaları yaparak yeterince çalıştığımı düşünüyorum ve ayrıca lab. sorularını yaparak ve eksik gördüğüm yerlere çalışarak bu sınava hazırlandım.

3. Dersler hakkında neler düşünüyorsunuz?

Dersler oldukça verimli geçiyor. Ders içi uygulamalar da dersti öğrenmeye yardımcı oluyor.

2016-2017 Güz döneminde dersteki tüm sınavlardan 100 alan bir öğrencinin geribildiriminden



5. METİNDE BOŞLUK DOLDURMA SORULARI

i. Set 1 Soruları

Aşağıda iki öğrenci sınavdan önce birbiriyle yazışmaktadır. Boşlukları doldurunuz.

- Merhaba. Sınava az kaldı.
- Evet, heyecan dorukta. Sana birkaç sorum var.
- Sor bakalım. Sonra da ben sana sorayım.
- Tamam. C dilinde değişkenlere isim verirken nelere dikkat ediyorduk?
- Değişken isimlerinde sadece _____, _____ ve _____ kullanabilirsin.
- Peki, o zaman *3uncusayi* diye bir değişken ismi olur, değil mi?
- _____, çünkü _____.
- Tamam, anladım. Peki, double olarak tanımlı, *sayi* isimli bir değişkenimiz var ve değeri de 4.111111. Biz bunu ekranda noktadan sonra iki haneye kadar gözükecek şekilde (4.11 diye) yazdırmak için hangi kodu yazmamız lazım.
- _____
- Kafayı yiyeceğim ya, `scanf("%d", rakam);` diye kullanıcudan sayı alıyorum. Sayıyı girene kadar kod çalışıyor, sonra tam sayıyı girip enter'a basınca hata veriyor. Neden?
- _____
- Tamam, şimdi çalışıyor. Senin soruların neydi?
- Ben kullanıcudan iki tane karakter alacağım. "char k1,k2;" diye tanım yapıp printf ile karakterleri istedik ten sonra
`scanf("%c", &k1);`
`scanf("%c", &k2);`
diye kod yazdım. Ama bir türlü k2'i istediğim gibi alamıyorum. Neden böyle oluyor sence ve bunu en basit şekilde nasıl çözerim?
- _____
- Kalp işaretinin ASCII değeri üçmüş. Ekrana 3 tane peşpeşe kalp şeklini nasıl çıkartırım?

ii. Set 2 Soruları

Aşağıdaki kod çıktısının akışını takip ediniz ve boşlukları doldurunuz.

BİLGİ YARIŞMASI KODUMUZA HOŞ GELDİNİZ.

Sorulara başlamak için 11%3'e eşit değer, programdan çıkmak için 11/3'e eşit değere basınız.

Sorulara başlamayı seçtiniz.

Aşağıdakilerden hangisi bir değişken ismi olarak kullanılamaz?

- a) v_eri b) double c) sayi42 d) toplam2

Cevabınız _____

Doğru bildiniz! Puanınız 10.

Aşağıdakilerden hangisi scanf komutunda double türünde değişkenleri almak için kullanılır?

- a) %f b) %d c) %lf d) %s

Cevabınız _____

Yine doğru! Puanınız 20.

int olarak tanımlı şu değişkenler için a=1, b=2, c=3, d=4, e=-2 ise

a+d/b+d*3*a*b*c/d+e ifadesinin değeri nedir?

Yine doğru! Puanınız 30.

Tamsayı(int) olarak tanımlı a değişkeni 17'e, b değişkeni 23'e, c değişkeni 37'e eşit olsun.

(a || (b-47/2) && (a*0%c))+c ifadesinin değeri nedir?

_____ YARIŞMAMIZI KAZANDINIZ. TAM 40 PUAN KAZANDINIZ!

iii. Set 3 Soruları

- Merhaba kanka. Çok önemli bir final sınavı bizi bekliyor, di mi?
 - Evet kanka, final sınavında acayip dikkatli olmalıyız.
- Birkaç sorum var. Hazır seni bulmuşken, soruyum. Hoca anlattı ama oyun oynuyordum, pek dinlemedim. Derste anlatılan bu
"%[^\n]s" ifadesinin "%s"den farkı ne? (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)
 - _____
- Anladım, tablo oluştururken ekranda 18 hane ayırıp, sola dayalı bir şekilde "URUN ISMI" yazmak istiyorum. Tab(\t) kullanmadan bunu yaptıran printf'li kod nasıldı?
 - _____
- Peki. *anakart* isimli bir yapı tanımladım. Bu yapı içinde "isim" diye bir değişken var. O değişkene ulaşmak için *anakart.isim* yazmam ile *anakart->isim* yazmam arasındaki fark ne?
(İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)
 - _____
- Kafayı yiyeceğim ya, char isim[5][50]; diye tanımladığım bir dizgide 5 tane sözcük tutacağım. *scanf("%s", isim[0][0]);* diye kullanıcıdan ilk sözcüğü alıyorum. İsmi girene kadar kod çalışıyor, sonra tam ismi girip enter'a basınca hata veriyor. 1) Neden? 2) Doğrusu nedir?
(DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)
 - _____
- Tamam, onu düzeltince hata gitti. Adamsın kanka. Projeye baktınız mı?
 - Tabii ki baktık, nerdeyse bitmek üzere, son ana bırakılır mı hiç. Projede, *anakart.txt* isimli bir dosyadan veri okurken *FILE *dosya = fopen("anakart.txt", "w");* kullanıyoruz, değil mi?
 - _____
- Tamam. Onu unutmuşum. İyi oldu söylediğin. Bana müsaade, sınavda başarılar. Dikkatli ol.

iv. Set 4 Soruları

- Merhaba. Seni gördüğüm iyi oldu. Sana birkaç sorum var.
 - Finalle ilgili değil mi? Ben de ona çalışıyordum. Tabii sorabilirsin.
- Sağol. scanf'te "%s" değil de "%[^\n]s" kullansam bu ne anlama gelir? (DİZİ KONUSU SORUSUDUR)
 - _____
- Slaytlarda fscanf(dosya, "%d", &x); diye bir kod gördüm, bu kod ne yapıyor?
 - _____
- scanf("%[^\n]s", isim); diye yazdığımızda niye isim'in başına & işareti koymuyoruz? (DİZİ KONUSU SORUSUDUR)
 - _____
- İnternette bir kod gördüm. Kodda veri isimli int türünde bir değişken var. Bunu fonk isimli bir fonksiyona, fonk(veri) değil de fonk(&veri) diye göndermişler. Neden olabilir sence? (İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)
 - _____
- Kabarcık algoritması diye bir algoritma varmış. 1) Bu algoritma ne işe yarıyor? 2) İsmi neden "kabarcık"? Sana zahmet, iki sorumu da cevaplarsan sevinirim. (DİZİ KONUSU SORUSUDUR)
 - _____
- Alıştırma olsun diye 1,2,3,4,5 sayılarını alt alta ekrana yazdıran ilginç bir kod yazdım ama istediğim gibi çalışmıyor. Kodun ilgili kısmını gönderiyorum, sence neden olabilir?

```
for(i=82; i>77; i--);  
    printf("%d\n", 83-i);
```

 - _____
- Tamam, şimdi çalışıyor. Senin de vaktini aldım. Sınavda ikimize de başarılar diliyorum. Dikkat hatası yapmamaya özen gösterelim.

v. Set 5 Soruları

Usta Şirin, ŞirinApp isimli bir mesajlaşma yazılımı icat etmek üzeredir. İcadının ilk denemelerini Şirin Baba ile yapacaktır. Ancak ŞirinApp'in kodlamasındaki bir mantık hatası yüzünden, Gargamel de yazışmaları takip edebilmekte ve hatta kendisi de mesajlar gönderebilmektedir. Bunu düşünerek, aşağıdaki mesajların kimden geldiğini ve mesaj içeriklerindeki boşlukları dikkatlice doldurunuz. Şirin Baba'nın her zaman doğru cevaplar verdiğini, Gargamel'in ise her zaman yanlış cevaplar verdiğini varsayınız.

Usta Şirin: Merhaba Şirin Baba! Programlama sınavım var da konuların bir üzerinden geçebilir miyiz?

Şirin Baba: Tabii ki, şunu iyice bilmeni isterim: Programlama, _____ olarak düşünme yeteneği gerektirir. Bu sözcük 'a' ile başlar, nasıl ki a harfi alfabenin başı ise, bu düşünme yeteneği de programlamanın başıdır.

Usta Şirin: Tamam, Şirin Baba. Uygulamalar, ödevler, lab ve proje ile ben bu düşünce yeteneğini bu dönem kazanırım. Peki, DevC++, Eclipse diye programlar varmış, onlar nedir?

Şirin Baba: Sembolik dillerde yazılmış bir kodun bilgisayar tarafından algılanabilmesi, çalıştırılabilmesi için makine diline çevrilmesi gerekir. Bu dönüşüm, _____ olarak adlandırılan yazılımlar(programlar) ile yapılır.

Usta Şirin: Peki, C dilinde goto diye bir yapı varmış. Rahatça anlaşılır ve geliştirilebilir bir kod yazmak istediğimde, goto yapıları da kullanarak kodumu kodlayabilir miyim?

_____: Tabii ki kullanabilirsin şirinim. goto ile kodunun akışını etkin ve güzel bir şekilde yönlendirebilirsin.

Usta Şirin: Şirin Baba, 4uncusoru gibi bir değişken ismi olur mu C dilinde?

_____: Olmaz, C dilinde bu değişken ismi geçerli sayılmaz.

Usta Şirin: Sanırım, nedenini biliyorum. Peki, o halde elimde 6 tane değişken ismi var, bunlardan hangilerini C geçerli kabul eder? v_eri, double, sirine#9, inT, az2man3, Baba-Sirinim

Şirin Baba: _____

Usta Şirin: Bayağı sorum birikmiş. Bir de şunu sorayım: scanf komutunda double türünde değişkenleri almak için nasıl bir yer tutucu kullanılırız? %d mi, %c mi, yoksa ne?

Şirin Baba: _____

Usta Şirin: Şirin Baba, int olarak tanımlı 5 değişkenim var, değerleri a=1, b=2, c=5, d=3, e=-3 ise

a+d/b+d*d+3*a*b*c/d+e ifadesinin değeri nedir?

_____ : 19'dur Usta Şirinciğim.

Usta Şirin: Çorumköy'un plakası imiş. Tamsayı(int) olarak tanımlı a değişkeni 13'e, b değişkeni 23'e, c değişkeni 33'e eşit olsun. **(a || (b-47/2) && (a*0%c))+c** ifadesinin değeri nedir?

Şirin Baba: _____

Usta Şirin : Yeni bir icat peşindeyim. 121 sayısının kökünü hesaplamam lazım, math.h kütüphanesini ekledim, şimdi pow(121, 1/2) yazsam benim işimi görür mü?

_____ : Ellerine sağlık şirinim. Bu fonksiyon sana cevabı doğru olarak dönecektir.

Usta Şirin: Peki, (1 || (282<pow(pow(pow(pow(2,sqrt(16)),4),4),4))) ifadesinin mantıksal değeri doğru mudur yanlış mıdır?

Şirin Baba: _____

Usta Şirin: switch ile yazdığım her kodu, if else ile de yazabilir miyim?

Şirin Baba: _____

Usta Şirin:ASCII tablosunda, hangi tür değişkenlerin değerlerinin sayı karşılıkları bulunur?

Şirin Baba: _____

Usta Şirin: Bir de sana ödevle ilgili bir sorunun var. Kodumu gönderiyim, bir bakar mısın?

Gargamel: Gönder gönder, hemen bakar, düzeltir sana geri gönderirim. Kodunu başkasına göstermek serbest zaten. Yakalanırsan, hiçbir cezası da yok. Azman'ı gönderiyim, yoklamada yerine imza da atsin.

vi. Set 6 Soruları

Usta Şirin, ŞirinApp isimli bir mesajlaşma yazılımı icat etmek üzeredir. İcadının ilk denemelerini Şirin Baba ile yapacaktır. Ancak ŞirinApp'in kodlamasındaki bir mantık hatası yüzünden, Gargamel de yazışmaları takip edebilmekte ve hatta kendisi de mesajlar gönderebilmektedir. Bunu düşünerek, aşağıdaki mesajların kimden geldiğini ve mesaj içeriklerindeki boşlukları dikkatlice doldurunuz. **Şirin Baba'nın her zaman doğru cevaplar verdiğini, Gargamel'in ise her zaman yanlış cevaplar verdiğini varsayınız.**

*Kod harici ifadelerin derste görülen **Türkçe karşılıklarını**("compiler" yerine "derleyici" gibi) yazınız.*

Usta Şirin: Merhaba Şirin Baba! Aklıma takılan soruları sana sorabilir miyim?

Şirin Baba: Tabii ki, Usta Şirinim. Sor bakalım.

Usta Şirin: Elimde değişken isimlerim var, bunlardan hangisini ya da hangilerini C geçerli kabul eder?

Gar-Gamel Float 2inciEv char23

Şirin Baba: _____

Usta Şirin: Fonksiyonların kendi kendilerini çağırarak ortaya çıkardıkları çalışma yöntemine ne denir?

Şirin Baba: Bu yönteme Türkçe'de _____ yöntemi denir. *(ÖZYİNELEME*

KONUSU SORUSUDUR)

Usta Şirin: urunler.txt isimli bir dosyadan veri okurken FILE *dosya = fopen("urunler.txt", "w");

kullanıyoruz, değil mi?

(Aşağıdaki ve benzeri boşluklarda, ifade doğruysa başına Şirin Baba, değilse Gargamel yazmanız istenmektedir.)

_____ : Tabii ki şirinim. Aman sonundaki ";"'ü unutma, başını ağrıtmazın sonra.

Usta Şirin: Tamam, Şirin Baba. Elimde bir dizi içinde 10 tane sayı var. Bunları küçükten büyüğe

sıralamak istiyorum. Nasıl yapabilirim? *(DİZİ KONUSU SORUSUDUR)*

Şirin Baba: Türkçe'de _____ sıralama ismi verilmiş olan algoritmayı

kullanarak bu işi yapabilirsin.

Usta Şirin: Döngülere bakıyorum da aklıma takıldı. break; kodu ne işe yarar?

_____ : Bir döngü içerisinde görüldüğü yerde ilgili döngünün o turunu kırıp,

diğer turlarından devam etmesini sağlayan koddur.

Usta Şirin: char kisi[20] = "gargamel" dedikten sonra bir if'in içerisinde if(kisi= "gargamel") şeklinde kontrol edebilir miyim? (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

_____ : Olur mu hiç şirinim! "=" yerine çift eşittir("==") kullanmalısın.

Usta Şirin: main fonksiyonumdaki x isimli değişkenimi bir fonksiyona gönderiyorum ama fonksiyon içinde yapılan değişiklikler main'de kalıcı olmuyor. Bunun nedeni nedir? (İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)

_____ : Fonksiyonda "return" kullanmayı unutmuş olabilir misin? return içermeyen, void fonksiyonlar asla main'e de etki edecek şekilde kalıcı değişiklikler yapamazlar.

Usta Şirin: Peki Şirin Baba. Normal bir değer tutmak yerine bellekte bir adresi tutmak üzere tasarlı değişkenlere ne denir? Şirin dersimizde değinmiştik ama 8:30 dersiydi, uyuyakalmışım.

Şirin Baba: Bil141 Dersinde de belirtildiği üzere, bu tipteki değişkenlere Türkçe olarak _____ ismi verilir. (İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)

Usta Şirin: Seni de çok yordum. Az sorum kaldı. Peki, slaytlarda _____ şeklinde gösterilen bir karakter var. O ne işe yarar canım Şirin Babam? (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

Şirin Baba: Onun ismi dizgi sonu ifadesidir. Dizginin içindeki ifadenin sonlandığını belirtir.

Usta Şirin: Şimdi bir şirin tablo oluşturmak istiyorum ama 12 hane ayırarak sola dayalı bir şekilde "Şirin İsmi" yazamıyorum bir türlü. Tab veya bol bol boşluk kullanmaksızın bunu yaptırdığım kod neydi?

Şirin Baba: printf("_____", "Şirin İsmi"); yazsan olması lazım.

Usta Şirin: Ben müsaade isteyim. Kendine şirin bak Şirin Baba. Bir şirin tavsiyen var mı sınava dair?

Şirin Baba: Önce kolayları çöz dikkatlice ve iyice kontrol et cevaplarını. Başarılar! Şirincekal şirinim.

vii. Set 7 Soruları

Usta Şirin, ŞirinApp isimli bir mesajlaşma yazılımı icat etmek üzeredir. İcadının ilk denemelerini Şirin Baba ile yapacaktır. Ancak ŞirinApp'in kodlamasındaki bir mantık hatası yüzünden, Gargamel de yazışmaları takip edebilmekte ve hatta kendisi de mesajlar gönderebilmektedir. Bunu düşünerek, aşağıdaki mesajların kimden geldiğini ve mesaj içeriklerindeki boşlukları dikkatlice doldurunuz. **Şirin Baba'nın her zaman doğru cevaplar verdiğini, Gargamel'in ise her zaman yanlış cevaplar verdiğini varsayınız.**

BU SORULARDAN SADECE, DOĞRU CEVABI TAM OLARAK VERMENİZ DURUMUNDA PUAN ALABİLİRSİNİZ.

Usta Şirin: Şirin Baba, bilgisayar programlamanın ara sınavı var bu hafta sonu. Bir tavsiyen var mı?

Şirin Baba: Hiçbir soruda çok takılma. Özellikle en son soru olan 4.soruda seni bekleyen 17 tane şirin sorucuk olduğunu unutma. Vaktini, enerjini ve dikkatini şirince kullan.

Usta Şirin: O zaman hemen sorularımı soruyum Şirin Baba. Aklımdaki algoritmayı belli bir programlama dilinin detaylarından uzak şekilde kâğıda dökmek istiyorum. Nasıl bir kod türü kullanmalıyım?

Şirin Baba: Türkçede _____ denilen kodlamayı kullanarak herhangi bir programlama diline bağlı kalmadan algoritmanı ifade edebilirsin.

Usta Şirin: Şirin hesaplarımın sonucunu saklayacak bir değişken tanımlayacağım. Değişkenime şu dört isimden birini vermeyi düşünüyorum. Bu isimlerden hangisini ya da hangilerini C geçerli kabul eder?

Sirin#007 2S_i_r_i_n chaR Sirin-Baba

Şirin Baba: _____

Usta Şirin: Geçen gün, Meraklı Şirin gelmiş, *"1 ile 150 arasında bir tam sayı tuttum, her tahmininden sonra "çık", "in" ya da "buldun" şeklinde seni yönlendireceğim, tuttuğum sayıyı optimum algoritma ile en fazla kaç tahminde bulabilirsin?"* diye soruyor. Kaç tahminde bulurum Şirin Baba?

Şirin Baba: Optimum algoritma ile maksimum _____ tahminde bulursun.

Usta Şirin: Tamam, kendisine söyleyeyim bugün yoksa meraktan çatlayacak. Geçenlerde bir alıştırma yaparken aklıma bir soru takıldı: Kodumdaki char türündeki x değişkenin içeriği a harfi mi diye kontrol etmek istiyordum. $\text{if}(x==a)$ şeklinde başlayan bir koşul yapısı yazmam uygun mudur bu durumda?

_____: Uygundur şirinim. Bu şekilde sorun olmaz çünkü çift eşittir kullanman "eşit ise" anlamına gelir.

Usta Şirin: Peki, "eşit değil ise" demek isteseydim, $==$ yerine ne kullanmam gerekirdi?

_____ : C'de "eşit değildir" gösterimi != şeklindedir şirinim.

Usta Şirin: Şirin Baba, geçen ödev olarak bir takvim kodu yazıyordum. Ödev olduğu için sana soramamıştım ama şimdi teslim süresi bittiği için sana sormak istiyorum.

Şirin Baba: Aferin şirinim. Etik ilkelere uyman çok hoşuma gitti. Peki, şimdi sor bakalım.

Usta Şirin: Kod şöyle işliyor Şirin Baba:

- Kullanıcıya ayın birinci gününü soruyorum. O da Pazartesi için 1'e, Salı için 2'e... Pazar için 7'e basıyor ve ben bunu **A** isimli int türünde bir değişkende saklıyorum.
- Kullanıcıya ayın hangi gününü merak ettiğini soruyorum. O da 1-30 arasında bir sayı giriyor ve ben bunu **B** isimli int türünde bir değişkende saklıyorum.
- **C** isimli int türünde tanımlamış olduğum bir değişkenim var. Kullanıcının merak ettiği gün Pazartesi ise C 1 değerini almalı, Salı ise C 2 değerini almalı, Çarşamba ise C 3 değerini almalı, Perşembe ise C 4 değerini almalı, Cuma ise C 5 değerini almalı, Cumartesi ise C 6 değerini almalı, Pazar ise C 0 değerini (7 değil) almalı.

Şirin Baba, sorum şu: bu C'i A ve B cinsinden hesaplayan tek satırlık komut nedir?

Şirin Baba: İstediyin tek satırlık komut sonundaki noktalı virgül ile birlikte şu şekildedir:

Usta Şirin: Tamamdır. Noktalı virgül hatırlatması için de teşekkür ederim. Bir de şöyle bir sorum var:

Uykucu Şirin $d = d - (d/e)*e$; işlemini yazarken üşeniyormuş(d ve e int türünde tanımlı 2 değişken).

Aynı işlemi sadece 5 karakter kullanarak (noktalı virgül de dâhil olmak üzere) yapan bir komut soruyor.

Böyle bir şey mümkün mü?

Şirin Baba: Mümkündür. 5 karakterli komut şu şekilde _____

Usta Şirin: Döngülere bakıyorum da aklıma takıldı. _____ kodu ne işe yarar?

Şirin Baba: Bir döngü içerisinde görüldüğü yerde ilgili döngünün o turunu kırıp, diğer turlarından devam etmesini sağlayan koddur.

Usta Şirin: Güçlü Şirin her gün kaç saat spor yaptığını kodunda s isimli bir değişkene kaydetmiş, şimdi "s 5 ile 10 arasında(5 ve 10 dahil) ise" anlamında $if(5 \leq s \leq 10)$ şeklinde bir ifade oluşturmuş. Bu kodda bir sakınca var mı?

_____ : Ustacığım bu kod nerdeyse doğru ama büyük S yazılmış. C küçük-büyük harf duyarlı bir dil olduğu için oradaki S'i s olarak düzelttiği zaman bu ifade doğru olur. Güçlüye şirin selamlarımı ilet.

Usta Şirin: Şirinselam Şirin Baba. Çok sağ ol . Bana müsaade. Daha 3 sorum var. double vakit=nakit; ☺

viii. Set 8 Soruları

Usta Şirin, ŞirinApp isimli bir mesajlaşma yazılımı icat etmek üzeredir. İcadının ilk denemelerini Şirin Baba ile yapacaktır. Ancak ŞirinApp'in kodlamasındaki bir mantık hatası yüzünden, Gargamel de yazışmaları takip edebilmekte ve hatta kendisi de mesajlar gönderebilmektedir. Bunu düşünerek, aşağıdaki mesajların kimden geldiğini ve mesaj içeriklerindeki boşlukları dikkatlice doldurunuz. **Şirin Baba'nın her zaman doğru cevaplar verdiğini, Gargamel'in ise her zaman yanlış cevaplar verdiğini varsayınız.**

BU SORULARDAN SADECE, DOĞRU CEVABI TAM OLARAK VERMENİZ DURUMUNDA PUAN ALABİLİRSİNİZ.

Usta Şirin: Merhaba Şirin Baba, sana yine birkaç sorum olacak.

Şirin Baba: Merhaba Ustacığım, sor bakalım sorularını.

Usta Şirin: Şirin Baba, bir tane dizgi tanımladım ve ismini *dizgi* koydum. `scanf` ile kullanıcıdan değer almak istiyorum. `scanf("%c", dizgi);` yazdığımda kodum neden düzgün çalışmıyor? *(DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)*

_____ : `scanf`'te `&` kullanmayı unutmuşsun. `dizgi` yerine `&dizgi` yazman yeterli.

Usta Şirin: Tamamdır. Kullanıcıdan on tane renk ismi alacak ve bunları bir dizgi dizisinde saklayacağım.

Kullanıcının girebileceği en uzun renk ismi 8 harfli olan "İacivert" sözcüğü. Nasıl bir dizgi tanımı kullanayım? *(DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)*

_____ : 10 isim ve maksimum 8 harf için `char renkler[10][9];` şeklinde bir tanım uygundur.

Usta Şirin: Peki Şirin Baba. Biz Gözlüklü Şirin ile programlama konusunda oldukça geliştiriyoruz kendimizi. Geçen onunla iddiaya girdik, o diyor ki "Bir fonksiyon kendi kendini çağırılmaz. Yoksa sonsuz döngü olur.", ben de diyorum ki "Bellİ koşullar sağlanırsa çağırır. Hem de böylece çok güzel kodlar ortaya çıkabilir." Sonunda sana soralım dedik, var mı böyle bir imkân C dilinde? *(ÖZYİNELEME KONUSU)*

Şirin Baba: Evet, sen haklısın Usta Şirinim. C dilinde böyle bir imkân vardır, bu şekilde güzel algoritma uygulamaları da vardır ve böyle fonksiyonlara Türkçe olarak _____ fonksiyonlar deriz.

Usta Şirin: Somurtkan benden içinde kendi ismi geçen bir dizi istedi. `char[] dizi = { S, o, m, u, r, t, k, a, n };` şeklinde yapabileceğini söylesem olur mu?

_____ : Olur. Hem eğer bu şekilde yaparsa kapasite belirtmesine de gerek kalmaz. *(DİZİ KONUSU SORUSUDUR)*

Usta Şirin: Şirin Baba, Aşçı Şirin böğürtlenli pasta yaparken kaç tane böğürtlen kullanmasına karar veremiyormuş. Benden 15 ile 25 arasında (15 ve 25 dâhil) rastgele bir tamsayı üretmemi istedi. `rand()` ile bunu yapan tek satırlık ifadeyi yazar mısın? Senin yazdığın ifadeyi `int bogurtlenAdet = ____ifade____;` şeklinde kullanacağım.

Şirin Baba: Benden istediğin ifade: _____

Usta Şirin: Dizgi fonksiyonları hakkında da bir sorum var. İki dizgi birbiriyle aynı mıdır diye `==` işlecini kullanamıyormuşum. Peki, bunu yapmak için özel bir fonksiyon var mı? (*DİZGİ KONUSU SORUSUDUR*)

Şirin Baba: Tabii ki _____ fonksiyonu ile bu işlemi rahatlıkla yapabilirsin.

Usta Şirin: Şirin Baba, yapıları kullanmayı öğrendim. Yapıları fonksiyonlara adres ile geçiş yaptırıyorum ama her seferinde `(*yapilsaretcisi).degisken` şeklinde yazmaktan yoruldum. Başka bir yol var mı? (*YAPI KONUSU SORUSUDUR*)

Şirin Baba: `yapilsaretcisi` _____ `degisken` şeklinde bir kullanım da mümkündür Ustacığım.

Usta Şirin: Kullanıcıdan ismini isteyeceğim ve name isimli dizgiye kaydedeceğim. Ancak "Gozluklu Sirin" gibi iki sözcüklü girişlerde `scanf("%s", name);` düzgün çalışmıyor. Bir çözüm önerebilir misin? (*DİZGİ KONUSU SORUSUDUR*)

Şirin Baba: Tabii, şunu dene: _____

Usta Şirin: Bir dosyadan veri okuyacağım ama dosyanın içinde kaç satır bilgi olduğunu bilmiyorum. Bu durumda ne yapmalıyım?

Şirin Baba: C'deki _____ fonksiyonunu kullanabilirsin. Bu fonksiyon sana 0 değerini dönmeyi bırakınca anlarsın ki dosyada veri kalmadı.

Usta Şirin: Şirin Baba, iyice kafanı şişirdim ama bunu da sormalıyım. Bir işaretçim var, hafızadan 40 baytlık bir yer ayırt edip bu işaretçiyle ilişkilendirmek istiyorum. Bu durumda hangi fonksiyonu kullanmalıyım? (*İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR*)

Şirin Baba: _____ fonksiyonunu kullan. Bu fonksiyona parametre olarak 40 gönderirsin.

ix. Set 9 Soruları

Usta Usta Şirin, ŞirinApp isimli bir mesajlaşma yazılımı icat etmek üzeredir. İcadının ilk denemelerini Şirin Baba ile yapacaktır. Ancak ŞirinApp'in kodlamasındaki bir mantık hatası yüzünden, Gargamel de yazışmaları takip edebilmekte ve hatta kendisi de mesajlar gönderebilmektedir. Bunu düşünerek, aşağıdaki mesajların kimden geldiğini ve mesaj içeriklerindeki boşlukları dikkatlice doldurunuz. **Şirin Baba'nın her zaman doğru cevaplar verdiğini, Gargamel'in ise her zaman yanlış cevaplar verdiğini varsayınız.**

BU SORULARDAN SADECE, DOĞRU CEVABI TAM OLARAK VERMENİZ DURUMUNDA PUAN ALABİLİRSİNİZ.

Usta Şirin: &'ı unutulmuş scanf gibi çaresizim. Orda mısın Şirin Baba?

Şirin Baba: Yine programlama dili sınavın mı var senin?

Usta Şirin: Evet şirin baba, yine sınav geldi, sorular birikti. Üşenmedim saydım, 141 tane sorum var sana.

Şirin Baba: Sorularını SirinCpp'ta denemeler yaparak cevaplamaya çalıştın mı? Derste öğretilen şirin _____ tekniklerini kullandın mı?

Usta Şirin: Türkçesini söylemen iyi oldu Şirin Baba. Aşçı Şirin geçen “*debugging* yap, hallolur” deyince bir şey anlamamıştım. Slâytlarda değinilen şu üç teknikten bahsediyorsun, değil mi? Gerçekten o kadar faydalı mı? Müsaadenle kullanayım şu teknikleri, sonra tekrar görüşürüz. Şirince kal.

Usta Şirin: Aaa sorularımın çoğunu kendi başıma çözdüm. Şirin sorularım onlarca iken şimdi birkaç taneye düştü Şirin Baba. Hem de merak ettiğim daha pek çok şeyi de öğrenmiş oldum. Şirinsüper!

Şirin Baba: Peki Ustacığım, sor bakalım şu birkaç soruyu.

Usta Şirin: Geçen gün, Meraklı Şirin gelmiş, “1 ila 640 arasında bir tam sayı tuttum, her tahmininden sonra “çık”, “in” ya da “buldun” şeklinde seni yönlendireceğim, tuttuğum sayıyı optimum algoritma ile en fazla kaç tahminde bulabilirsin?” diye soruyor. Kaç tahminde bulurum Şirin Baba?

Şirin Baba: Optimum algoritma ile maksimum _____ tahminde bulursun.

Usta Şirin: Şirin C dilinde bir değişkene aklımıza gelen her ismi veremiyormuşuz. Değişkenime şu isimlerden hangisini ya da hangilerini versem C geçerli kabul eder?

double

iNt

Tr-en

m(aket)

V_a_p_u_r

2inciOtobus

Şirin Baba:

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.

Usta Şirin: Şirin Baba, **if(x=2)** diye bir kullanım gördüm, bu kullanım C dilinde ne anlama gelir?

_____: Bu kullanım "x iki ise" demektir. x'in ikiye eşit olduğu durumlarda ilgili if'e bağlı komut(lar) çalıştırılır.

Usta Şirin: void'li bir fonksiyon gördüm prototipi şu şekildeydi: **void fonksiyon (int);** Bu fonksiyon nasıl çalışır?

_____: void boşluk demektir. Bu fonksiyon int türünde değer alır ve işi bitince çağırıldığı yere herhangi bir değer dönmez (void döner.)

Usta Şirin: Bir şirin bilgi yarışması yapmak istiyorum. Soruların puanları, kod çalıştıktan sonra rastgele belirlensin istiyorum. Bunun için ilgili kütüphaneleri ekleyip, srand fonksiyonunu uygun şekilde çalıştırdım. Ama rand()'ı nasıl kullanacağımı bulamadım. 1 ila 1111 arasında 100'ün katı olacak şekilde (örn. 500, 700) bir rastgele sayı nasıl üretirim?

Şirin Baba: Birazdan göndereceğim kodla istediğin değeri üretip değişkene kaydedersin.

Sonuna noktalı virgül koymayı da unutmayayım.

Şirin Baba: Kod şöyle: int puan =

_____.

Usta Şirin: Kodumu iyice test ettim. Sözdizim hatası ya da çalışma zamanı hatası yok. Ama kod bir türlü istediğim sonucu vermiyor. Nedendir?

Şirin Baba: Yaptığın işlemleri kontrol et. Kodundaki hatanın türüne _____ hatası denir. Kodunda ara satırlara geçici olarak printf'ler ekleyerek kontroller yap. Bakalım hata nerede çıkacak.

Usta Şirin: Peki, bilgi yarışmamda kullanıcının girişini if(giris=="Evet") ifadesiyle kontrol edebilir miyim?

Şirin Baba: Hayır, şirinim. giris deyince o dizginin içeriği değil adresi anlaşılır ve bu nedenle istediğin ıyaslama yapılmaz. Senin ihtiyacın olan string.h kütüphanesindeki _____ fonksiyonudur. (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

Usta Şirin: İki fonksiyonum var ve ikisinin içerisinde de x isimli değişkenler tanımlı. 1.fonksiyonda kullanıcıdan değer alıp x'e kaydediyorum. 2.fonksiyonun içerisindeki x de değişir mi?

_____: Elbette. İsimleri aynı olan değişkenler hafızada aynı yerde saklanırlar. İsimleri aynı ise derleyici onların aynı olduğunu anlar ve otomatikman diğer x de güncellenir.

Usta Şirin: Kodumda kullanıcıdan adını isteyeceğim . "Gozluklu Sirin", "Tembel Sirin", "Sirin Baba" gibi girişleri alıp değişkenime kaydedeceğim. Bunun için nasıl bir kod kullansam acaba?

_____: char isim[101]; scanf("%s", isim); gibi bir kullanım işini görür.

Maksimum 100 karakter alabilirsin böylece. (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

Usta Şirin: Şirin Baba, continue döngülerin içerisinde kullanılıyormuş. Döngüyü kırmaya yarıyor, değil mi?

Şirin Baba: Yanılıyorsun şirinim. continue sadece ilgili turu sonlandırır, döngü bir sonraki turdan devam

eder. Senin dediğin continue değil, _____ komutudur.

Usta Şirin: Döngüler bayağı güzelmiş ama yine de kodumda goto kullansam olur mu?

_____ : Tabii ki. Sonuçta C diline goto'yu koymuşlar ki bizler kullanalım diye. Hem goto kullanarak kodunu çok sade, rahat okunur ve kolay geliştirilebilir hale getirirsin.

Usta Şirin: getch() diye bir fonksiyon öğrendim. Ama ben girişler, scanf'teki gibi, ekranda da gözüksün istiyorum. Başka bir fonksiyon var mı önerebileceğin?

Şirin Baba: Bunun için _____ fonksiyonunu öneririm.

Usta Şirin: Şirin Baba, ödev çalışmasıyla ilgili birkaç sorum var. Kodu sana göndersem bir sakıncası olur mu?

Gargamel: Gönder tabii Şirinim. Ben dersi alalı çok olduğu için benim görmemde sakınca yok. Kodu atarken bana bir de konum atsan diyorum. Gezerken ormanda kayboldum.

Şirinköy'ümüze dönemiyorum.

TOBB ETÜ
Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi

x. Set 10 Soruları

Usta Şirin, ŞirinApp isimli bir mesajlaşma yazılımı icat etmek üzeredir. İcadının ilk denemelerini Şirin Baba ile yapacaktır. Ancak ŞirinApp'in kodlamasındaki bir mantık hatası yüzünden, Gargamel de yazışmaları takip edebilmekte ve hatta kendisi de mesajlar gönderebilmektedir. Bunu düşünerek, aşağıdaki mesajların kimden geldiğini ve mesaj içeriklerindeki boşlukları dikkatlice doldurunuz. **Şirin Baba'nın her zaman doğru cevaplar verdiğini, Gargamel'in ise her zaman yanlış cevaplar verdiğini varsayınız.**

BU SORULARDAN SADECE, DOĞRU CEVABI TAM OLARAK VERMENİZ DURUMUNDA PUAN ALABİLİRSİNİZ.

Usta Şirin: Yetiş Şirin Baba. Yarın final var. Sorularım var sana. Geçen gün, Hayalci Şirin gelmiş, "1 ila 70 arasında bir tam sayı hayal ettim, her tahmininden sonra "çık", "in" ya da "buldun" şeklinde seni yönlendireceğim, hayal ettiğim sayıyı optimum algoritma ile en fazla kaç tahminde bulabilirsin?" diye soruyor. Kaç tahminde bulurum Şirin Baba?

Şirin Baba: Optimum algoritma ile maksimum _____ tahminde bulursun.

Usta Şirin: Uykucu benden içinde kendi ismi geçen bir dizi istedi. `char dizi[] = { U, y, k, u, c, u };` şeklinde yapabileceğini söylesem olur mu? (Dizi KONUSU SORUSUDUR)

_____: Olur. Hem eğer bu şekilde yaparsa kapasite belirtmesine de gerek kalmaz.

Usta Şirin: Şirin Baba, `if(x!=1)` diye bir kullanım gördüm, bu kullanım hatalı mıdır?

_____: Hayır, bu kullanım hatalı değildir.

Usta Şirin: void'li bir fonksiyon gördüm prototipi şu şekildeydi: **void fonksiyon (int);** Bu fonksiyon nasıl çalışır?

_____: Bu fonksiyon çağırılırken değer almaz ve işi bitince çağırıldığı yere int türünde değer döner.

Usta Şirin: Bir dosyadan veri okuyacağım ama dosyanın içinde kaç satır bilgi olduğunu bilmiyorum. Bu durumda ne yapmalıyım?

Şirin Baba: C'deki _____ fonksiyonunu kullanabilirsin. Bu fonksiyon sana 0 değerini dönmeyi bırakınca anlarsın ki dosyada veri kalmadı.

Usta Şirin: Bir işaretçim var, hafızadan 40 baytlık bir yer ayırt edip bu işaretçiyle ilişkilendirmek istiyorum. Bu durumda hangi fonksiyonu kullanmalıyım? (İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)

Şirin Baba: _____ fonksiyonunu kullan. Bu fonksiyona parametre olarak 40 gönderirsin.

Usta Şirin: Bir şirin oyun kodu yazmak istiyorum. Canavarların konumları, kod çalıştıktan sonra rastgele belirlensin istiyorum. Bunun için ilgili kütüphaneleri ekleyip, srand fonksiyonunu uygun şekilde çalıştırdım. Ama rand()'ı nasıl kullanacağımı bulamadım. 4 ila 4444 arasında 800'ün katı olacak şekilde (örn. 800) bir rastgele sayı nasıl üretirim?

Şirin Baba: Birazdan göndereceğim kodla istediğin değeri üretip değişkene kaydedersin.

Sonuna noktalı virgül koymayı unutursam, sen koymayı unutma.

Şirin Baba: Kod şöyle: `int canavarKonum =`

_____.

Usta Şirin: Peki, alışveriş sepeti kodumda, *giris* dizgimin içeriğinin "Armut" olup olmadığını kontrol etmem lazım. "İçeriği armutsa" anlamında `if(strcmp(giris,"Armut")==0)` ifadesini kullanabilir miyim? (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

_____: Hayır, şirinim. Ama çok yaklaştın, doğrusu

`if(strcmp(giris,"Armut")==1)` olacak.

Usta Şirin: Kodumda kullanıcıdan en sevdiği şirinin ismini isteyeceğim. Genelde "Sirine Sirin", "Sirine Hanimefendi", "Sirine Hanım" ... gibi değişik girişler yapılıyor. Bunlar gibi birden fazla sözcüklü girişleri kaydetmekte zorlandım. `scanf`'i %s ile kullanınca sadece ilk sözcüğü aldı, gerisini tamponda bıraktı. Nasıl yapabilirim Şirin Baba? (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

_____: `char isim[141]; fgets(isim, 141, stdin);` gibi bir kullanım işini görür.

Sadece dikkat et, `fgets` giriş yapıldıktan sonraki "\n"i de dizgiye kaydeder.

Usta Şirin: Şirin Baba, kendi tanımladığım ve int değeri dönen fonksiyonun içerisinde tüm kodu sonlandırmak için *return 0;* kullansam olur mu?

_____ : Olmaz. O senin dediğin sadece main fonksiyonunun içinde *return 0;* kullandığında olur. Fonksiyonun içinde isen *exit(0);* kullanabilirsin.

Usta Şirin: Şirin Baba, iyice kafanı şişirdim ama bunu da sormalıyım. Fonksiyonun içinde başka fonksiyon çağırılabilirdiğini biliyorum. Ama fonksiyon içinde aynı fonksiyon çağırılabilir mi?

(ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR)

_____ : Asla. Bu şekildeki tüm kullanımlarda kod ilgili satıra gelince sürekli aynı fonksiyonda takılır ve sonsuz döngü nedeniyle kod çalışma zamanı hatası verir.

Usta Şirin: Peki diyelim ki iki sayı alıp minimumunu dönen “min” isimli bir fonksiyonum var. Elimdeki 5 değişkenden en küçük olanının değerini nasıl ekrana yazdırırım? Değişkenlerimin isimleri a,b,c,d ve e.

_____ : `printf("%d", min(min(a,b), min(min(c,d),e)));` kullanımı işini görür.

Usta Şirin: `char isim[5][20]` diye bir dizi açtım. Şimdi `scanf("%s", isim[0][0]);` yazarsam ne olur?

(DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

_____ : 100 dizgilik bir dizi açmışsın. Bahsettiğin şekilde kullanıcıdan değer alır ve dizinin ilk elemanına dizgini kayıt yaparsın.

Usta Şirin: Fonksiyonlara değişken gönderiyorum. Fonksiyon bu değişkenin değerini kalıcı olarak değiştirebilsin istiyorum. Ne yapmam lazım? (İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)

Şirin Baba: Fonksiyona değişkenin değerini değil de _____ gönder.

Böylece fonksiyon değişkenin bir kopyasını almaz ve doğrudan onun üzerinde değişiklik yapabilir.

Usta Şirin: Bu yöntemle fonksiyonların değişken üzerindeki değişim yetkisini kontrol edebiliyorum. Peki, fonksiyonların kalıcı değişim yapabilmesinin başka bir yolu da var mı?

_____ : Değişkeni, fonksiyonların (main'in ve diğerlerinin) dışında tanımlayabilirsin. Küresel değişkenler kullanmak çok iyi bir programlama alışkanlığıdır. Kodun her yerinden erişilebilir olması onların kod içindeki kontrolünü çok iyi sağlar ve böylece kodu çok başarılı şekilde geliştirilebilir hale getirir.

Usta Şirin: Şirin Baba, ödevde etiklendim. Biliyorum ki etik ilkeler, sınavlara hazırlanmama yardımcı olmak için var. Aslında çok fena şekilde kendimi kandırdım, çok üzgünüm.

Gargamel: Aldırma Şirinim. Kim ne derse desin, başkasının kodunu alıp değiştirmek kadar şirin C dilini iyi öğretene bir şey yoktur. Başkasına kodunu şirin biraz göstermek ise en güzel şirindir.

Kaç tane şirin, bu şekilde dersi öğrendi ve ŞirinA notu ile geçti. Yukarıda küresel değişkenler, kodlar goto ile zıplar, etik yiye yiye biter, aldırma şirin aldırma 🎵.

Usta Şirin: Sen Şirin Baba değilsin! ŞirinApp kodumda gets kullanmıştım, oradan sızmışsın. *bug* sen şu işe.



xi. Set 11 Soruları

Usta Şirin: Merhaba Şirin Baba. Aklıma birkaç soru takıldı.

Şirin Baba: Sınavla ilgiliyse sorabilirsin. Ödevle ilgiliyse sorma sakın.

Usta Şirin: Bana ödev deme Şirin Baba. Düzenli çalışmadığım için ödevler çok vaktimi alıyor. Ama şimdi sadece sınavla ilgili birkaç sorum var.

Şirin Baba: Peki öyleyse sor bakalım.

Usta Şirin: Bir döngü kurmak istiyorum ama her durumda en az bir kez çalışmalı. Bu işe en uygun döngü hangisi?

_____ : Bu işe en uygun döngü while döngüsüdür. while döngüleri bir kez çalıştırılır ve sonra koşul doğru olduğu sürece tekrar çalıştırılır.

Usta Şirin: Peki bu döngülerin içerisinde kullanılan *continue* ne işe yarıyor.

_____ : *continue* döngünün tamamının değil de sadece ilgili turunun sonlandırılmasını ve kodun döngünün bir sonraki turundan devamını sağlar.

Usta Şirin: Geçen gün, Javacı Şirin gelmiş, “1 ile 100 arasında bir tam sayı tuttum, her tahmininden sonra “çık”, “in” ya da “buldun” şeklinde seni yönlendireceğim, tuttuğum sayıyı optimum algoritma ile en fazla kaç tahminde bulabilirsin?” diye soruyor. Kaç tahminde bulurum Şirin Baba?

Şirin Baba: O şirin yeni mi çıktı? Söyle bir an evvel benden şiringâh belgesi çıkartsın. Soruna gelecek olursak, optimum algoritma ile maksimum _____ tahminde bulursun.

Usta Şirin: Sembolik dillerde yazılmış bir kodun bilgisayar tarafından algılanabilmesi, çalıştırılabilmesi için makine diline çevrilmesi gerekiyormuş. Bu dönüşüm nasıl yapılır Şirin Baba?

Şirin Baba: Bu dönüşüm, Türkçede _____ olarak adlandırılan yazılımlar(programlar) ile yapılır.

Usta Şirin: Türkçesini söylediğin iyi oldu. İngilizcesini biliyordum ama Türkçesini unutmuştum. Şirin Baba, kodumda *main* fonksiyonumun üstünde ve *#include <stdio.h>*’ın hemen altında *int x;* şeklinde bir değişken tanımlamak uygun mu?

_____ : Söz dizim açısından uygundur. Bu kod hata vermez. Ancak bu kullanım tercih edilmez.

Usta Şirin: Şirin bir ondalıklı sayım var ve bunu saklayacak bir değişken tanımlayacağım. Değişkenime şu isimlerden hangisini ya da hangilerini verirsem C geçerli kabul eder?

141noluders
dolar-tl

somurtkan_sirin
ders5

double
Char

Şirin Baba: _____

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 küsuratlı çıkacağı için $\text{double } x = 16/(4-1)$; yapsam x değişkenine istediğim değer kaydedilir mi?

_____: Evet Şirinim. `int` değil de `double` kullandığın için istediğin değer hesaplanıp x değişkenine kaydedilir, sonra da `printf("%f", x);` ile ekrana yazdırırsın.

Usta Şirin: Peki, kullanıcıdan sayı isteyip `scanf` ile alıyorum. Ancak `scanf` kullanıcının girdiği enter'ı stdin tamponunda bırakıyor. Bu da kodumun devamında sorun yaratıyor. Ne yapabilirim?

Şirin Baba: _____ komutu ile `scanf`'ten sonra stdin tamponunu temizletebilirsin.

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?

_____: `getch` **int** türünde değer döner.

Usta Şirin: `getch` varken girilen karakterler ekranda gözüküyor. Hem `getch`'deki gibi enter'a gerek olmadan giriş yapılabilir istiyorum, hem de girilen karakterler ekranda gözüksün istiyorum. Ne önerirsin?

Şirin Baba: O zaman _____ fonksiyonunu kullanmanı öneririm.

Usta Şirin: Şirine benden bir kod istedi. 141 tane kıyafeti arasından hangisini giyeceğini her gün seçmekte zorlanıyormuş. Ben de ona bir kod yazacağım, bu kod her açıldığında rastgele bir kıyafet seçecek. Bunun için `rand()` fonksiyonunu kullanacağım. Kütüphaneleri, `srand()`'i vs. ekledim. Ama bir türlü `[1,141]` arasında sayı üretip `kiyafet_no` değişkenine atayamıyorum.

Şirin Baba: Şu işi görür: `kiyafet_no = _____;`

Usta Şirin: Peki üretilen değer `[1-20]` arasında ise "*Beyaz bir kıyafet secildi.*" yazılsın istiyorum. Bunun için tasarladığım if yapısındaki koşul şu şekilde `1 < kiyafet_no < 20`. Bu çalışır mı?

_____ : Çalışır ama 1 ve 20'nin de dâhil olması için $<$ değil $\leq$ kullanmalısın.

Usta Şirin: Tamam, bir de bu işi *sec_bakalim* isimli bir fonksiyonda yapmak istedim. main'in içinde *kiyafet_no* diye bir değişken tanımladım. Değer ile geçiş yaparak main içinde *sec_bakalim(kiyafet_no)* gibi bir kullanımla fonksiyonu çağırıyorum. Fonksiyonun içinde bu değeri değiştirdiğimde main'deki *kiyafet_no*'yu güncellemiş oluyor muyum?

_____ : Hayır Şirinim. Fonksiyonlar değer ile geçiş yönteminde main'de tanımlı değişkenler üzerinde değişiklik yapma yetkisine sahip olmazlar.

Usta Şirin: Şirin Baba, bir de ödevimle ilgili küçücük bir sorum var. Onu da sorsam olur mu?

Gargamel: Tabii ki Şirinim. Ben seninle aynı bölümde değilim, hatta aynı okulda bile değilim. Bana sormanda hiçbir sakınca yok. Yalnız ben sabahtan beri ormandayım, sen bana bir konum at, bir ara uğrarım sana, oturur birlikte inceleriz kodunu.

Usta Şirin: Sen şimdi ormandaysan şirin iki saat önce gördüğüm kimdi? Eyvah, ŞirinApp kodumda hata var. bug sen şu işe. Hemen ilk iş tüm %c'leri %s'e çevireyim.



xii. Set 12 Soruları

Usta Şirin: Final sınavım var yakında Şirin Baba. Dersin yüzdük yüzdük kuyruğuna yani return 0'ına kadar geldik.

Şirin Baba: Hadi bakalım, sor öyleyse sorularını.

Usta Şirin: Klavyeden bir değer girişi olmadığında 0, giriş olduğunda da 0 harici bir değer dönen bir fonksiyona ihtiyacım var.

Şirin Baba: conio kütüphanesindeki _____ fonksiyonu işini görür. Bu fonksiyonla çok güzel oyunlar tasarlanır.

Usta Şirin: İşaretçiler konusunda -> şeklinde bir simge var. Bu ne işe yarar? (İŞARETÇİ/YAPI KONUSU SORUSUDUR)

_____: Bir yapı türünden tanımladığın bir değişkenin peşine koyarsın, böylece o değişkenin içindeki ilgili alt değişkenlere seni ulaştırır.

Usta Şirin: Peki malloc fonksiyonu ne işe yarar? (İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)

_____: Bellekten yer ayırt etmeye yarar.

Usta Şirin: Bir de aklıma takılan free fonksiyonu var. (İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR)

_____: malloc'un işlemciyi yormayan şeklidir. "karşılıksız" anlamındaki free adını buradan alır.

Usta Şirin: Yeni bir icat yaptım. Bir dizgi açıp içerisine "Sirinkopter" ismini kaydetmek istiyorum. Bunun için dizginin kapasitesi minimum kaç olmalı? (DİZGİ KONUSU SORUSUDUR)

Şirin Baba: _____

Usta Şirin: Bir double dizi tanımlayacağım. İçerisine 100 tane şirinin boyunu ondalıklı sayı olarak kaydedeceğim. double boylar[?]; ifadesinde ? yerine ne yazmalıyım? (DİZİ KONUSU SORUSUDUR)

_____: Dizilerde indisler 0'dan başladığı için 99 yazmalısın şirinim.

Usta Şirin: Bu boy değerlerinde, aradığım boydaki birini bulmak için ikili arama yöntemini kullanmak istiyorum. Bunun için ne yapmam gerekli? (DİZİ KONUSU SORUSUDUR)

_____: Elindeki dizi sırasız ise ikili aramayı kullanamazsın. Öncelikle dizideki elemanları sıralatman gerekli.

Usta Şirin: Öyle mi, o halde sıralamak için kabarcık sıralama algoritmasını kullanmak istiyorum. Bu algoritmanın en büyük eksiği nedir? (DİZİ KONUSU SORUSUDUR)

_____ : Bu algoritmanın iki büyük eksiği vardır. Birincisi, kontrol esnasında yaptığı her geçişte yan yana olan tüm sayı çiftlerine bakmak zorundadır ve ikincisi, dizi sıralı olsa da olmasa da aynı miktarda kıyaslama işlemini bitirmeden sonlanamamaktadır.

Usta Şirin: Bunlar benim için çok sorun değil. O halde kabarcık sıralama kullanayım. Peki kodumdaki a değişkeninin değerini b değeriyle değiştirmek istiyorum. Örneğin a 3, b 7 ise ben a 7, b 3 olsun istiyorum. Şu kod işe yarar mı: a == b; b==a;

_____ : Bu kod istediğini yapar ama önce iki ifadede de == yerine = koyman gerekli.

Usta Şirin: fgets fonksiyonuyla klavyeden fgets(cumle, 100, stdin); şeklinde giriş alıyorum. Kullanıcı da "merhaba" yazıp enter'a basıyor. Bu durumda, kodun devamında kullandığım strlen(cumle) ifadesi kaç değerini alır?

Şirin Baba: fgets fonksiyonunda enter da önemli olduğu için ve strlen fonksiyonu '\0' ı dahil etmediği için bahsettiğin ifade _____ değerini alır.

Usta Şirin: fgets fonksiyonunun ortadaki(2.) parametresi ne anlama geliyor? 100 değeri ne anlama gelir?

_____ : Orası bir limit ifadesi. fgets fonksiyonunun cumle dizisinde maksimum 100 karakterlik yeri dolduracağını gerisine dokunmayacağını belirtiyor.

Usta Şirin: int dizi[10] = {1,2,3} şeklinde bir dizi açtığımda, dizi[5]'in değeri ne olur? (DİZİ KONUSU SORUSUDUR)

_____ : Henüz atama yapmadığın için onun değeri çöp denilen saçma bir değer olur.

Usta Şirin: while ile yazılmış herhangi bir döngü for ile de yazılabilir mi?

_____ : Hayır, ikisi apayrı kodlardır. Birbiri cinsinden yazılabilecek olsa C dilinde bu şekilde iki ayrı döngü olmazdı.

Usta Şirin: Sana soracağım bir alıştırmaya sorum var. Kodum şöyle işliyor Şirin Baba:

- Kullanıcıya yılın birinci gününü soruyorum. O da Pazartesi için 1'e, Salı için 2'ye... Pazar için 7'ye basıyor ve ben bunu **B** isimli int türünde bir değişkende saklıyorum.
- Kullanıcıya yılın kaçınıcı gününü merak ettiğini soruyorum. O da **1-365** arasında bir sayı giriyor ve ben bunu **Y** isimli int türünde bir değişkende saklıyorum.
- **M** isimli int türünde tanımlamış olduğum bir değişkenim var. Kullanıcının merak ettiği gün Pazartesi ise M 1 değerini almalı, Salı ise M 2 değerini almalı, Çarşamba ise M 3 değerini almalı, Perşembe ise M 4 değerini almalı, Cuma ise M 5 değerini almalı, Cumartesi ise M 6 değerini almalı, Pazar ise M 0 değerini (7 değil) almalı.

Şirin Baba, sorum şu: bu **M'yi B ve Y cinsinden hesaplayan** tek satırlık komut nedir?

Şirin Baba: Tam anlamam için bir örnek vermen mümkün mü?

Usta Şirin: Tabii. Mesela bir yılın 91. gününü merak ediyor olalım (1 Nisan mevcut yılın 91. günüymüş). Bu yılın ilk günü Pazartesi olsun(mevcut yılda olduğu üzere). Bunun için B'ye 1 değerini giriyoruz ve Y'ye 91 değerini giriyoruz. Sana bahsettiğim tek satırlık komut bana 0 değerini dönüyor olmalı ve bunu M'ye kaydetmeli. Çünkü 91. gün Pazar'a denk geliyor. Y'ye 92 değerini giriyor olsaydım(bu yılın 92.günü 2 Nisan olmakta) M değeri 1 olarak hesaplanmalı olurdu. 1 Pazartesi anlamına gelir ve 2 Nisan Pazartesidir.

Şirin Baba: İstedikğin tek satırlık komut şu şekildedir(sonundaki noktalı virgülü unutursam sen eklersin):

M = _____

Usta Şirin: Süper şirin bir şeymiş, peki Şirin Babacığım, Pazar günleri için M 0 değerini almasın da 7 değerini alsın istiyorum. Ne yapabilirim?

Şirin Baba: Yukarıdaki kodu bozmana hiç gerek yok, hemen peşine şu şekilde bir kod eklemen yeterli(Tek satıra sığdırmaya çalışıyorum. Noktalı virgülleri bazen unutuyorum, yine unutursam sen eklersin.):

Usta Şirin: Şirin Baba ödevi yaparken annem Ustıye Şirin'den biraz yardım almış bulundum. Ama hiçbir şekilde kodumu görmedi. Bu durumda ödevimi göndermeli miyim?

Gargamel: Tabii ki göndermelisin. Çok etkili bir öğrenim yöntemi tercih etmişsin. Zaten ödevlerini bu şekilde yapan öğrenciler sınavlarda da başarılı oluyor. Sonuçta, derste "kimseden yardım almayın" denmiş, "kimseden(ebeveynleriniz dahil) yardım almayın" denmemiş.

6. ÇIKTI SORULARI

i. Set 1 Soruları

Örnek soru metni: Aşağıdaki kodların altındaki kutulara ekran çıktılarını **çok dikkatlice** yazınız. Bu sorulardan sadece, doğru cevabı **tam olarak** vermeniz durumunda puan alabilirsiniz. *"Bu kod hata verir ve çalışmaz"* şeklinde bir cevap da **geçerlidir**. Kutular içine cevap dışında hiçbir şey **yazmayınız**.

<pre>#include <stdio.h> int main() { int h=8; switch (h/3) { case 0: printf ("P"); case 1: printf ("Q"); case 2: printf ("R"); case 3: printf ("S"); default: printf ("T"); } return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> #define yazdir printf #define ARMUT -1 int main() { if(ARMUT) yazdir("ARMUT:%d", ARMUT); else printf("ELMA:%d", 5); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=1, b=2; if(a==1) if(b=0) printf("%d",a); else printf("%d", b/2+5); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int kare (int a, int b) { return (a+b)/2; } int main() { printf("%d", kare(kare(5,8),9)); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { printf("hello!\nmerhaba!") return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=17; while(a>3) { if(a%2==1) a--; else a=a-2; } printf("%d",a); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { double f=10.0; printf("Gol sayisi:%.2lf", f++); return 0; }</pre>	

ii. Set 2 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da **geçerlidir**.

<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { char agac[20]="sogut"; char cicek[30]={}; strcpy(cicek,"leylak"); cicek[5]='\0'; strncat(cicek, agac,2); if(strcmp(agac,cicek)) printf("%s %s", cicek, agac); else printf("%s %s", agac, cicek); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { FILE* dosya=fopen("a.txt", "w"); fprintf(dosya, "4 8 12"); fclose(dosya); int i, dizi[3]={1,2,3}; dosya=fopen("a.txt", "r"); for(i=0; i<3;) { fscanf(dosya, "%d", &dizi[dizi[i]-1]); dizi[i]*=2+i; i+=1; } fclose(dosya); for(i=3; i>0; i--) printf("%d ", dizi[3-i]); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int isle(int d[],int i); int main(){ int dizi[]={2,4,9,0}; printf("%d",isle(dizi, 3)); } int isle(int d[],int i) { if(i==1 i==0) return d[i]; return isle(d,i-1)*isle(d,i-2)+i*i; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> void isle(int, int*); void isle2(int*, int); int main() { int a, b; a=5; b=7; isle(a,&b); printf("%d %d\n", a, b); isle2(&a,b); printf("%d %d\n", a, b); return 0; } void isle(int a, int*b) { a*=b*3/2+1; *b=2; return; } void isle2(int* a, int b) { *a=3; b=*a*2/2*2+3; return; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> #define yazdir printf #define dondur for int main() { int i=1, j=i+2; dondur(; i<j;) { yazdir("%d %d %d\n", i, j, i/j); ++i; } return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=5, d=4; int *b=&a; int *c; c=&d; *c*=2; *b=*c+2; printf("%d %d %d %d %d", a,*b,*c,d,a**c+*b*d); return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=2; switch(a? (a*a):(a/a)) { case 0: printf("%d ",++a*0); case 1: printf("%d ",1?5:10); case 2: printf("%d ",++a*2); case 3: printf("%d ",0?4:8); case 4: printf("%d ",++a*4); case 5: printf("%d ",3?6:9); default: printf("%d ",++a*6); } return 0;} // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=5, d=4; int *b=&a; int *c; c=&d; *c*=2; *b=*c+2; printf("%d %d %d %d %d", a,*b,*c,d,a**c+*b*d); return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>

iii. Set 3 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da **geçerlidir**.

<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { int c=4; char x[]="manto"; char y[20]; strncpy(y, "hirka", 3); y[--c]='\0'; y[--c]='p'; strcat(y,x); printf("%s", y); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int h=9, i; switch (h/4) { case 0: printf ("%0-3ss%.2lf", "AA", (double)h/6); break; case 1: printf ("%0-3ss%.2lf", "CC", (double)h/6); break; case 2: printf ("%0-3ss%.2lf", "EE", (double)h/6); break; case 3: printf ("%0-3ss%.2lf", "GG", (double)h/6); break; default: printf ("%0-3ss%.2lf", "JJ", (double)h/6); break; } return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int x[10], i; for(i=0; i<10; i+=2) x[i]=i*i; printf("%d %d", x[4], x[12 - x[x[2]-2]]); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	
<pre>#include <stdio.h> #define D 11; #define dag switch int main() { int deger=D; dag(deger/3*2-3) { case 0: printf("a"); case 1: printf("b"); case 2: printf("c"); case 3: printf("d"); case 4: printf("e"); default: printf("dag"); } return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main(){ int a=10, *b=&a, c=8, *d, *e; d=&c; e=&a; printf("%d", a+*b+c+*d+*e); return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre> <pre>#include <stdio.h> int main(){ int a=10; while(a<12) a++; printf("%d",a); return 0; }</pre>

iv. Set 4 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da **geçerlidir**.

<pre>#include <stdio.h> int main(){ int a=5, b=10, *c, *d; c=&a; d=&b; printf("%d %d", *c**d,*c**d*a*b); return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { char nesne[]="SANDALYE"; int i; for(i=1;;i++) { if(nesne[i]=='A') continue; else printf("%c", nesne[i]); if(nesne[i]=='E') break; } return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> void x(int dizi[], int n); int main() { int a[5]={2,5,-2,9,3}; x(a,5); int i; for(i=0; i<5; i++) printf("%d ", a[i]); return 0; } void x(int dizi[], int n){ int i, temp; int degistiMi; do{ degistiMi = 1; for(i=1; i<n - 2; i++){ if(dizi[i] > dizi[i+1]){ temp = dizi[i]; dizi[i] = dizi[i+1]; dizi[i+1] = temp; degistiMi = 0; } } n--; }while(!degistiMi); } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> typedef struct{ double cati; int taban; }bina; void hesap(bina *x); int main() { bina *komsu; bina ali; komsu=&ali; hesap(komsu); printf("Cati: %.0lfm\n", komsu.cati); printf("Taban: %dm2", ali.taban); return 0; } void hesap(bina *x) { x->cati=3.1; (*x).taban=120; } // YAPI KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int sayi=5; double sonuc=(double)(sayi/2*10+5*3-2); printf("Sonuc: %.2lf", sonuc); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> void sayi(int a); int main() { sayi(4); return 0; } void sayi(int a) { if(a==1) return; printf("A"); sayi(a-1); printf("B"); return; } // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR</pre>

v. Set 5 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da **geçerlidir**.

<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=3; if(a=2) printf("atılan gol:%d\n",a); printf("yenilen gol:%d\n",a); if(a!=2) printf("atılan gol:%d\n",a); printf("yenilen gol:%d\n",a); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int i,j,k; for(i=0; i<3; i++) for(j=0; j<i; j++) for(k=i; k>j; k--) printf("%d ",i+j+k); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int i=5; int j=1; for(;i*j<9;) { printf("%d %d\n",i,j); j++; i--; } return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { int a,b; char isim[10]="AA"; char c isim[10]="AB"; a= strcmp(isim, c isim); strcpy(isim, c isim); b= strcmp(isim, "AA"); if (!strcmp(isim, c isim)) printf("%c-%s", isim[1], c isim); else printf("%d", a); printf("-%d", b); return 0; } // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=3; int b=9; do{ printf("%d+", a++); }while(a<5); while(b>5) printf("%d+", --b); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int fonk(int); int main() { printf("%d", fonk(3)); } int fonk(int a) { if(a==1) return 4; return a*fonk(a-1)+1; } // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR</pre>

vi. Set 6 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da **geçerlidir**.

<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> typedef struct{ char isim[20]; int puan; }yapi; int main() { yapı t[3]; int i; for(i=0;i<3;i++) { strcpy(t[i].isim, "X"); t[2-i].puan=i*9; } for(i=0;i<3;i++) { printf("Takim %s:%d\n", t[i].isim, t[i].puan); } return 0; } // YAPI KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> void doldur(int [4][4]); void yazdir(int [4][4]); int main() { int dizi[4][4]; doldur(dizi); yazdir(dizi); return 0; } void doldur(int x[4][4]) { int i,j; for(i=0;i<4;i++) for(j=0;j<4;j++) x[i][j]=i*j; } void yazdir(int y[4][4]) { int i,j; for(j=1;j<4;j++) { for(i=0;i<j;i++) printf("%d ", y[i][j]); printf("\n"); } } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int masa(int, double); int sehpa(int, double); int main() { printf("%d", sehpa(4, (double)(masa(7,5.0))+3/2)); } int sehpa(int c, double d) { return c+(int)d; } int masa(int a, double b) { return (int)(a/b); }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { char mesaj[20]; FILE* dosya=fopen("c.txt", "w"); fprintf(dosya, "merhaba"); fclose(dosya); dosya=fopen("c.txt", "r"); fscanf(dosya, "%[^a]s", mesaj); printf("%s", mesaj); return 0; } // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR</pre>

vii. Set 7 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { int c=2; char b[]="canta"; char a[20]; strcpy(a, "la"); strcat(a,b); a[c]='v'; printf("%s", a); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=23; do { if(a%2==1) a--; else a=a-2; }while(a>7); printf("%d",a); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> void main() { int dizi[5]={0,1,2,3,4}; printf("-->%d<--", dizi[dizi[2]-1]); return; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> #define PERVANE 10 int main() { switch(!PERVANE) { case 0: printf("%d", PERVANE); break; default: printf("%s", "MOTOR"); break; } return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { printf("%.2lf", (double)strlen("manav")); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int toplam=0; int i; for(i=0; i<5; i++) { if(i%2==1) continue; toplam+=i; } printf("%d*", toplam); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> void yaz_dostum_yaz(int*, int); int main() { int a=1, b=2; yaz_dostum_yaz(&a,b); printf("%d yumurta\n", a); printf("%d kurus", b); return 0; } void yaz_dostum_yaz(int* a, int b) { *a=5; b=9; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int toplam=0; int i; for(i=0; i<5; i++) { if(i%2==1) continue; toplam+=i; } printf("%d*", toplam); return 0; }</pre>

viii. Set 8 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> typedef struct{ int ciklet; char tereyag; double makarna; } bakkal_turu; int main() { bakkal_turu ali_abi; ali_abi.ciklet=2; ali_abi.tereyag='a'; ali_abi.makarna=3.0; int i; for(i=ali_abi.ciklet; i<=(int) ali_abi.makarna; i++) printf("%c kalite tereyag!\n", ali_abi.tereyag); printf("Ali Abinin Dukkaninda!"); return 0; } // YAPI KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int c=3, a=1; while(a<c && a>=0) { printf("%d %d\n",a,c); c+=a; a--; } return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int masa (int, int); int sehpa (int, int); int main() { printf("%d", sehpa(masa(1,4),9)); return 0; } int masa (int a, int b) { return (a+b)/2; } int sehpa (int a, int b) { return a*b+2; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { int c=2; char b[]="itina"; char a[20]={}; strcpy(a, "kirem"); strncat(a,b,2); printf("%s", a); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> typedef struct{ int araba=4; int ev=1; }vatandas; int main() { vatandas ali; printf("Alinin araba sayisi: %d\n", ali.araba); printf("Alinin ev sayisi: %d", ali.ev); return 0; } // YAPI KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int dizi[5]={5,1,66,22}; int i,j,c; for(i=0; i<5;i++) { for(j=0;j<2;j++) { if(dizi[j+1]>dizi[j]) { c=dizi[j+1]; dizi[j+1]=dizi[j]; dizi[j]=c; } } } for(i=0; i<5; i++) printf("%d ", dizi[i]); return 0;} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>

ix. Set 9 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int main() { int i,j; for(i=1;i<=3;i++) { for(j=i; j<=3; j++) printf("%d",j); printf("\n"); } return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int sayi=5; do { sayi*=sayi; }while(sayi<0); printf("%d", sayi); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int h=10, i; switch (h/4) { case 0: printf ("%d-2sK", "P"); break; case 1: printf ("%d-2sL", "R"); break; case 2: printf ("%d-2sM", "S"); break; case 3: printf ("%d-2sN", "T"); break; default: printf ("%d-2sO", "U"); } return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=3, b=4; while(!(a*b<12)) { printf("%d%d*",a++,b--); } return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { char isim[10]="sise"; char cisim[10]="tipa"; if (!strcmp(isim, cisim)) strcat(isim, cisim); else strcpy(isim, cisim); printf("%s-%s", isim, cisim); return 0; } // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> void hat(int, int*); int main(){ int x = 4; int y = 9; hat(x,&y); printf("%d-", x); printf("%d\n", y); return 0; } void hat(int x, int *y) { x=6; printf("%d-", x); *y=1; printf("%d\n", *y); } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>

x. Set 10 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { char nesne[]="canta"; printf("%c%c", nesne[1],nesne[3]); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> typedef struct{ char isim[20]; int kod; }anakart; int main() { anakart.kod=5*6-3; printf("Anakart kod degeri: %d", anakart.kod); return 0; } // YAPI KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int x[9], i; for(i=0; i<9; i++) x[i]=i*i; printf("%d", x[5 - x[1]]); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int x (int a, int b); int main(){ printf("%d", x(2,3)); return 0; } int x (int a, int b) { if(b==1) return a; return a*x(a,b-1); } // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main(){ int a=5, b=10; int *c; c=&a; *c=20; printf("%d", a+b*c); return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	
<pre>#include <stdio.h> void kat(int[], int[]); int main(){ int x[1] = {4}; int y[1] = {9}; kat(x,y); printf("%d-", x[0]); printf("%d\n", y[0]); return 0; } void kat(int x[], int y[]) { x[0]=3; printf("%d-", x[0]); y[0]=5; printf("%d\n", y[0]); } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int veri[5]={99,0,55,22,33}; int i,j,c; for(i=0; i<5;i++) { for(j=0;j<3;j++) { if(veri[j+1]>veri[j]) { c=veri[j+1]; veri[j+1]=veri[j]; veri[j]=c; } } } for(i=0; i<5; i++) printf("%d ", veri[i]); return 0; } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>

xi. Set 11 Soruları

“Bu kod hata verir ve çalışmaz” şeklinde bir cevap da geçerlidir.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    char dizgi[20]="Aslan";
    printf("%s sozcugunun\nilk harfi"
"\n%c'dir.", dizgi, dizgi[0]);
    return 0;
}
// DİZGİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main()
{
    char isim1[20]="ali";
    strcpy(isim1, "can");
    char isim2[20]="veli";
    char isim3[20]="batuhan";
    strcpy(isim2, isim3);
    printf("%s ile %s\niyi\narkadaslardir.", isim1, isim2);
    return 0;
}
// DİZGİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main()
{
    char takim_adi[2][20]={"Fenerbahce", "Galatasaray"};
    printf("Finalistler %s ve %s!", takim_adi[1][0], takim_adi[0][0]);
    return 0;
}
// DİZGİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
int sepet(int [], int);
int main()
{
    int elma[4]={2,1,3,4};
    int armut[4]={1,2,3,4};
    int sonuc;
    sonuc=sepet(elma,armut[2]);
    printf("%d %d %d", sonuc, armut[2], elma[3]);
}
int sepet(int elma[4], int armut)
{
    int i;
    for(i=0;i<4;i++)
        elma[i]*=elma[i];

    armut=5;
    return armut;
}
// DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

xii. Set 12 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int main() { char isim[100]; printf("İsminizi giriniz:"); scanf("%s", isim); printf("Cevap:Merhaba %s!", isim); } (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı Asci yazmış ve enter'a basmıştır.)</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int h=5; switch (h/3) { case 0: printf ("AA"); case 2: printf ("BB"); case 1: printf ("CC"); case 3: printf ("DD"); default: printf ("FF"); } return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> #define yazdir printf int main() { yazdir("Merhaba."); printf("Nasilsin?\n"); /* yazdir("Sinav basladi mi?");*/ yazdir("Basarilar!\n"); printf("C iyidir."); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=3, b=5; if(a!=1) if(b=0) printf("%d",a); else printf("%d", b/2+5); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> #define ARMUT 0 int main() { if(ARMUT) printf("ARMUT:%d", 5); else printf("ELMA:%d", ARMUT); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { printf("hello!\n\tBONJOUR!") return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { double basket=4.0; printf("Skor:%.1lf", basket--); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int rakam = 5; char fark = '-'; double sayi = 8.5; printf("%c%d%.2lf",fark,rakam, sayi); return 0; }</pre>

xiii. Set 13 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int kup (int, int); int main() { printf("%d", kup(kup(42,2),11)+3); return 0; } int kup (int a , int b) { return (a-b)/2; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=102, b=10, c=3; double d = (double)(a/b/c); printf("C:%6.2lf",d); return 0; } (cevapta boşluk yerine - işareti kullanınız.)</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { char h1='1',h2='2',h3='3'; printf("Harfler giriniz:"); scanf("%c", &h1); scanf("%c", &h2); scanf("%c", &h3); printf("Girdiginiz degerler:" "%c-%c-%c",h1,h2,h3); return 0; } (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı BA yazmış ve enter'a basmıştır.)</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int kimlik = 11270199; printf("Bilgi:%.10d",kimlik); return 0; } (cevapta boşluk yerine - işareti kullanınız.)</pre> <pre>#include <stdio.h> int main() { char isim[100] = "Uzun lafin kisasi: u.l. "; printf("C:%-11.9s", isim); printf("%-5sMEM", "Bil"); return 0; } (cevapta boşluk yerine - işareti kullanınız.)</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int sayi = 34, sayi2,sayi3; sayi2 = sayi % 7; sayi3 = sayi / 7; sayi = sayi3-sayi2; printf("%d#-%d#" "-%d", sayi, sayi2, sayi3); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { double a = 1.53; double b = 33.99; int c = 1; printf("Bu sorunun cevabi:" "%.1lf", (double)((int)a+c)+(int)b); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { printf("\nMerhaba!\n" "Nasilsiniz,\naber?"); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { printf("Uykucu Sirin"); int x=5; if(x==0); printf("%d", x*x); return 0; }</pre>

xiv. Set 14 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> #include <math.h> int main() { int sayi=8; if((int)M_PI>sayi/2) printf("sayi:%d\n",sayi); printf("s:%d\n", sayi/2); printf("s:%d\n", sayi/3); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int x=3; printf("%d\n", x); x++; printf("%d\n", x); ++x; printf("%d\n", x); printf("%d", x--); printf("%d", ++x); printf("%d\n", x); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int f1(int, int); void f2(void); int main() { printf("B\n"); f2(); int dondu = f1(3,5); f2(); printf("%d\n", dondu); } int f1(int t, int y) { t++; printf("%d\n", t++); return (t<y)? 9:8; } void f2(void) { printf("A\n"); return; }</pre>	Aşağıdaki, sözde kodla ifade edilmiş aloritmaya sırasıyla 8, 7, 6, 3, 2 ve 1 değerleri girildikten sonra ekranda ne yazar? (Bu sorunun cevabı ‘Hata verir’ değildir.) 1. Başla 2. sayac=0 3. Bir sayı gir. (sayi) 4. Eğer sayi=1 ise Git 7 5. Eğer mod(sayi,3)=2 ise sayac=sayac-1 6. Git 3 7. Yaz sayac 8. Dur
0 ile 200 arasında bir sayı tutma hakkınız var (0 ve 200 dahil). Tuttuğunuz sayı 125. Program optimal (en az tahminli) şekilde sayınızı bulacak (derste gördüğümüz) aloritmaya göre kodlanmış olsun. Bilgisayar tahminlerde bulunuyor. Siz ise programı “in/çık/buldun” şeklinde yönlendiriyorsunuz. Buna göre aşağıdaki ifadeleri tamamlayın... <i>Bilgisayar: 100</i> <i>Siz: çık</i> <i>Bilgisayar: _____</i> <i>Siz: _____</i> <i>Bilgisayar : _____</i> <i>Siz: buldun.</i>	

xv. Set 15 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int main() { if(5<12) printf("Sinav basladi!\n"); else printf("Dikkatli olalim.\n"); printf("Cevaplari dogru yazalim.\n"); // en sonda unlemi, noktayi vs. //unutmayin. printf("Kod bitti."); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { double c=-3/2.0; printf("%.2lf", c++); return 0; } #include <stdio.h> int main() { printf("ben\\ninem"); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { char isim[100]; printf("Isminizi giriniz:"); scanf("%[^\\n]s", isim); isim[3]='\0'; printf("Cevap:"); //Ciktiya tekrar "Cevap:" yazmayin. printf("Merhaba %s!!!", isim); return 0; } // DIZGI KONUSU SORUSUDUR (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı Zeynep yazmış ve enter'a basmıştır.)</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { char h1='1',h2='2',h3='3'; printf("Harfler giriniz:"); scanf("%c", &h1); scanf("%c", &h2); scanf("%c", &h3); printf("Girdiginiz degerler:" "%cx%cx%cx",h1,h2,h3); return 0; } (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı F1 yazmış ve enter'a basmıştır.)</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int i; for(i=0; i<3; i++); printf("ZzZ\n"); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int i=42; printf("%s", i%7==0? "siyah":"BEYAZ"); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { char cevap[100]; printf("Sence de oyle mi?"); scanf("%s", cevap); printf("Cevap:"); if(strcmp(cevap, "bilmem")==0) printf("Ne guzel"); else printf("Iyi o zaman"); return 0; } // DIZGI KONUSU SORUSUDUR (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı bilmem yazmış ve enter'a basmıştır.)</pre>	<pre>#include <stdio.h> int cetvel (int, int); int makas (int, int); int main() { printf("%d", makas(cetvel(2,5),3)); return 0; } int cetvel (int a, int b) { return (a+b)/2; } int makas (int a, int b) { return a*b+2; }</pre>

xvi. Set 16 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int kagit (int); int main() { int x =9, y=2, z; printf("%d", x); y = kagit(x); printf("%d", x); printf("%d", y); return 0; } int kagit(int x) { int y = --x; printf("%d", x); printf("%d", y); return y; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> void balon(int [], int); void yazdir(int [], int); int main(){ int dizi[]={3,19,1,6,4,2,0}; balon(dizi, 7); yazdir(dizi,7); return 0; } void balon(int dizi[], int n) { int i, temp; int degistiMi; do{ degistiMi = 0; for(i=0; i<2; i++) { if(dizi[i] > dizi[i+1]) { temp = dizi[i]; dizi[i] = dizi[i+1]; dizi[i+1] = temp; degistiMi = 1; } } n--; }while(degistiMi); }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int kagit (int x[]); int main() { int x[] ={5}, y=1, z; printf("%d", x[0]); y = kagit(x); printf("%d", x[0]); printf("%d", y); return 0; } int kagit(int a[]) { int y = ++a[0]; printf("%d", a[0]); printf("%d", y); return y; } // Dizi KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>void yazdir(int dizi[], int n) { int i; for(i=0; i<n;i++) { printf("%d ", dizi[i]); } } // Dizi KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> #include <stdlib.h> #include <time.h> int main(){ srand(time(NULL)); int sayi = (rand()%17)*12; if(sayi%4==0) printf("Bugun pek şanslısın!"); else printf("Bir daha dene!"); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int fonk(int, int); int main(){ void fonk(3,5); return 0; } int fonk(int a, int b) { printf("%d ve \n %d", ++a, b); }</pre>

xvii. Set 17 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int main(){ int c=90; if(c!=100) c*=2; else c/=2; printf("%d", c); }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main(){ int a; for(a=a*0; a!=28; a=a*2+4) printf("%d*", a); //Cevabinizin TAM olarak //dogru olmasi gerekiyor. return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> void ciz(void); int main(){ ciz(); return 0; } void ciz(void) { int i,j; for(i=1; i<=3;i++) { for(j=1; j<=i; j++) { printf("%d", j); } printf("\n"); } return; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> typedef struct { int c; }A; void P (A); void R (A *); int main() { A m,n; m.c=8; n.c=6; P(m); R(&n); printf("%d%d",m.c, n.c); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int c=10; int *d; d=&c; printf("Bir sayı giriniz:"); scanf("%d", d); printf("Cevap:%d", c**d); return 0; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 7 yazmış ve enter'a basmıştır.)</pre>	<pre>void P (A q) { q.c = 2; return; } void R (A *w) { (*w).c = 5; return; } // YAPI KONUSU SORUSUDUR</pre>

xviii. Set 18 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int main() { int x=8; if(x==8); printf("%d\n", ++x); if(x!=8); printf("%d\n", x--); return 0; //Satir basi gibi detaylara dikkat! }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { printf("Ulke ismi giriniz:"); char g1[10], g2[20]; scanf("%[^a]s", &g1); scanf("%[^\n]s", &g2); printf("Giris:%s-%s", g1,g2); return 0; } // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı Almanya yazmış ve enter'a basmıştır.)</pre>
<pre>#include <stdio.h> void fonk(int, int*); int main() { int x=4, y=9; fonk(x, &y); printf("%d%d\n", ++x,++y); return 0; } void fonk(int x, int*z) { printf("%d%d\n", x++,++(*z)); return; } // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR //Ciktida bosluk, alt sanira inme vs. dikkat!</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main(){ int i,j; for(i=1;i<=3;i++) { for(j=1; j<=5; j++) { if(!i==2 && j%2==1) printf("Z"); else printf("O"); } printf("\n"); } return 0;}</pre>
<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> int main() { char isim1[20]="Gozluklu"; char isim2[20]="Sirin"; if(!strcmp(isim1, isim2)) strcpy(isim1, isim2); else strcat(isim1, isim2); printf("%s+%s", isim1,isim2); return 0; } // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int x=3/2; switch(x) { case 0: printf("A"); case 1: printf("B"); case 2: printf("C"); default: printf("D"); break; } return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { char yapi[]="Adalet"; printf("%c%c%c", yapi[1],yapi[2],yapi[3]); return 0; } // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int x=5; do { x= x*5; }while(x<200) printf("%d", x); return 0; }</pre>

xix. Set 19 Soruları

Bu kod hata verir ve çalışmaz” (ya da kısaca “Hata verir”) şeklinde bir cevap da geçerlidir.

<pre>#include <stdio.h> int main() { int i=0; int x[5]={}; for(i=1; i<4;i++); x[i]=i+i; printf("Not>%d\n", x[i-1]*100); return 0; // Dikkatlice cozunuz. } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> void y(int); int main() { printf("P"); y(3); printf("R"); return 0; } void y(int r) { if(r==5) { printf("S"); return; } printf("T"); y(r+1); printf("U"); return; } // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> enum gunler { pzt=1, sali, crs, prs, cuma}; int main() { enum gunler x,y; x=pzt; y=cuma; printf("%d", y-x); return 0; } // enum KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> typedef struct { char b[20]; int c; }A; int main(){ A x,y; strcpy(x.b, "1"); strcpy(y.b, "2"); x.c=3; y.c=x.c+1; int i; for(i=x.c; i<=y.c; i++) printf("%s%s",x.b,y.b); return 0;} // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int p (int, int); void r (int); int main() { r(p(1,2)); r(1); return 0; } int p (int A, int B) { r(2); return A+B; } void r (int C) { int i; for(i=1; i<=C; i++) printf("G"); return; } //Bosluk vs.lere dikkat</pre>	<pre>#include <stdio.h> int x(int); int main() { printf("%d",x(4)); return 0; } int x(int a) { if(a<2) return 10; return x(a-1)+x(a-2)+x(a-3); } // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR</pre>

xx. Set 20 Soruları

• “**Bu kod hatalıdır.**” şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    char x[20]="GARGAMEL GELİYOR!!!";
        x[2]='\n';
        x[5]='\0';
        printf("%s", x);
return 0;
} // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int i,j;
    for(i=1;i<=2;i++)
    {
        for(j=1;j<=2;j++)
        {
            printf("%d*", i*j);
        }
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x=5;
    while(x>2)
    {
        x++;
        x/=2;
    }
    printf("5+%d",x);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    char b='k';
    switch(b)
    {
        case 'a':
            printf("A");
        case 'b':
            printf("B");
        case 'k':
            printf("C");
        default:
            printf("D");
    }
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{ int g;
for(g=2*(-1);g!=14; g=g*2+6)
    printf("%d\n",g);
    return 0;}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    char x = 102;
    printf("%d%d",x,x);
    return 0;
}
/*
'f' karakterinin ASCII degeri 102'dir.
*/
```

xxi. Set 21 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. “Çünkü koddaki ... eksik.” şeklinde) **belirtiniz.**

HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir.

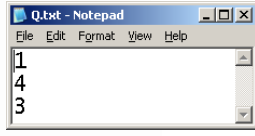
HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir.

HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    char a='d';
    char d='a';
    char cevap;
    printf("Cevap:");
    scanf("%c",&cevap);
    printf("EEE:");
    if(cevap==d)
        printf("%d",(int)(7*0.5));
    else
        printf("%-7.2lf", 5*0.3);
    return 0;
}
```

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı d yazmış ve enter'a basmıştır.)

```
#include <stdio.h>
void fonk();
int main()
{
    printf("AAA");
    fonk();
    printf("BBB");
    return 0;
}
void fonk(){
    int p,r;
    FILE *dosya=fopen("Q.txt", "r");
    fscanf(dosya, "%d", p);
    printf("%d", p);
    fscanf(dosya, "%d", r);
    printf("%d", p+r);
    fclose(dosya);
}
```



```
#include <stdio.h>
int main()
{
    double tl=0.0, dolar=0.0;
    tl = dolar / 3.50;
    printf("dolar:");
    scanf("%lf", &dolar);
    printf("tl:%7.3lf", tl);
    return 0;
}
```

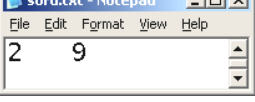
(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 7.0 yazmış ve enter'a basmıştır. Cevapta boşluk yerine – işareti kullanınız.)

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("%10.8d\n",12345);
    printf("%.2d:%.2d\n", 2,7);
    printf("%-11.2lf", 1.5);
    return 0;
}
```

(Cevapta boşluk yerine – işareti kullanınız.)

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int a=3;
    a*=4;
    printf("(%d)\n",a);
    do{
        printf("(%d)\n",a);
    }while(a<10);
    printf("(%d)\n",a);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int a,b;
    FILE *dosya=fopen("soru.txt", "r");
    fscanf(dosya, "%d", &a);
    fscanf(dosya, "%d", &b);
    double c = (double)(b/a);
    printf("%.2lf", c);
    fclose(dosya);
    return 0;
}
```



xxii. Set 22 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

<pre>#include <stdio.h> #include <math.h> int main() { int sayi; printf("Sayi:"); scanf("%d", &sayi); int sonuc=(int)pow(sayi,1/2); printf("Cevap:%d\n", sonuc++); ++sonuc; printf("AAA%d", ++sonuc); return 0; }</pre> (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 64 yazmış ve enter'a basmıştır)	<pre>#include <stdio.h> #define S 7 int vosvos(int, int); int main() { int p = S; printf("%d\n",p); vosvos(p,2*p); printf("%d\n",p); printf("%d\n",vosvos(p,p)); return 0; } int vosvos(int p,int f) { p=10; return f; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> #define SAYI 8 int main() { int sayi=9; do { sayi--; } while(sayi>=6); printf("%d", sayi); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int x=4; do{ int i; i= x++; }while(x<5); printf("%d %d",i,x); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { char c1='1',c2='2',c3='3'; printf("Harf:"); scanf("%c", &c1); scanf("%c", &c2); scanf("%c", &c3); printf("C:%c-%c-%c",c1,c2,c3); return 0; }</pre> (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı DE yazmış ve enter'a basmıştır)	<pre>#include <stdio.h> int main() { char x = 'b'; if(x=='a') printf("P:%c",x); else if(x=='b') printf("R:%c",x); x='c'; else if(x=='c') printf("S:%c",x); else if(x=='1') printf("T:%c",x); else if(x=='2') printf("V:%c",x); return 0; }</pre>

xxiii. Set 23 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

```
#include <stdio.h>
double AA(int,char,int);
int main()
{
    if(AA(1,'b',3)==3.0)
    {
        printf("%.1lf",AA(11,'a',7));
        return 0;
    }
    else
        printf("%d",(int)AA(6,'q',8));

    printf("E");
    return 0;
}
double AA(int a,char b,int c)
{
    printf("%c\n",b);
    return (double)((b=='d')?a:c);
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    char isim[30];
    printf("G:");
    scanf("%[^\n]s",isim);
    fflush(stdin);
    scanf("%[^\n]s",isim);
    printf("C:%s", isim);
    return 0;
}
(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı Sirin yazmış,
enter'a basmış, BaBa yazmış ve tekrar
enter'a basmıştır.)
```

// DİZGİ KONUSU SORUSUDUR

```
#include <stdio.h>
int main(){
    char a='b';
    printf("%c", (a=='a')?'g':'h');
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main(){
    printf("%8.2s","computer");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int a=3;
    a==4;
    if(a=5)
        printf("%d%d%d",a,a,a);
    else
        printf("%d%d",a,a);
    return 0;
}
```

xxiv. Set 24 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

<pre>#include <stdio.h> #include <string.h> typedef struct { char arac[10]; int ucret; } T; int main() { T V[10]= {}; int i; for(i=0; i<3; i++) { char temp[10]; switch(2-i) { case 0: strcpy(temp,"Vapur"); case 1: strcpy(temp,"Motosiklet"); case 2: strcpy(temp,"Araba"); } strcpy(V[i].arac,temp); V[i].ucret = 55 + i; if(i==0) { printf("ARAC+UCRET\n"); continue; } else printf("%s%dTL\n",V[i].arac,V[i].ucret); } return 0; } // YAPI KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { char d[] = "Serinlemek"; d[3]='\0'; printf("%s", d); return 0; } // DIZGI KONUSU SORUSUDUR</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int i; for(i=1; i<5) { int x = (i%2==0)?7:8; printf("%d",x); i++; } return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int i; for(i=1; i<5) { int x = (i%2==0)?7:8; printf("%d",x); i++; } return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> void f4(int); int main() { int c=9; printf("A%d",c); f4(c); printf("B%d",c); return 0; } void f4(int c) { printf("K%d",c); c=1; printf("L%d",c); return; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> void f4(int); int main() { int c=9; printf("A%d",c); f4(c); printf("B%d",c); return 0; } void f4(int c) { printf("K%d",c); c=1; printf("L%d",c); return; }</pre>

xxv. Set 25 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. “Çünkü koddaki ... eksik.” şeklinde) **belirtiniz**.

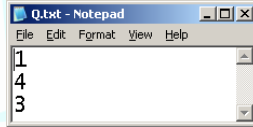
HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir.

HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir.

HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

```
#include <stdio.h>
typedef struct{
    int s;
    char n;
}r;
void fonk(r *, int *);
int main()
{
    r A={};
    A.s=12;
    fonk(&A, &A.s);
    A.n='K';
    printf("%c%d", A.n, A.s);
    return 0;
}
void fonk(r *t, int *x)
{
    t->n='Y';
    *x=7;
} // YAPI KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int p=1,r=2;
    FILE *dosya=fopen("Q text file", "r");
    if(dosya!=NULL) {
        fscanf(dosya, "%d", &p);
        printf("%d", p);
        fscanf(dosya, "%d", &r);
        printf("%d", p+r);
        fclose(dosya);
    }
    printf("%d%d",p*3,r*3);
    return 0;
}
```



```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("%4.2d:%.2d\n", 1,43);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x=2;
    for(x=7;x<=9;x++);
    printf("A");
    printf("\nB\n");
    return 0;
}
```

//kod.c dosyasi

```
#include <stdio.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    int i;
    for(i=0; i<argc-1; i++) {
        printf("%s%d\n",argv[i],argc);
    }
    return 0;
}
```

(Kod komut ekranından şu komutlarla çalıştırılmıştır:
gcc kod.c -o kod.exe
kod 1 4 3
) // KOMUT EKRANI KONUSU SORUSUDUR

xxvi. Set 26 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

<pre>//kod2.c dosyası #include <stdio.h> int main(int argc, char *argv[]) { int i; for(i=0; i!=argc; i+=2) { printf("%d\n", argc*i); } return 0; }</pre> (Kod komut ekranından şu komutlarla çalıştırılmıştır: gcc kod2.c -o kodum.exe kodum.exe A B C D) // KOMUT EKRANI KONUSU SORUSUDUR	<pre>#include <stdio.h> int main() { double tl=0.0, euro=0.0; tl = euro * 4.1; printf("otel(E):"); scanf("%lf", &euro); printf("tl: %.2lf", tl); return 0; }</pre> (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 50 yazmış ve enter'a basmıştır.)
<pre>#include <stdio.h> int main() { int a=10; /* a = a*3; */ while(a<=20) { printf("a+a\n"); if(a!=20)break; a+=5; } printf("143"); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int c,i,j,k; c=j=k=6; for(i=2, j=1, k=0 ; 4!=7 ; c =c+i, k++){ if(c==8)continue; else if(c==12) break; printf("%d%d%d%d\n",i,j,k,c); } printf("%d",k); return 0; }</pre>

xxvii. Set 27 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

```
#include <stdio.h>
double ortalama(int,int,int);
int main(){
    printf("ORTA:");
    if(ortalama(1,2,3)==2.0)
    {
        printf("%d",5);
        break;
    }
    else
        printf("%s","alti");
    return 0;
}
double ortalama(int a,int b,int c){
    double sonuc;
    sonuc=(double)((a+b+c)/3);
    return sonuc;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int dizi[3][3]= {{2,3},{2,1,4},{2}};
    int i,j;
    for(i=0; i<3; i++) {
        for(j=0; j<3; j++)
            printf("%d", dizi[i][j]);

        printf("\n");
    }
    return 0;
} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
#define dondur while
#define SAYI 8
int main(){
    int sayi=2;
    do{
        sayi++;
        printf("%d", sayi);
    }dondur(SAYI>sayi);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
typedef struct
{
    int s[10];
    double n;
};
int main()
{
    t A={};
    int i;
    for(i=0; i<10;i++)
        t.n+=(double)(t.s[i]);
        t.s[i-1]=9;

    printf("%d%.2lf%d",t.s[0],t.n,t.s[9]);
    return 0;
}
// YAPI KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
void f1(int);
int main() {
    int c=7;
    printf("c:%d\n",c);
    f1(c);
    printf("c:%d\n",c);
    return 0;
}
void f1(int x){
    printf("x:%d\n",x++);
    printf("c:%d\n",c++);
}
```

xxviii. Set 28 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

<pre>#include <stdio.h> void yinele(int); int main() { printf("1"); yinele(3); printf("2"); return 0; } void yinele(int r) { if(r==5) { printf("3"); return; } printf("4"); yinele(r+1); printf("5"); return; } // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int f(int,int); int main(){ int x=9, y=1; printf("%d",f(x,y)); return 0; } int f(int y,int x){ return 2*y+x; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> void fonk(int[], int); int main() { int a[2], b; a[0]=1, a[1]=2, b=5; printf("A%d%d%d",a[0],a[1],b); fonk(a,b); printf("D%d%d%d",a[0],a[1],b); return 0; } void fonk(int b[], int a) { printf("B%d%d%d",b[0],b[1],a); printf("\n"); b[0]=9, b[1]=8, a=7; printf("C%d%d%d",b[0],b[1],a); } // DİZİ KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> #include <math.h> int main() { int count; printf("c:"); scanf("%d", &count); int sonuc=(int)pow(count,1/2); printf("Ans:%d\n", ++sonuc); return 0; } (Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 9 yazıp enter'a basmıştır.)</pre>

xxix. Set 29 Soruları

• **“Bu kod hatalıdır.”** şeklinde bir cevap da geçerlidir. Bu durumda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. “HATA1” şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

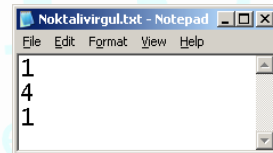
HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

```
#include <stdio.h>
void ekrana_bastir(char,int);
int main() {
    char x='a'; int i=1;
    while(i<8) {
        ekrana_bastir(x++,i);
/* x++ ASCII'sini bir artıran geçerli bir
islemidir.*/
        printf("\n");
        i+=3;
    }
    return 0;
}
void ekrana_bastir(char x, int y) {
    int i;
    for(i=1; i<=y; i++)
        printf("%c",x);
}
```

```
#include <stdio.h>
int main(){
    int q=7;
    q/=3;
    printf("(%d)\n",q);
    do{
        printf("(%d)\n",++q);
    }while(q>10);
    printf("(%d)\n",++q);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int d=0,n=2;
    if(d!= 1)
        printf("%d\n", d);
    else
        printf("%d+%d\n", d, n);
    printf("A%cC", 'B');
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    double t = 7.5;
    while(t*2.0 >10.0) {
        int temp = (int)t;
        printf("%.2d: %.2d\n", temp, temp*2);
        t--;
    }
    return 0;
}
```



```
#include <stdio.h>
int main() {
    FILE* myfile =
fopen("Noktalivirgul.txt", "r")
    int a,b,c
    fscanf(myfile, "%d%d%d", &a,&b,&c)
    printf("%d%d%d", a,b,c)
    return 0
}
```

xxx. Set 30 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
int main() {
    printf("1"
           "%d"
           "3"
           /* "4"
           "5"
           */
           "6", 4);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
#define M_PER_K 2.0
#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.)
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    char dogru_cevap = 'a';
    char kullanıcı_girisi = 'c';
    if(dogru_cevap = kullanıcı_girisi)
        printf("BRAVO");
    else
        printf("ELENDİNİZ");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int result;
    int analysis = 73;
    switch(analysis%7)
    {
        case 1:
            analysis*=3;
            break;
        case 10:
            analysis-=3;
            break;
        case 100:
            analysis+=3;
            break;
        default:
            analysis%=3;
    }
    result = (analysis)?(analysis++):(analysis--);
    printf("%d%d", result, analysis);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x=1;
    while(x<=10)
        x=x+1;
    printf("Etik ol!\n");
    return 0;
}
```

xxxı. Set 31 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelerle uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
#define KIRAZ 8.95
#define VISNE 3.95
int main() {
    /*Boyleyse*/if(KIRAZ>VISNE)

        printf("Visne\nseverim.\n"); }
/*Degilse*/else

{printf("Kiraz\ncekti\nncanim.");}
    printf("Bol almali.");
return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
void fonki(int a);
int main() {
    int a=5;
    printf("A%d",a);
    fonki(1);
    printf("B%d",a);
    fonki(3);
    printf("C%d",a);
    return 0;
}
void fonki(int a)
{
    printf("D%d",a);
    a++;
    return;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int hesap = 1570; //tl
    double yuz = (double)(hesap/100);
    double on = (double)(hesap%100/10);
    printf("ba/n\\nka");
    printf("\nYUZ:%.1f",yuz);
    printf("\nON:%.4.0f\n",on);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main() {
    double x = pow(49.0,((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;
}
```

```
#include <stdio.h>
enum boolean{d=1, y=0};
int main() {
    printf("%d", d||d&& y);
    return 0;
}
// enum KONUSU SORUSUDUR
```

xxxii. Set 32 Soruları

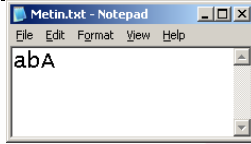
- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) **belirtiniz**.

HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir.

HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir.

HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

- Yukarıdaki ifadelerle uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız



```
#include <stdio.h>
int main() {
    char a, b, c[2];
    FILE* filem = fopen("Metin.txt", "r");
    fscanf(filem, "%c%c%c", &b, &a, c);
    switch(a!=b)
    {
        case 0:
            printf("%c%c", 'a', b);
            break;
        default:
            printf("%s", c);
    }
    fclose(filem);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x;
    char y;
    printf("Giris:");
    //b nin ASCII'si 98dir.
    x = getchar();
    y = (char)x;
    printf("Donusum:");
    putchar(y);
    return 0;
}
(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı a değerini girip enter'a basmıştır.)
```

```
#include <stdio.h>
enum durum {cokzayif=-2, zayif, vasat, iyi, cokiyi};
void f(int t, int y);
int main() {
    enum durum x;
    x= vasat;
    int t=x, y=zayif;
    f(t,y);
    printf("%d\n",t);
    printf("%d\n",y);
    return 0;
}
void f(int t, int y) {
    t=y;
    y=t;
} // enum KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
enum durum {a, b=9,c};
int main() {
    int d=10;
    printf("a\n");
    // printf("b\n");
    printf("c\n");
    printf("d\n");
    return 0;
}
// enum KONUSU SORUSUDUR
```

xxxiii. Set 33 Soruları

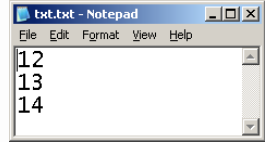
- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) **belirtiniz**.

HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir.

HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir.

HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

- Yukarıdaki ifadelerle uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

<pre>#include <stdio.h> int main() { int x=8; while(x-->5); printf("%d",x); return 0; }</pre>	
<pre>#include <stdio.h> #include <math.h> int main() { int DevC=10; if((M_PI>3.0) (pow(3.4,2.0)>10.0)) printf("A"); else printf("B"); printf("%d", DevC++); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a,b,c; printf("A\\nA\\n"); FILE* doysa = fopen("txt.txt", "r"); if(doysa==NULL) return 0; fscanf(doysa, "%d", a); fscanf(doysa, "%d", b); fscanf(doysa, "%d", c); printf("%d&??&%d", a, (a+2 == b)? 99:88); return 0; }</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int z =10; printf("%d", z); { int z = 4; printf("%d", z); } printf("%cpp", (z<5)?'R':'B'); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a = 12; double b = 7.2; char c = 'R'; int db = 77; switch((db-11)/40) { case 0: printf("%-2.3lf\\n", b); case 1: printf("%6.3lf\\n", b); case 2: printf("%7c\\n", c); case 3: printf("%5.9d\\n", a); } return 0; }</pre>

xxxiv. Set 34 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x=10;
    printf("Dedi:"Evet!"\nDedim:Aaa!");

    printf("\n%d*%dd",5,x*x/4+2);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    double x = 10e2;
    printf("%1.3f\n", x/400);
    //
    printf("%0.4f\n", x/400);
    printf("%3.1f\n", x/400);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    double a= 1.0, b=2.5;
    while(a<=3.0)
    {
        while(b-2.0<=10.0)
        {
            b= b+1.0;
        }
        a*=2.0;
    }
    printf("%d", (int)(a*b));
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int g(int);
int main() {
    int n=3;
    while(n>=0)
    {
        if(g(n--)==0) return 0;
    }
    printf("%d", n);
    return 0;
}
```

```
int g(int n)
{
    if(n==0) return 0;
    int t=1;
    while(n>1)
    {
        t*=n;
        n--;
    }
    printf("%d%d", t, n);
    return n;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x=17;
    if(x>10)
        printf("A");
    else if(x>12)
        printf("B");
    else if(x>15)
        printf("C");
    printf("D");
    return 0;
}
```

xxxv. Set 35 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelerle uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
int main() {
    FILE* doya = fopen("file.txt", "w");
    fprintf(doya, "A1");
    fclose(doya);
    doya = fopen("file.txt", "a");
    fprintf(doya, "2    3");
    fclose(doya);
    doya = fopen("file.txt", "r");
    char f; int x;
    fscanf(doya, "%c", &f);
    fscanf(doya, "%d", &x);
    printf("%d%c", x/2, f);
    fscanf(doya, " %c", &f);
    printf("%c%d", f, x);
    fclose(doya);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
char h(double, char);
int main() {
    double x=2.5;
    while(h(x, 'r')== 'a')
    {
        printf("A");
        x= (x<5.0)?x:x-1.0;
    }
    printf("%.2%lf", x);
    return 0;
}
char h(double p, char r)
{
    if(p==1.5)
        return r;
    else
        return 'a';
    printf("H");
}
```

```
#include <stdio.h>
int hello(int);
int main() {
    int a=3;
    hello(a);
    return 0;
}
int hello(int a)
{
    while(a>0)
    {
        int p = 9;
        printf("Hello%d!\n", a--);
    }
    return p;
}
```

```
//kod.c dosyasi
#define DOLAR_TL 3.96
#include <stdio.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    double tl=0.0, dolar=0.0;
    tl = dolar * DOLAR_TL;
    dolar = (double) argc;
    printf("tl: %.2lf", tl+1.0);
    return 0;
}
(Kod komut ekranından şu komutlarla çalıştırılmıştır:
gcc kod.c -o kod.exe
kod.exe 100 dolar
) // KOMUT EKRANI KONUSU SORUSUDUR
```

xxxvi. Set 36 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int i;
    for(i=5; i!=15; i+=5)
        printf("%d\n",i);
    printf("%d", i);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x = 234;
    switch(x/100){
        case 1:
            printf("A");
        case 2:
            printf("B");
        default:
            printf("C");
    }
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main() {
    char x[]="987654321";
    char y[10];
    strncpy(y,x,3);
    strncat(y,x,3);
    printf("%s",y);
    return 0;
}
// DİZGİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x = 3;
    do {
        printf("A");
        x++;
    } while(x<3);
    while(x>1) {
        printf("R");
        x--;
    }
    x++;
    printf("%d",x);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int i,j;
    for(i=2,j=5; i<j || i==4; i++, j--)
    {
        printf("%d",i);
    }
    return 0;
}
```

xxxvii. Set 37 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
void x(int dizi[], int n);
int main(){
    int a[10]={1,2,3,5,4,6,7,8,0,9};
    /*İnsanlar uce ayrilir: Saymayı bilenler ve
    bilmeyenler : )*/
    x(a,10);
    int i;
    for(i=0; i<10; i++)
        printf("%d", a[i]);
    return 0;
}
void x(int dizi[], int n){
    int i,j;
    for(j=1; j<2*n; j++){
        for(i=0; i<=n-2; i++){
            if(dizi[i] > dizi[i+1]){
                int temp = dizi[i];
                dizi[i] = dizi[i+1];
                dizi[i+1] = temp;
            }
        }
    }
} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
void x(int [], int );
int main(){
    int a[10]={1,2,3,5,4,6,7,8,0,9};

    int z = sizeof(a)/sizeof(a[0]);
    x(a,z);
    int i;
    for(i=0;i<z;i++)
        printf("%d", a[i]);
    return 0;
}
void x(int dizi[], int n){
    int i,j;
    for(j=1; j<n/2; j++){
        for(i=1; i<n-1; i+=2){
            if(dizi[i] < dizi[i+2]){
                int temp = dizi[i];
                dizi[i] = dizi[i+2];
                dizi[i+2] = temp;
            }
        }
    }
} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

xxxviii. Set 38 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
// kod2.c dosyasi
#include <stdio.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    printf("SAR");
    int i;
    for(i=1; i<argc; i++)
    {
        printf("%s\n", argv[i]);
    }
    return 0;
}
```

(Kod komut ekranından şu komutlarla çalıştırılmıştır:

`gcc kod2.c -o MERHABA.exe`

`MERHABA DUNYA`

`) // KOMUT EKRANI KONUSU SORUSUDUR`

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int a[3] = {1,4,1};
    int* b = &a[1];
    int **c;
    c = &b;
    printf("%d",a[1]);
    (**c)--;
    printf("%d",a[1]);
    (*b)++;
    printf("%d",*b);
    b++;
    printf("%d",*b);
    return 0;
} // İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x=73;
    if(x>71)
        printf("B");
    else if(x>72)
        printf("G");
    else if(x>73)
        printf("H");
    printf("R");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#define S 5
typedef struct{
    char isim[S][100];
    int size;
}tea;
int main()
{
    tea cay={ {"1","2","3","4","5"}, S };
    int i;
    for(i=1;i<cay.size;i++) {
        strcat(cay.isim[i],cay.isim[i-1]);
    }
    do{
        i--;
        cay.size = strlen(cay.isim[i]);
        printf("%s\n", cay.isim[i]);
    }while(cay.size>=4);
    return 0;
} // YAPI KONUSU SORUSUDUR
```

xxxix. Set 39 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelerle uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
void devir(int[][3]);
int main()
{
    int dizi[3][3];
    int i,j;
    for(i=0; i<3;i++)
        for(j=0; j<3; j++)
        {
            dizi[i][j]=i+2*j;
        }
    devir(dizi);
    for(i=0; i<3;i++)
    {
        for(j=0; j<3; j++)
        {
            printf("%d",dizi[i][j]);
        }
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
```

```
void devir(int x[][3])
{
    int i,j;
    for(i=0; i<3;i++)
        for(j=0; j<i; j++)
        {
            int t = x[i][j];
            x[i][j]=x[j][i];
            x[j][i] = t;
        }
}
```

// DİZİ KONUSU SORUSUDUR

```
#include <stdio.h>
typedef struct{
    int x,y[3];
}var;
void fonk(var*);
int main(){
    var yok;
    yok.x=1;
    yok.y[2]=yok.x;
    printf("%d%d\n",yok.x,yok.y[2]);

    fonk(&yok);
    printf("%d%d\n",yok.x,yok.y[2]);
    return 0;}
void fonk(var* P){
    if(P->x<-9)
        P->y[2]=4;
    (*P).x=5;
} // YAPI KONUSU SORUSUDUR
```

/*Fonksiyonun içinde kendisi çağırılıyorsa buna özyineleme denir. Bu derste ayrıca işlenen bir konudur.*/

```
#include <stdio.h>
void yaz(char harf);
int main(){
    yaz('D');
    return 0;
}
void yaz(char harf){
    if(harf=='G') return;
    printf("%c", harf);
    yaz((char)((int)harf+1));
    printf("%c", harf);
} // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR
```

xl. Set 40 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define KM_MILES 0.62
int main(){
    double mil=100.0, sonuc;
    sonuc = mil * KM_MILES;
    printf("A:");
    int k1 = getche();
    printf("B:");
    scanf("%lf", &mil);
    printf("F%c", (char)k1);
    printf("N%.3lf",sonuc);
    return 0; }
```

(Kullanıcı kod çalıştıktan 'a' yazmış, '50.0' yazmış ve enter'a basmıştır.)

```
#include <stdio.h>
#define yaz printf
int main(){
    int t = 13%3;
    switch(t){
        case 0:
            yaz("A");
        case 1:
            yaz("B");
        case 2:
            yaz("C");
        default:
            printf("ERROR");
    }
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int f1(char);
int main(){
    char t = 'e';
    printf("%c",t);
    char x = (char)f1('c');
    printf("%c%c",x,t);
    return 0;
}
int f1(char a){
    char cevap = a;
    return (int)cevap;
}
```

```
#include <stdio.h>
enum boolean { false, true };
int main(){
    enum boolean x = true;
    if(true || x && !true)
    {
        printf("A");
    }
    else
        printf("B");

    printf("E");
    return (0);
} // enum KONUSU SORUSUDUR
```

xli. Set 41 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

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

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    int a = 141;
    double b = (double)a/2;
    printf("%2.5d\n",a);
    printf("%8.3lf%-2sB",b, "E");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    char a = 'f';
    int x =7;
    switch(a)
    {
        case 'a':
            x = 9;
            break;
        case 'b':
            x *=9;
            break;
        case 'c':
            x++;
            break;
        case 'd':
            x--;
            break;
        default:
            x-5 = 10;
    }
    printf("%d", ++x);
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int f1(void);
void f2(int);
double f3(int);
int f4(double);
int main()
{
    printf("A");
    f1();
    f2(f1());
    f2(f4(f3(f1()+1)));
    return 0;
}
int f1(void){
    return 0;
}
void f2(int a){
    printf("%d",a);
}
double f3(int b){
    return (double)(b/2);
}
int f4(double c){
    return (int)c;
}
```

xlii. Set 42 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelerle uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

<pre>#include <stdio.h> enum gun {pazartesi=1, sali=2, carsamba=3, persembe, cuma, cumartesi, pazar}; int main() { printf("%5.2d", (pazar-carsamba)%7); printf("/null"); return 0; } // enum KONUSU SORUSUDUR</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int a,b; printf("A"); scanf("<<%d>>%d!",&a,&b); a*=3; b-=6; printf("\'%3.3d\'"%4.2d",a,b); return 0; } (Kullanıcı kod çalıştıktan sonra <<9>>11! yazıp enter'a basmıştır.)</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main() { int toplam = 100; int dolar = 0; printf("Para:"); scanf("%d", dolar); printf("Bakiye:%d\$", toplam-dolar); /* printf("\nAMPERSAND\n"); */ return 0; }</pre>	<pre>#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 5 yazıp enter'a basmıştır.)</pre>
<pre>#include <stdio.h> int main(){ char x = 'a'; int y = (x!='a' ? 9 : 7); if(y==3); printf("%d", ++y); if(y=1) printf("%d", y--); if(y=0) printf("%d%d%d",y,y,y); return 0; }</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main(){ int a = 9; int b = 8; do{ printf("%d%d\n",a,b); }while(a*b<60); int t; t=a; a=b; printf("%d%d\n",a,b); return 0; }</pre>

xliii. Set 43 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
int f1(int);
int main()
{
    int x = 5;
    printf("%d", x);
    {
        int x = 99;
        printf("%d", x);
    }
    printf("%d", x);
    f1(x);
    printf("%d", x);
    return 0;
}
int f1(int x){
    x = x * 15;
    return x;
}
```

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    int a = 5/2;
    switch(a)
    {
        case 0: return 0;
        case 1: exit(0); break;
        case 2: while(a<=2);
        case 3: if(a%2==1)
    }
    printf("a");
    }
    printf("AAAA");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x = 7, y, t;
    y=t=9;
    if(x>y)
        t=x;
        x=y;
        y=t;
    if(x<y)
        printf("A");
        printf("%d",x);
        printf("B");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int para = 300;
    if(para>150)
        printf("P");
    else if (para == 300)
        printf("R");
    else if (para>300)
        para=0;
        printf("%d", para);
    return 0;
}
```

xliv. Set 44 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int e=7,k;
    k=(e?2:5);
    switch(k)
    {
        case 2:
            printf("e");
            break;
        case 5:
            printf("k");
            break;
        default:
            printf("ke");
            break;
    }
    printf("y");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int a[3] = {2,4,8};
    int* b = &a[1];
    int **c;
    c = &b;
    printf("%d",a[1]);
    ++(**c);
    printf("%d",a[1]);
    ++(*b);
    printf("%d",*b);
    ++b;
    printf("%d",*b);
    return 0;}
// İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("A");/*
    printf("B");
    printf("E");*/
    printf("G");
    // printf("H");
    printf("N"); //
    printf("R\\");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main() {
    double r=5.2;
    double* e;
    e=&r;
    printf("Giris:");
    scanf("%lf", e);
    printf("Veri: %.2lf", r**e);
    return 0;
}
```

(Kullanıcı kod çalıştıktan sonra "2.0" yazmış ve enter'a basmıştır.)

// İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR

```
#include <stdio.h>
int main() {
    char dizgi[100];
    printf("Kod:");
    scanf("%s",dizgi);
    printf("%d",
    sizeof(dizgi)/sizeof(dizgi[0]));
    printf("\n");
    printf("%s", dizgi);
    return 0;
} // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR
(Kullanıcı kod çalıştıktan sonra "Java C"
yazmış ve enter'a basmıştır.)
```

xlvi. Set 45 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelerle uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
// koddeneme1212ss.c dosyasi
#include <stdio.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    int i; printf("%c", 'C');
    for(i=argc-1;i>0;i-=2)
        printf("%s\n",argv[i]);
    return 0;
}
(Kod komut ekranından şu komutlarla
çalıştırılmıştır:
gcc koddeneme1212ss.c -o ASLINDA.exe
ASLINDA OLUR TEMPOYA ALISIRSAN
) // KOMUT EKRANI KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
void x(int dizi[], int n);
int main(){
    int a[5]={5,1,2,8,4};
    x(a,5);
    int i;
    for(i=0; i<5; i++)
        printf("%d", a[i]);
    return 0;
}
void x(int dizi[], int n){
    int i,j;
    for(j=1; j<30; j++){
        for(i=1; i<=n-2; i++){
            if(dizi[i] > dizi[i-1]){
                int temp = dizi[i];
                dizi[i] = dizi[i-1];
                dizi[i-1] = temp;
            }
            if(j==3)continue;
        }
    }
} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main() {
    char giris[100]="11111111111";
    printf("S:");
    scanf("%[^a]s",giris);
    printf("%s\n",giris);
    strcat(giris,"arap");
    printf("%s%d", giris, strlen(giris));
    return 0;}
(Kullanıcı kod çalıştıktan sonra "Hamsi"
yazmış ve enter'a basmıştır.)
// DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
#include <time.h>
#include <stdlib.h>
int main(){
    srand(time(NULL));
    int dizi[20] = {5,3,2,6,2};
    int i, r=0, t=1;
    for(i=5; i<20;i++){
        dizi[i] = rand()%10+5;
        while(1)
        {
            for(i=0;i<20;i++){
                if(dizi[i]==t)
                    r++;
            }
            t++;
            if(t==5) break;
        }
        printf("%d%d",r,t);
    }
    return 0;
} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

xlvi. Set 46 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
#include <stdio.h>
void yaz1(int a);
void yaz2(int* b);
int main() {
    int a = 2, b = 7;
    yaz1(a);
    yaz2(&a);
    yaz1(b);
    yaz2(&b);
    printf("\n");
    yaz1(a);
    yaz2(&a);
    yaz1(b);
    yaz2(&b);
    return 0;
}
void yaz1(int a)
{
    printf("%d", a++);
}
void yaz2(int *b)
{
    printf("%d", (*b)++);
}
// İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
void fonk(int);
int main(){
    fonk(9);
    return 0;
}
void fonk(int a){
    if(a!=1) {
        printf("%d",a);
        fonk(a-2);
        printf("%d",a);
    }
    return;
}
// ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main() {
    char yemek1[20]="KURU";
    char yemek2[]="FASULYE";
    char yemek3[20]="PIRASA";

    if(strcmp(yemek1,yemek2))
    {
        strcpy(yemek1,yemek3);
    }
    else
    {
        strcpy(yemek2,yemek3);
    }

    printf("%s\n",yemek1);
    //
    printf("%s\n",yemek2);
    //Lutfen harfleriniz net olsun.
    printf("%s\n",yemek3);
    return 0;
}
// DİZGİ KONUSU SORUSUDUR
```

xlvi. Set 47 Soruları

- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** 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.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız

```
// OdevEnEnSondanDahaSon.c dosyası
#include <stdio.h>
void eb(char, int);
int main(int argc, char *argv[]) {
    printf("L");
    int x= (int)argv[1][0] - (int)'0';
    eb('A',x);
    eb('B',argc);
    return 0;
}
void eb(char x, int y)
{
    int j;
    for(j=1; j<=y;j++)
        printf("%c",x);
    return;}
(Kod komut ekranından şu komutlarla
çalıştırılmıştır:
gcc OdevEnEnSondanDahaSon.c -o Odev.exe
Odev.exe 3
) // KOMUT EKRANI KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
typedef struct {
    char isim[100];
    double kilo;
} player;
void doldur(player);
int main() {
    player t;
    strcpy(t.isim,"L. Messi");
    t.kilo = 72.5;
    doldur(t);
    printf("%c%.1lf",t.isim[0],t.kilo);
    return 0;
}
void doldur(player P) {
    strcpy(P.isim, "C. Ronaldo");
    P.kilo=84.4;
} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
void sirala (int[][5], int);
void degistir(int* a, int* b);
int main() {
    int dizi[3][5] = {
        {9, 2, 5, 3, 4},
        {1, 8, 7, 2, 5},
        {8, 7, 5, 2, 9}
    };
    sirala(dizi,3);
    int i,j;
    for(i=0; i<3; i++) {
        for(j=0; j<5; j++)
            printf("%d",dizi[i][j]);
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
void sirala (int dizi[][5], int n) {
    int i,j,k,birDaha,p=1;
    for(k=0; k<n; k++) {
        do {
            birDaha=7;
            for(i=0; i<4; i++) {
                if(dizi[k][i]*p<dizi[k][i+1]*p)
                {
                    degistir(&dizi[k][i],&dizi[k][i+1]);
                    birDaha--;
                }
            }
        } while(birDaha!=7);
        p*=-1;
    }
}
void degistir(int* a, int* b) {
    int temp = *a;
    *a=*b;
    *b = temp;
} // DİZİ KONUSU SORUSUDUR
```

xlvi. Set 48 Soruları

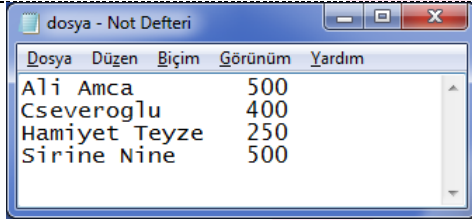
- (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) **yazınız VE açıklamasını** cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) **belirtiniz**.

HATA1:Kod hiç derlenemeyecektir.

HATA2:Kod derlenecek ama çalışması esnasında hata verecektir.

HATA3:Kod derlenecek ama çalışması esnasında sonsuz döngüye girecektir.

- Yukarıdaki ifadelere uymayan hatalarda (örneğin mantık hatası içerdiğini düşündüğünüz sorularda) hatasız sorularda olduğu gibi sadece ekran çıktısını yazınız, HATA# vs. yazmayınız



Dosya	Düzen	Biçim	Görünüm	Yardım
Ali Amca			500	
Cseveroglu			400	
Hamiyet Teyze			250	
Sirine Nine			500	

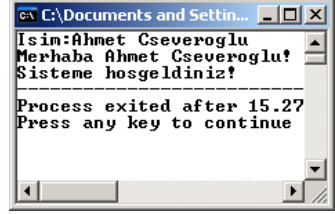
```
#include <stdio.h>
typedef struct {
    char isim[100];
    int aidat;
} apartment;
int main() {
    apartment ev= {};
    FILE* dosya = fopen("dosya.txt", "r");
    if(dosya==NULL) return 1;
    int i;
    for(i=0; i<2; i++) {
        fscanf(dosya, "%[^0123456789]s",
ev.isim);
        // % isaretinden önce 1 boşluk vardır.
        fscanf(dosya, "%d", &ev.aidat);
    }
    for(i=0; i<2; i++)
        printf("%s\n", ev.isim);
    return 0;
}
// YAPI KONUSU SORUSUDUR
```

```
#include <stdio.h>
typedef struct {
    int sayi;
} t;
int p(t* R);
int main() {
    t x;
    x.sayi=10;
    p(&x);
    if(x.sayi>20)
        printf("A");
    else if(x.sayi>25)
        printf("B");
    else
        printf("C");
    return 0;
}
int p(t* R)
{
    R->sayi=30;
    return 15;
}
// YAPI KONUSU SORUSUDUR
```


ii. Set 2 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Boşluk bırakılmış olan her satıra sadece bir komut/ifade gelecektir.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız.

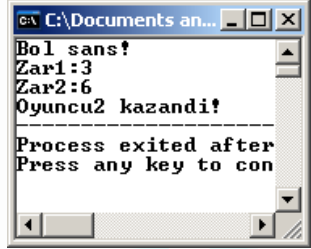
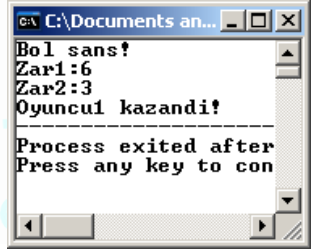
KOD // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> int main(){ char isim[100]; printf("Isim:"); ____ printf("Merhaba %s!\n", isim); printf("Sisteme hosgeldiniz!"); return 0; }</pre>	 Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı "Ahmet Cseveroglu" şeklinde giriş yapmıştır.

KOD	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> int main(){ int sayi=0; printf("10 veya 10'danbuyuk \nbir sayi giriniz:"); scanf("%d", &sayi); ____ { printf("Yanlis giris.\n"); printf("Tekrar giriniz:"); ____ scanf("%d", &sayi); } printf("Girisiniz alinmistir.\n"); printf("Tesekkur ederiz."); return 0; }</pre>	 Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı sırasıyla • "OTUZ" • "-32" • "9" • "10" şeklinde girişler yapmıştır.

iii. Set 3 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

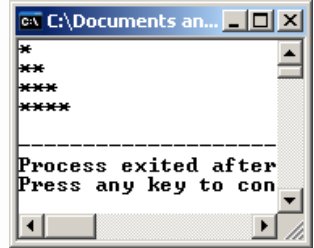
- Boşluk bırakılmış olan her satıra sadece bir komut/ifade gelecektir.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız.

KOD	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> #include <stdlib.h> #include <time.h> int main(){ int sayi1, sayi2; srand(time(NULL)); sayi1=rand()%6+1; do { printf("Bol sans!\n"); printf("Zar1:%d\n",sayi1); printf("Zar2:%d\n",sayi2); printf("Oyuncu1 kazandi!"); else printf("Oyuncu2 kazandi!"); return 0; }</pre>	Kod kullanıcıdan herhangi bir giriş istememektedir. Kod her çalıştırıldığında farklı bir çıktı vermektedir. Örnek bir çıktı:  Başka bir çıktı: 

iv. Set 4 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Boşluk bırakılmış olan her satıra sadece bir komut/ifade gelecektir.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız.

KOD	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> int main(){ int i, j; { j=1; while(j<=i) { printf("*"); } printf("\n"); } return 0; }</pre>	Kod kullanıcıdan herhangi bir giriş istememektedir. 

KOD // DİZİ KONUSU SORUSUDUR	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> int main() { int dizi[2][2]= {{32,41},{70,80}}; int i,j; for(i=0; i<2; i++) { { } printf("\n"); } return 0; }</pre>	Kod kullanıcıdan herhangi bir giriş istememektedir. 

v. Set 5 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız.

// Bu kodun ekran çıktısı sadece "A7" dir.

```
#include <stdio.h> // YAPI KONUSU SORUSUDUR
```

```
typedef struct
```

```
{    char a;
```

```
    int b;
```

```
}veri;
```

```
void fonk(veri *, int *);
```

```
int main()
```

```
{    veri A={};
```

```
    fonk(____);
```

```
    printf("%c%d", A.a, A.b);
```

```
return 0;    }
```

```
void fonk(veri *, int *x)
```

```
{
```

```
/*bos*/t _____
```

```
    *x=7;
```

```
}
```

SÖZDE KOD Klavyeden X girene kadar girilen her metni ekrana yazan algoritma	ÖRNEK EKRAN TASLAĞI Planlanan şekliyle
1.Başla 2.Bir metin gir. (metin) 3.Eğer metin "X" ise _____ 4.Yaz metin 5._____ 6.Dur	Sözde Sözde Pseudo Pseudo Kod Kod X
Hatırlatma: Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir	Yukarıdaki örnek taslakta klavyeden girilen değerler koyu italik gösterilmiştir.

vi. Set 6 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

// Dizi, DİZGİ, İŞARETÇİ KONUSU SORUSUDUR

- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız.

Aşağıdaki kodda kullanılan Sans.txt dosyası içeriği şöyledir:

```
Sans.txt - Notepad
File Edit Format View Help
12 43 30 24 15
```

Aşağıdaki kodun iki farklı çeşit girdiye karşı çıktıları şöyledir:

```
C:\Documents and Settings\OguzH\Desktop\simisiz1.exe
Sansli sayilarimiz
>12<>43<>30<>24<>15<
Hangi sayiyi tahmin etmistiniz?
Sifirdan buyuk bir deger:-10
Sifirdan buyuk bir deger:-90
Sifirdan buyuk bir deger:35
Sayiyi tutturamadiniz!
-----
Process exited after 16.38 seconds
Press any key to continue . . .

C:\Documents and Settings\OguzH\Desktop\simisiz1.exe
Sansli sayilarimiz
>12<>43<>30<>24<>15<
Hangi sayiyi tahmin etmistiniz?
Sifirdan buyuk bir deger:0
Sifirdan buyuk bir deger:0
Sifirdan buyuk bir deger:43
Sansli bir sayiyi tutturdunuz!
-----
Process exited after 6.312 second
Press any key to continue . . .
```

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

```
#include <stdlib.h>
```

```
//BOYUT tanimlandi.
```

```
//BOYUT bir degisken degildir.
```

```
int main()
```

```
{
```

```
int *dizim, i, deger, x;
```

```
//BOYUT elemanli dizi icin hafizadan yer ayirt edildi.
```

```
FILE *dosya = _____
```

```
for(i=0; i<BOYUT; i++)
```

```
{
```

```
}
```

```
// Sansli Sayilar Sans.txt'den okunarak diziye yerlestirildi.
```

```
printf("Sansli sayilarimiz\n");
for(i=0; i<BOYUT; i++)
    printf(">%d<",dizim[i]);

printf("\nHangi sayiyi tahmin etmistiniz?\n");
do{
printf("Sifirdan buyuk bir deger:");
scanf("%d", &deger);
```

```
x=0;
for(i=0; i<BOYUT; i++)
{
    if(_____)
    {
        x=1;
        break;
    }
}
if(x!=0)
    printf("Sansli bir sayiyi tutturdunuz!");
else
    printf("Sayiyi tutturamadiniz!");

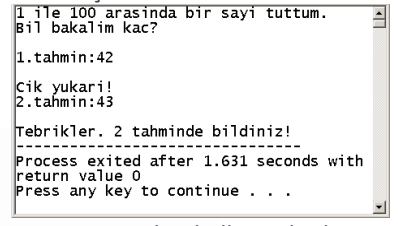
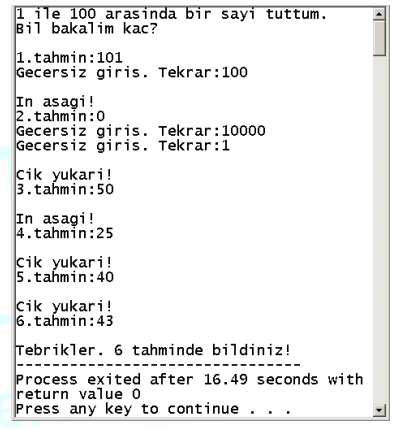
//dizim'in bellekte kapladigi alanin isi bitti.

// "dosya"nin isi bitti.
return 0;
}
```

vii. Set 7 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız.

KOD	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> int main() { int sayi_____, tahmin, i=0; printf("1 ile 100 arasında bir sayı tuttum.\nBil bakalım kac?\n"); do { /* yorum: cevaplarınız sade olmalı, sadece boşlukları doldurunuz. _____ printf("\n%d.tahmin:",i); scanf("%d", _____); while(! (_____)) { printf("Gecersiz giriş. Tekrar:"); _____ } if(tahmin==sayi) printf("\nTebrikler. %d tahminde bildiniz!", i); _____ (tahmin<=sayi) printf("\nCik yukari!"); else printf("\nIn asagi!"); } _____ _____ }</pre>	ÖRNEK ÇIKTI-1  Bu örnekte kullanıcı kod çalıştıktan sonra sırasıyla 42 ve 43 değerlerini girmiştir. ÖRNEK ÇIKTI-2  Bu örnekte kullanıcı kod çalıştıktan sonra sırasıyla 101, 100, 0, 10000, 1, 50, 25, 40 ve 43 değerlerini girmiştir.

viii. Set 8 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

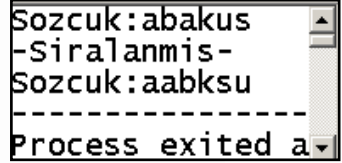
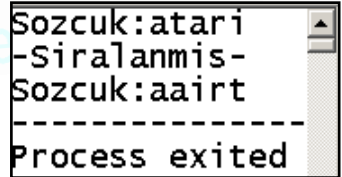
- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.

KOD// ÖZYİLEME KONUSU SORUSUDUR Kod sağ sütunda görülen şekil çıktısını vermektedir.	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> void fonk(int); int main(){ fonk(______); return 0; } void fonk(int r){ if(r%______==0) { printf("PROGRAMIM"); _____ } int i; for(i=0;i<r;i++) printf("A"); printf("\n"); _____ printf("\n"); for(i=0;i<r;i++) printf("A"); return; }</pre>	KOD ÇIKTISI <pre>AAA AAAAA AAAAAAA AAAAAAAAA AAAAAAAAAAA PROGRAMIM AAAAAAAAAAA AAAAAAAAA AAAAAAA AAAAA AAA ----- Process exited after 0.0 nds with return value 0 Press any key to continu</pre> Kullanıcı kodu çalıştırdığında hiçbir değer girmemiş ve doğrudan bu çıktıyı elde etmiştir.

ix. Set 9 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.

KOD // DİZGİ KONUSU SORUSUDUR	EKRAN ÇIKTISI
Kod, kullanıcıdan bir sözcük alıp, sözcüğün içindeki harfleri alfabetik olarak sıralamaktadır. <pre>#include <stdio.h> #include <string.h> void sirala (char [], int); int main() { char isim[30]; printf("Sozcuk:"); scanf("%s", isim); sirala(isim, _____); printf("-Siralanmis-\nSozcuk:%s", isim); return 0; } void sirala (char dizi[], int n) { int i, degistiMi; char temp; do { degistiMi = 1; for(i=0; i< n-1; i++) { if(_____){ temp=dizi[i]; dizi[i]=dizi[i+1]; dizi[i+1]=temp; degistiMi = 2; } } n--; } while(_____); }</pre>	ÖRNEK KOD ÇIKTISI-1  Kullanıcı kodu çalıştırdıktan sonra "abakus" girişi yapmış ve enter'a basmıştır. ÖRNEK KOD ÇIKTISI-2  Kullanıcı kodu çalıştırdıktan sonra "atari" girişi yapmış ve enter'a basmıştır.

x. Set 10 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanınız. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.

KOD

```
#include <stdio.h>
int main() {
int d,e;

for(_____) {

    for(_____) {

        if(_____)

            printf("(%d,%d)",d,e);

        else

            printf("%5s","");

    }

    printf("\n");
}

return 0;
}
```

EKRAN ÇIKTISI

KOD ÇIKTISI

```
(1,1)
(2,1)
(3,1)
(4,1)
(5,1)
(6,1)
(7,1)
(8,1)
(9,1)
(3,3)
(4,2)
(6,2)
(7,3)
(8,4)
(9,5)
(1,5)
(2,4)

-----
Process exited after 0.055
nds with return value 0
```

Kullanıcı kodu çalıştırdığında hiçbir değer girmemiş ve doğrudan bu çıktıyı elde etmiştir.

xi. Set 11 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

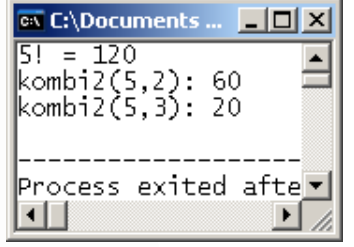
- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.

SÖZDE KOD	SÖZDE EKRAN ÇIKTISI
[1-35] aralığındaki sayıları ekrana yazdıran ancak 3'ün katlarında sayı yerine "Cim", 5'in katlarında sayı yerine "Bom", hem 3'ün hem de 5'in katlarında ise sayı ya da "Cim" ya da "Bom" yerine "CimBom" yazdıran algoritma.	
1. Başla	1
2. sayac tanımla ve ona 0(sıfır) değerini ata.	2
3. _____	Cim
4. Ekrandaki imleci bir alt satıra indir.	4
5. Eğer sayac _____ ise Git _____.	Bom
6. Eğer $\text{mod}(\text{sayac}, \text{_____})=0$ ise şunları yap: Ekrana _____ yazdır ve Git3.	Cim
7. Eğer $\text{mod}(\text{sayac}, \text{_____})=0$ ise şunları yap: Ekrana _____ yazdır ve Git3.	7
8. Eğer $\text{mod}(\text{sayac}, \text{_____})=0$ ise şunları yap: Ekrana _____ yazdır ve Git3.	8
9. Ekrana _____ yazdır.	Cim
10. Git 3.	Bom
11. Dur	11
	Cim
	13
	14
	CimBom
	16
	17
	Cim
	19
	Bom
	Cim
	22
	23
	Cim
	Bom
	26
	Cim
	28
	29
	CimBom
	31
	32
	Cim
	34
	Bom

xii. Set 12 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.

KOD	EKRAN ÇIKTISI
Faktöriyel işlemi ve kombi2 ismi verilen özel bir işlemi($kombi2(n,k) = \frac{n!}{(n-k-2)!k!}$) aşağıda verilen belli değerlerle yaparak üç hesabın sonuçlarını ekran çıktısında gösteren kod. <pre>#include <stdio.h> int kombi2(int,int); int main() { printf("5! = %d\n", faktoriyel(5)); printf("kombi2(5,2): %d\n", kombi2(5,2)); printf("kombi2(5,3): %d\n", kombi2(5,3)); return 0; } /* while() { sonuc*=n; --n; } return sonuc; } int kombi2(int a, int b){ int x,y,z; x = faktoriyel(a); y = faktoriyel(a-b-2); z = faktoriyel(b); return x/y/_____;</pre>	 Kod çalıştırıldıktan sonra herhangi bir giriş yapılmamış ve doğrudan bu çıktı elde edilmiştir. <pre>/* Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz. Bu tür durumlarda kodunuz çıktı açısından isteneni yapıyor olsa bile puan alamayabilirsiniz. */</pre>

xiii. Set 13 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.

KOD // DİZİ KONUSU SORUSUDUR

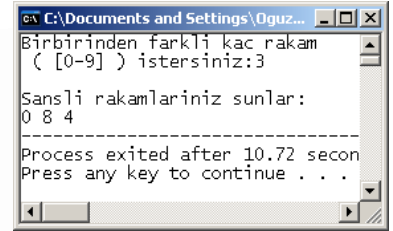
Kullacıdan aldığı sayı adedince rakam ([0-9].aralığında sayı) üreten kod

```
#include <stdio.h> // Bu soruda doldurmanız gereken 4 boşluk vardır.
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
int main(){
    srand(time(NULL));
    int n=-1;
    int *p = &n;
    printf("Birbirinden farklı kaç rakam\n ( [0-9] ) istersiniz:");

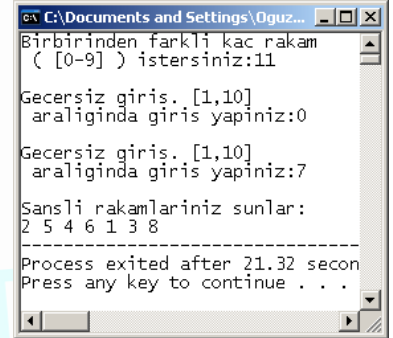
    scanf("%d"____p);
    int dizi[10]={};

    while(____(n>=1 && n<=10) ){
        printf("\nGecersiz giriş. [1,10]\n aralığında giriş yapınız:");
        fflush(stdin);
        scanf("%d",&n);
    }
    printf("\nSansli rakamlarınız sunlar:\n");
    int i=1;
    while(i<=n){
        int t = rand()%10;
        if(____){
            dizi[t]++;
            printf("%d ", t);
            _____
        }
        i++;
    }
    return 0;
}
```

EKRAN ÇIKTISI



Kod çalıştırıldıktan sonra 3 girişi yapılmış ve enter'a basılmıştır.



Kod çalıştırıldıktan sonra sırasıyla 11, 0 ve 7 girişleri yapılmış ve her girişten sonra enter'a basılmıştır.

/* Mümkün olduğunca
sade komut/ifadeler
kullanmanız
beklenmektedir.
Gereksiz
komut/ifadeler
eklemeyiniz.

Bu tür durumlarda
kodunuz çıktı
açısından isteneni
yapıyor olsa bile puan
alamayabilirsiniz.*/

xiv. Set 14 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.

KOD//YAPI KONUSU SORUSUDUR

Kullanıcının bir menü aracılığıyla maksimum MAKS_KUKLA_ADET kadar kuklayı renkleriyle birlikte seçerek sepete eklemesini sağlayan ve kodun sonunda da sepetin içeriğini gösteren bir kod

```
#include <stdio.h> // Bu soruda doldurmanız gereken 6 boşluk vardır.
#define MAKS_KUKLA_ADET 3 /*Bu deger degistirilerek kod basarili sekilde guncellenebiliyor olmalı. Buna gore, parametrik sekilde kodu tamamlayınız.*/
#define MAKS_RENK_HARF 100
typedef struct {
    char renk[MAKS_RENK_HARF+1];
} sprite;
typedef struct {
    int adet;
} basket;

int main() {
    basket sepet = {};    int secim=0;
    do {
        printf("Sepete kukla EKLEmek için 1e,\nCIKIS için 2e basiniz:");
        if( scanf("%d", &secim)!=1 || (secim!=1 && secim!=2) ) {
            printf("\nGecersiz giris.\n");
            fflush(stdin);
        }
        if(secim==2) {
            elveda(&sepet);return 0;
        }
        printf("\nNe renk olsun:");
        fflush(stdin);
        scanf("_____", sepet.kukla[sepet.adet].renk);
        printf("Kukla sepete eklendi.\n\n");
        (sepet.adet)++;
    } while(sepet.adet<MAKS_KUKLA_ADET);
    printf("Maksimum kukla sayısına ulastiniz.");
    elveda(&sepet);
    return 0;}

void elveda(_____) {
    int i;
    if(s->adet>0) {
        printf("\nSEPETTEKI KUKLALARINIZ\n");
        printf("NO\tRENK\n");
        for(i=0; i<s->adet; i++) {
            printf("%d\t%s\n",i+1,_____);
        }
    }
    printf("\nHoscakalin");
}
```

EKRAN ÇIKTISI

Kod çalıştırıldıktan sonra sırasıyla EKLE, 1, Gök mavisi ve 2 girişleri yapılmış ve her girişten sonra enter'a basılmıştır.

Kod çalıştırıldıktan sonra sırasıyla 1, Eflatun, 1, Kırmızı, 1, Uzay yeşili girişleri yapılmış ve her girişten sonra enter'a basılmıştır.

xv. Set 15 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.
- Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermeyecek şekilde boşlukları doldurunuz.

KOD	EKRAN ÇIKTISI
Kullanıcıdan aldığı sayının kaç basamaklı olduğunu yazdıran kod <pre>#include <stdio.h> int basamak(int); int main() { _____ printf("Sayi giriniz:"); scanf("%d", &sayi); printf("Sayi %d basamaklidir." , _____); return 0; } int basamak(int _____) { int sayac=_____ ; //noktali virgul _____ (num/10>0) { _____ num=num/10; } return _____ ; //noktali virgul }</pre>	Sayi giriniz:141 Sayi 3 basamaklidir. ----- Process exited after Press any key to cont <i>Kod çalıştırıldıktan sonra 141 girişi yapılmış ve enter'a basılmıştır.</i> Sayi giriniz:2018020 Sayi 7 basamaklidir. ----- Process exited after Press any key to cont <i>Kod çalıştırıldıktan sonra 2018020 girişi yapılmış ve enter'a basılmıştır.</i> <i>/* Kullanıcının hep geçerli giriş yaptığını varsayınız.</i> <i>Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz. Gereksiz komut/ifade kullanımlarında, kodunuz çıktı açısından isteneni yapıyor olsa bile ilgili kısımdan puan alamayabilirsiniz. */</i>

xvi. Set 16 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgöl, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.
- Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermeyecek şekilde boşlukları doldurunuz.

KOD

Çalıştırıldığında aşağıdaki gibi bir mesaj.txt dosyası ve ekran çıktısı üreten kod.

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

int sifrele _____; //noktalı virgul
_____ sifreyi_kir( int );
int main()/* Yalnızca alt çizgili yerleri doldurunuz(bu metin de koda dahildir.)

_____

double gizlisayi = (double) 141;
int gonder = sifrele(gizlisayi);
FILE* papatya = fopen("mesaj.txt", "_____");
fprintf(papatya, "Ayse tatile %d nolu perondan gitsin.", gonder); // Noktalı virgulleri vs. unutmayınız.

_____

int sayi;

papatya = fopen(_____, "_____");
_____ (papatya, "Ayse tatile %d nolu perondan gitsin.", &sayi);
printf("En guzel ders: %.0lf", sifreyi_kir(sayi));
return 0;
}

int _____ (double x)
{
    int _____ = (int) ( _____ (x,2.0)+1.0);
    return e;
}

_____ sifreyi_kir(int y)
{
    return sqrt((double)(y-1));
}
```

/*

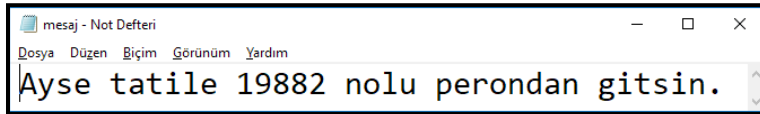
İpucu: Bu kod iki parçaya ayrılabilir.
1) 141 değerini şifreleyip dosyaya şifreli bir mesaj yazdıran kısım
2) Dosyadan şifreli mesajı alıp 141 değerini elde eden kısım

*/

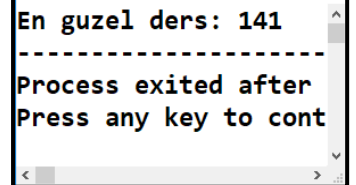
/*Soruda isteneni yapacak şekilde mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir.

Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz. Bu tür durumlarda kodunuz çıktı açısından isteneni yapıyor olsa bile puan alamayabilirsiniz.

Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermemelidir.*/



Kod çalıştırıldıktan sonra oluşturulan mesaj.txt dosyasının içeriği



Kod çalıştırıldıktan sonraki ekran çıktısı

Koddaki 141 değeri 143 ile değiştirilirse mesaj.txt içeriğindeki sayı 20450 ve ekran çıktısındaki sayı 143 olmaktadır.

xvii. Set 17 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgül, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.
- Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermeyecek şekilde boşlukları doldurunuz.

KOD // YAPI KONUSU SORUSUDUR Kullanıcıdan sözcük(ler) girişi alıp örnek çıktılarıdaki gibi sonuç üreten kod	EKRAN ÇIKTISI
<pre>#include <stdio.h> #define pogaca _____ typedef struct { char isim[141]; int adet; double birimFiyat; } Urun; typedef struct { Urun urunNo[1]; } _____; int main() { Market urun1; printf("Urunun ismi nedir:"); scanf("_____", pogaca); printf("_____ isimli urun listeye eklenmistir.", pogaca); return 0; }</pre>	Urunun ismi nedir:C vitamini C vitamini isimli urun listeye eklenmistir. ----- Process exited after 9.147 seconds with return value 0 Devam etmek için bir tuşa basın . . . Kod çalıştırıldıktan sonra "C vitamini" girişi yapılmış ve enter'a basılmıştır. Urunun ismi nedir:az susamli Cmit az susamli Cmit isimli urun listeye eklenmistir. ----- Process exited after 102.6 seconds with return value 0 Devam etmek için bir tuşa basın . . . Kod çalıştırıldıktan sonra "az susamli Cmit" girişi yapılmış ve enter'a basılmıştır. Urunun ismi nedir:borulC borulC isimli urun listeye eklenmistir. ----- Process exited after 34.31 seconds with return value 0 Devam etmek için bir tuşa basın . . . Kod çalıştırıldıktan sonra "borulC" girişi yapılmış ve enter'a basılmıştır. /* Kullanıcının hep geçerli giriş yaptığını varsayınız. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz. Gereksiz komut/ifade kullanımlarında, kodunuz çıktı açısından isteneni yapıyor olsa bile ilgili kısımdan puan alamayabilirsiniz. */

xviii. Set 18 Soruları

Kodlardaki boş bırakılmış alanları dikkatlice doldurunuz.

- Noktalı virgöl, boşluk, nokta, tırnak işareti gibi detaylar da dahil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.
- Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermeyecek şekilde boşlukları doldurunuz.

KOD

Yükseklik ve genişlik değerini kullanıcıdan alarak örnek çıktılardaki gibi T harfi bastıran kod

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

    printf("T harfine ait yukseklik\n(2 ya da daha büyük olmalı):");
    scanf("%d", &h);

    {

        printf("Gecersiz giris. Tekrar giriniz:");
        scanf("%d", &h);

    }
    printf("T harfine ait genislik\n(3 ya da daha büyük ve tek sayi olmalı):");
    scanf("%d", &w);

    {

        printf("Gecersiz giris. Tekrar giriniz:");
        scanf("%d", &w);

    }
    printf("Istenen T harfi sekli:\n");
    int i,j;
    for( )
    {
        for( )
        {
            if( )
                printf("* "); // yildiz ve bosluk basar.
            else
                printf(" "); //2 bosluk basar.
        }
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
```

EKRAN ÇIKTISI

```
T harfine ait yukseklik
(2 ya da daha büyük olmalı):2
T harfine ait genislik
(3 ya da daha büyük ve tek sayi olmalı):3
Istenen T harfi sekli:
* * *
*

-----
Process exited after 6.969 seconds with re
Devam etmek için bir tuşa basın . . .
```

Kod çalıştırıldıktan sonra sırasıyla 2, 3 girişleri yapılmış ve her girişten sonra enter'a basılmıştır.

```
T harfine ait yukseklik
(2 ya da daha büyük olmalı):1
Gecersiz giris. Tekrar giriniz:5
T harfine ait genislik
(3 ya da daha büyük ve tek sayi olmalı):2
Gecersiz giris. Tekrar giriniz:10
Gecersiz giris. Tekrar giriniz:11
Istenen T harfi sekli:
* * * * *
*
*
*
*

-----
Process exited after 23.66 seconds with re
Devam etmek için bir tuşa basın . . .
```

Kod çalıştırıldıktan sonra sırasıyla 1, 5, 2, 10, 11 girişleri yapılmış ve her girişten sonra enter'a basılmıştır.

/*Soruda isteneni yapacak şekilde mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir.

Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz. Bu tür durumlarda kodunuz çıktı açısından isteneni yapıyor olsa bile puan alamayabilirsiniz.

Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermemelidir.*/*

8. KOD YAZMA SORULARI

i. Set 1 Soruları

PARÇA1

Kendisine gönderilen tamsayı para değerinin kaç adet banknota denk geldiğini ekrana yazdıran ve toplam banknot sayısını döndüren *para_analiz* isimli bir **fonksiyon** (main vs. içeren tüm kodu değil) yazınız. (200,100, 50, 20, 10, 5 ve 1 TL lik banknotlar olduğunu varsayınız).

Örneğin fonksiyon 583 TL değerini almışsa, ekrana

"2 tane 200TL 1 tane 100 TL 1 tane 50 TL 1 tane 20 TL 1 tane 10 TL 3 tane 1 TL"

yazdırsın (0 tane olanları yazdırmamasın – örn. 0 tane 5TL yazdırmamasın) ve fonksiyon 9 değerini (2+1+1+1+1+3=9) döndürsün.

PARÇA2

Bir önceki kısımda anlatıldığı gibi çalışan *para_analiz* isimli fonksiyonun standart kütüphanede (stdlib.h) tanımlı olduğunu varsayınız. Bu fonksiyonu kullanarak bir ATM yazılımı yazınız. Yazılım,

- 1) Kullanıcıya hesaptan çekmek istediği miktarı sorsun ve bu miktarı alsın. (koddan çıkış için kullanıcı miktar yerine '-1' girsin)
- 2) Şayet miktar, pozitif bir değer ya da '-1' değilse kullanıcı uyarılsın ve tekrar bir değer girmesi istensin.
- 3) Yazılım, girilen miktarın kaç adet banknota denk geldiğini ekrana yazdırıp, peşinden de toplam banknot sayısını ekranda yazdırsın.
- 4) Kullanıcı, miktarı "-1" girene kadar kod değişik kullanıcılarla çalışmaya devam etsin. Kodunuzun aşağıdaki örnek çıktıdaki gibi sonuç verir olmasına özen gösteriniz.



```
C:\Documents and Settings\OguzH\Desktop\Kodlar\simsiz1.exe
Merhaba Kullanici. Para miktarini giriniz(cikis icin -1e basiniz):17
1 tane 10TL 1 tane 5TL 2 tane 1TL
Toplam 4 adet banknota denk gelmektedir.
Merhaba Kullanici. Para miktarini giriniz(cikis icin -1e basiniz):583
2 tane 200TL 1 tane 100TL 1 tane 50TL 1 tane 20TL 1 tane 10TL 3 tane 1TL
Toplam 9 adet banknota denk gelmektedir.
Merhaba Kullanici. Para miktarini giriniz(cikis icin -1e basiniz):0
Pozitif deger girmediniz. Tekrar giriniz:-20
Pozitif deger girmediniz. Tekrar giriniz:12
1 tane 10TL 2 tane 1TL
Toplam 3 adet banknota denk gelmektedir.
Merhaba Kullanici. Para miktarini giriniz(cikis icin -1e basiniz):
```

Şekil 1 – Örnek çıktı. Kod çalıştırıldığında bu örnek çıktıdaki gibi bir sonuç vermelidir. (Örnek çıktıda, kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı sırasıyla 17, 583,0, -20, 12 değerleri girmiştir.)

ii. Set 2 Soruları

Bu soru üç kısımdan olmaktadır. Kodun başlangıcı ve main fonksiyonu iki sayfa sonra yer almaktadır. Main fonksiyonu *zeynep*(bu sayfada) ve *necati*(bir sonraki sayfada) fonksiyonlarını kullanarak aşağıdaki örnek çıktıya benzer çıktı üretecektir. Soruyu (üç sayfayı birden) dikkatlice okuyunuz, çözümü kurgulayınız ve sonra çözmeye başlayınız.

```
Kac yasindasınız:57
57 yıl önce doğduğunuz ayın ilk harfini <kucuk harfle> giriniz:e

Bundan elli yedi sene önce güzel bir sonbahar mevsiminde doğmussunuz.
Process exited after 2.548 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

main, zeynep ve necati fonksiyonlarını içeren tüm kodun verdiği çıktıya bir örnek

FONKSİYON ZEYNEP

Ayların (ocak, subat...) ilk harflerini girdi parametresi olarak alıp, hangi mevsime denk geldiğini (örneğin 'o' için, "kis") ekrana yazdıran *zeynep* isimli bir fonksiyon yazınız. Bu fonksiyon içine main fonksiyonu koymaya çalışmayınız. main fonksiyonu iki sayfa sonra oluşturulmaktadır. Aralık ayı için "a" yerine, "r" harfinin kullanıldığını varsayın.

<pre>zeynep () { </pre>	<pre>}</pre>
//sağ kutucuktan devam edebilirsiniz.	

FONKSİYON NECATİ

50 ile 89 arasında (50 ve 89 dahil) bir tamsayı alıp bunun açık yazılı halini (örneğin 82 için “seksen iki” şeklinde) ekrana yazdıran *necati* isimli bir fonksiyon yazın. Fonksiyonun içinde 15’ten fazla printf kullanamazsınız. Fonksiyonun içinde başka fonksiyon tanımlayamazsınız. Verilen aralık dışındaki değerler için bir şey yapmayınız.

A large, faint watermark of the TOBB ETÜ logo is centered on the page. The logo consists of a stylized 'A' shape made of three colored segments (pink, blue, and yellow) above the text 'TOBB ETÜ' and 'Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi'.

KODUN TAMAMI

Aşağıdaki koddaki boşlukları doldurunuz. Boşluklar dışında bir yeri dolduramazsınız. Önceki sorularda tanımlanan *necati* ve *zeynep* isimli fonksiyonları bu kodda kullanmalısınız. *X* ile belirtilen yerlere kullanıcıdan gelen girdiye göre uygun ifadeler gelecektir.

_____ Kodumun yorum kısmı:: Bu kod bir Haziran günü yazılmıştır. Kodun görevi öğrencileri sınamaktır. *necati* ve *zeynep* olarak tanımlı fonksiyonlar bu kodda kullanılacaktır. _____// Standart giriş çıkış kütüphanesini ekler.

[önceki kısımlarda tanımlı yapılan *zeynep* ve *necati* fonksiyonları buraya yerleştirilmiş varsayınız]

_____ main(void)

{

_____// üstteki satır ekrana "Kac yasindasınız:" yazdırır.

_____// üstteki satır kullanıcı tarafından girilen sayıyı alır ve sayı1 değişkenine kaydeder.

_____// üstteki satır ekrana tek bir komutla "X yıl önce doğduğunuz ayın ilk harfini (kucuk harfle) giriniz:" yazdırır.*

_____// üstteki satır kullanıcı tarafından girilen harfi k1 değişkenine kaydeder.

_____// bu satır ekrana iki satır

boşluk koyar

_____//aşağıdaki kısım ekrana, "Bundan X sene önce güzel bir X mevsiminde doğmussunuz" yazdırır.)*

_____// bu, programı sonlandıran satırdır.

}

iii. Set 3 Soruları

KOD 1: GÜN YAZDIRAN KOD

Kullanıcıdan bir sayı alıp, aşağıdaki tabloya göre o sayıya karşılık gelen günü ekrana yazdıran bir kod yazınız. (Kullanıcı sayı olarak tablodaki değerlerden birini girmediğinde kod ekrana hiçbir şey yazdırmadan sonlanır.)

Kullanıcının Girişi	Karşılık Gelen Gün
4, 11, 18, 25, 32, 39, 46, 53, ...	Perşembe
7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, ...	Pazar

```
Giris:4
Persembe
-----
Process exited after
Press any key to con
```

Örnek Çıktı 1

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 4 değerini girmiştir.)

```
Giris:49
Pazar
-----
Process exited after
Press any key to con
```

Örnek Çıktı 2

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 49 değerini girmiştir.)

KOD 2: ÜÇGEN ÇİZEN KOD

Kullanıcıdan bir boyut değeri alan ve ardından bu boyuta uygun şekilde ekrana örnek çıktılarıdaki gibi bir üçgen şekli çizdiren kodu yazınız. (Kullanıcının her zaman pozitif bir değer girdiğini varsayınız.)

```
Boyut:5
*****
****
***
**
*
-----
Process exited after 1.247 seco
Press any key to continue . . .
```

Örnek Çıktı 1

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 5 değerini girmiştir.)

```
Boyut:9
*****
*****
*****
*****
*****
*****
****
***
**
*
-----
Process exited after 1.598 seco
Press any key to continue . . .
```

Örnek Çıktı 2

(Kod çalıştıktan sonra kullanıcı 9 değerini girmiştir.)

iv. Set 4 Soruları // DİZİ KONUSU SORUSUDUR

Verilen çıktıları sağlayacak şekilde istenen kodu yazınız.

- **Mümkün olduğunca sade** komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir.
- Gereksiz komut/ifadeler **eklemeyiniz**.
- **Kodun sadece sizden istenen kısmını yazınız**.

Bir işyerinde çalışmakta olan Mühendis Csever'i, patronu yanına çağırmış ve onunla şunları konuşmuştur:

Patron: Yaptığımız ürünleri hastalar üzerinde kullanmadan önce test etmemiz gerekiyor. Simülasyon için bir yazılım tasarlıyoruz. Senden isteğim bize "fonk" isimli bir rastgele sayı üretici yazman. Tüm kodu istemiyoruz, sadece bu fonksiyonu yazman yeterli.

Mühendis Csever: Tabii, memnuniyetle. Fonksiyonun nasıl çalışacağını, girdilerini çıktıları vs. iyice anlamam için, bu 'fonk'un main'den nasıl çağrıldığını gösteren kod parçasını ve tüm kodun taslak örnek ekran çıktılarını bana gönderir misiniz?



Patron: Tabii, şimdi bir toplantım daha var, sonra müsait olunca göndereyim.

Kimden: Patron
Kime: Mühendis Csever
Tarih: 12 Ağustos 2017 13:42
Konu Başlığı: Rastgele Sayı Üretici – Kod Kurgusu
Tekrar merhaba Mühendis, Bu sabah odamda konuştuğumuz koddaki main kısmını şu şekilde kurguladım. Patron. <pre>#include <stdio.h> #include <time.h> #include <stdlib.h> // BURADA FONKSİYON PROTOTİPİ OLACAK AMA ONU BİZ EKLERİZ SONRA. int main() { int min, maks, adet; srand(time(NULL)); printf("RASTGELE SAYI ÜRETECİ\n"); printf("Min degerini giriniz:"); scanf("%d", &min); printf("Maks degerini giriniz:"); scanf("%d", &maks); printf("[%d,%d] araligi belirtildi.\n",min,maks); printf("Bu aralikta kac sayi uretilsin:"); scanf("%d", &adet); int dizi[adet]; fonk(dizi,min,maks,adet); int i; for(i=0;i<adet;i++) printf("%d ", dizi[i]); return 0; } //SENİN FONKSİYONUNUN YER ALACAĞI KISIM.</pre>

Kimden: Patron

Kime: Mühendis Csever

Tarih: 12 Ağustos 2017 13:44

Konu Başlığı: Rastgele Sayı Üretici – Örnek Çıktılar

Örnek çıktıları da gönderiyorum. İyice incelersin. Ürettiğin sayılardan hiçbirisi bir diğeriyle aynı olmamalı. Sen sadece fonksiyonu yazıp bana gönderirsin... Bir 15-20 dakikaya kadar biterse iyi olur. 15-20 satır süreceğini tahmin ediyorum. Patron

```
RASTGELE SAYI ÜRETECI
Min degerini giriniz:5
Maks degerini giriniz:10
[5,10] araligi belirtildi.
Bu aralikta kac sayi uretilsin:3
5 7 9
-----
Process exited after 13.65 second
```

Program çalıştıktan sonra kullanıcı sırasıyla 5, 10 ve 3 değerlerini girmiş ve her girişten sonra enter'a basmıştır.

```
RASTGELE SAYI ÜRETECI
Min degerini giriniz:-14
Maks degerini giriniz:42
[-14,42] araligi belirtildi.
Bu aralikta kac sayi uretilsin:9
-2 12 30 40 -5 29 11 21 36
-----
Process exited after 5.275 second
```

Program çalıştıktan sonra kullanıcı sırasıyla -14, 42 ve 9 değerlerini girmiş ve her girişten sonra enter'a basmıştır.

```
RASTGELE SAYI ÜRETECI
Min degerini giriniz:3
Maks degerini giriniz:7
[3,7] araligi belirtildi.
Bu aralikta kac sayi uretilsin:5
6 3 5 4 7
-----
Process exited after 4.326 seconds
with return value 0
Press any key to continue . . .
```

Program çalıştıktan sonra kullanıcı sırasıyla 3, 7 ve 5 değerlerini girmiş ve her girişten sonra enter'a basmıştır.

Bu soruda sizden istenen Mühendis Csever'in yazması istenen kodu yazmanızdır. Kod, istenen aralıkta istenen adette **birbirinden farklı** tam sayılar üretecektir. Sizin yazacağınız kod parçası, patronun kod kurgusuna uygun çalışmalıdır. Kullanıcının her zaman geçerli girişler yapacağını varsayınız. Örneğin kullanıcı 2 ile 5 arasında 20 tane farklı sayı üretilmesini istemeyecektir.

Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi

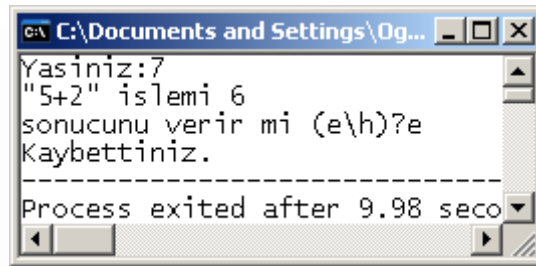
v. Set 5 Soruları

Verilen çıktıları sağlayacak şekilde istenen kodu yazınız.

- **Mümkün olduğunca sade** komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir.
- Gereksiz komut/ifadeler **eklemeyiniz**.
- **Kodun sadece sizden istenen kısmını yazınız.**

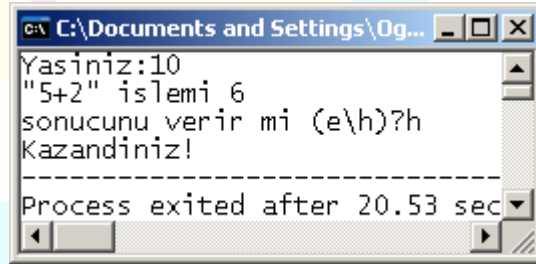
Çalıştığınız iş yerinde sizden önceki mühendis, [5,10] yaş aralığındaki çocuklara basit bir matematik sorusu soran bir oyun yazmıştır. Bu oyunun .exe'si vardır ama kodu bulunamamaktadır. Sizden bu oyunun kodunu yazmanız istenmektedir. Oyunun .exe'sine dair örnekler aşağıda sunulmuştur. Yazdığınız kodun .exe'si bu örneklerde gösterilen durumlarda, örneklerle tamamen aynı şekilde çalışmalıdır. Kullanıcının negatif sayı girme, 'h' yerine 'H' girme vb. gibi geçersiz giriş yapma durumlarını göz önünde bulundurmazınız.

ÖRNEKLER:



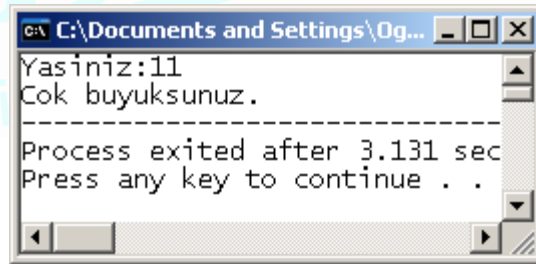
```
C:\Documents and Settings\Og...
Yasınız:7
"5+2" işlemi 6
sonucunu verir mi (e\h)?e
Kaybettiniz.
Process exited after 9.98 seco
```

Kod çalıştıktan sonra kullanıcı önce 7 değerini girip enter'a basmıştır, ardından da 'e' değerini girip enter'a basmıştır.



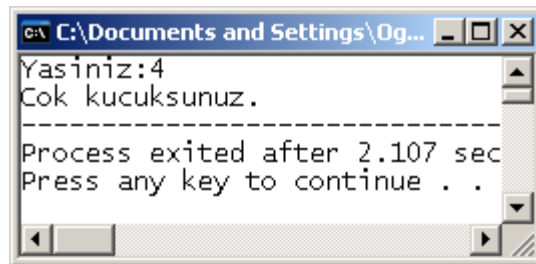
```
C:\Documents and Settings\Og...
Yasınız:10
"5+2" işlemi 6
sonucunu verir mi (e\h)?h
Kazandınız!
Process exited after 20.53 sec
```

Kod çalıştıktan sonra kullanıcı önce 10 değerini girip enter'a basmıştır, ardından da 'h' değerini girip enter'a basmıştır.



```
C:\Documents and Settings\Og...
Yasınız:11
Cok buyuksunuz.
Process exited after 3.131 sec
Press any key to continue . .
```

Kod çalıştıktan sonra kullanıcı önce 11 değerini girip enter'a basmıştır.



```
C:\Documents and Settings\Og...
Yasınız:4
Cok kucuksunuz.
Process exited after 2.107 sec
Press any key to continue . .
```

Kod çalıştıktan sonra kullanıcı önce 4 değerini girip enter'a basmıştır.

vi. Set 6 Soruları

Verilen çıktıları sağlayacak şekilde istenen kodu yazınız.

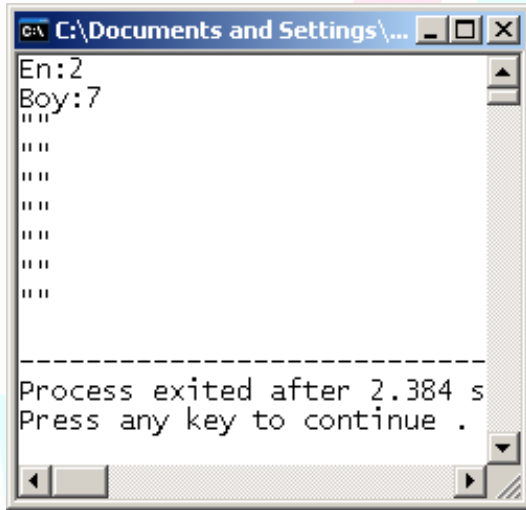
- **Mümkün olduğunca sade** komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir.
- Gereksiz komut/ifadeler **eklemeyiniz**.
- **Kodun sadece sizden istenen kısmını yazınız.**

Ekrana **çift tırnak("")** işaretlerinden oluşan bir **dikdörtgen** çizdirmeniz gerekmektedir. Kullanıcıdan en ve boy değerlerini alan, istenen şekli örnek çıktılarda gözüken şekilde ekrana çizdiren bir kod yazınız.

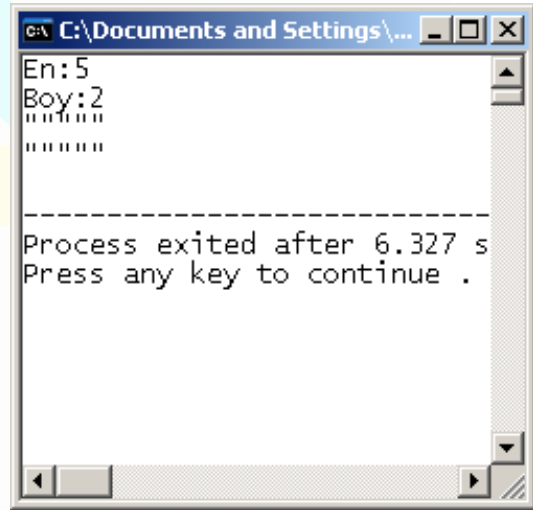
Kullanıcının negatif sayı girme, harf girme ("bes") vb. gibi **geçersiz giriş** yapma durumlarını göz önünde **bulundurMAyınız**.

İpucu: getch() fonksiyonu conio.h kütüphanesinin içindedir.

ÖRNEKLER:



*Kod çalıştıktan sonra kullanıcı önce 2 değerini girip enter'a basmıştır, ardından da 7 değerini girip enter'a basmıştır, son olarak kodu sonlandırmak için **tekrar enter'a basmıştır**.*



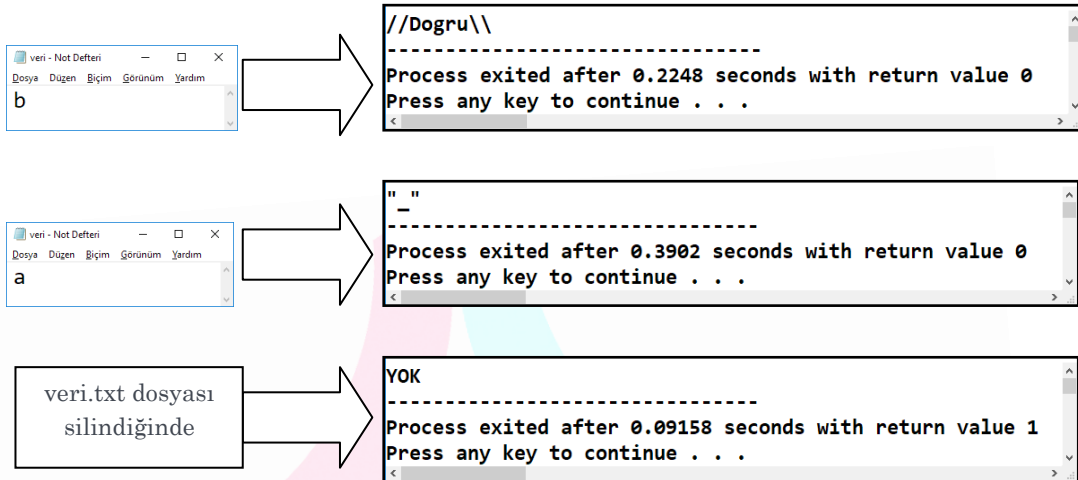
*Kod çalıştıktan sonra kullanıcı önce 5 değerini girip enter'a basmıştır, ardından da 2 değerini girip enter'a basmıştır, son olarak kodu sonlandırmak için **tekrar enter'a basmıştır**.*

UYARI: Kodlarda derleme imkanı olmadığı için rahatlıkla ; **gibi detaylar** unutulabilmektedir. Ayrıca, **kötü/hızlı yazımdan** kaynaklı (F gibi gözüken f harfi, ı gibi gözüken i'ler, . gibi gözüken , 'ler...) hatalar da olabilmektedir. Soruyu çözmeyi bitirdiğinizde ya da sınavın sonunda **soru metnini, kodunuzun çalışmasını ve kodun okunurluğunu** dikkatlice ve özenle **kontrol ediniz**.

vii. Set 7 Soruları

Verilen çıktıları sağlayacak şekilde istenen kodu yazınız.

- **Mümkün olduğunca sade** komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir.
- Gereksiz komut/ifadeler **eklemeyiniz**.
- **Kodun sadece sizden istenen kısmını yazınız.**



Bilgisayarda bir klasörde içinde tek bir karakter olan veri.txt dosyası vardır. Aynı klasöre yerleştirilecek olan kodunuzun

- veri.txt dosyasında 'b' karakteri olduğu durumda,
- veri.txt dosyasında 'b' karakteri haricinde bir karakter(örneğin 'a') olduğu tüm durumlarda ve
- veri.txt dosyasının bulunmadığı durumlarda (ekran çıktısındaki "return value" değeri 1 olmaktadır)

yukarıdaki örnek çıktılarda olduğu gibi çıktılar üretmesi istenmektedir. Kod çalıştıktan sonra kullanıcı hiçbir giriş yapmamaktadır.

UYARI: Kodlarda derleme imkanı olmadığı için rahatlıkla ; gibi detaylar unutulabilmektedir.

Ayrıca, **kötü/hızlı yazımdan** kaynaklı (t gibi gözüken f harfleri, ı gibi gözüken i'ler, . gibi gözüken , 'ler...) hatalar da olabilmektedir. Soruyu çözmeyi bitirdiğinizde **soru metnini, kodunuzun çalışmasını ve kodun okunurluğunu** dikkatlice ve özenle **kontrol ediniz**.

viii. Set 8 Soruları // ÖZYİNELEME KONUSU SORUSUDUR

ÖZYİNELEMEyi etkin şekilde kullanarak verilen çıktıları sağlayacak şekilde istenen kodu yazınız.

- **Mümkün olduğunca sade** komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir.
- Gereksiz komut/ifadeler **eklemeyiniz**.
- **Kodun sadece sizden istenen kısmını yazınız**.

1'den başlayarak belirli bir sayma sayısına kadar olan sayıların çarpımına o sayının **faktöriyel**i denir. 5 sayısının faktöriyeli 120'dir çünkü $1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5$ çarpımının sonucu 120 eder. Buna ek olarak **0! işleminin sonucu** da 1 olarak tanımlıdır.

Kodunuzun kullanıcıdan bir sayı alması ve bu sayının faktöriyelini ekrana yazdırması istenmektedir.

- Faktöriyel hesaplama işlemini **özyineleme ismi verilen yöntemi etkin şekilde kullanarak** yapmanız gerekmektedir (Bu soru özyineleme bilgisini ölçmek üzere tasarlandığı için alternatif şekillerdeki çözümler doğru çalışsalar bile 3'ün üstünde bir **puan alamazlar**.)
- Kullanıcının kod çalıştıktan sonra her zaman **0 ya da daha büyük bir tam sayı** girdiğini ve enter'a bastığını varsayınız.
- İşlem sonucunun her zaman **int türünde** bir değışkende saklanabilecek büyüklükte olduğunu varsayınız.
- Kod, çalışmasını bitirdikten sonra **"return value"** olarak 0 değerini dönmektedir.

```
Bir sayi giriniz:5
120
-----
Process exited after 1.6
Devam etmek için bir tuş
```

Kullanıcı kod çalıştıktan sonra "5" değerini girmiş ve enter'a basmıştır.

```
Bir sayi giriniz:7
5040
-----
Process exited after 14.
Devam etmek için bir tuş
```

Kullanıcı kod çalıştıktan sonra "7" değerini girmiş ve enter'a basmıştır.

```
Bir sayi giriniz:0
1
-----
Process exited after 1.7
Devam etmek için bir tuş
```

Kullanıcı kod çalıştıktan sonra "0" değerini girmiş ve enter'a basmıştır.

UYARI: Kodlarda derleme imkanı olmadığı için rahatlıkla ; gibi detaylar unutulabilmektedir.

Ayrıca, **kötü/hızlı yazımdan** kaynaklı (t gibi gözüken f harfleri, ı gibi gözüken i'ler, . gibi gözüken , 'ler...) hatalar da olabilmektedir. Soruyu çözmeyi bitirdiğinizde **soru metnini, kodunuzun çalışmasını ve kodun okunurluğunu** dikkatlice ve özenle **kontrol ediniz**.

9. METİNDE BOŞLUK DOLDURMA CEVAPLARI

i. Set 1 Cevapları

- harf, rakam ve alt çizgi
- Olmaz, çünkü değişken ismi sayıyla başlayamaz.
- printf("%.2lf", sayi);
- & işareti unutulmuş scanf("%d", &sayi); olmalı.
- k1 değeri girilip 'enter'a basıldığında, 'enter' k2'e kaydediliyor. Çözüm: scanf("b%c", &k2); (b boşluk anlamında)
- printf("%c%c%c", 3, 3, 3); (Yeni sürüm işletim sistemlerinde, kalp işaretini görebilmek için ayarlardan "eski konsolu kullan" seçmek gerekebilir.)

Yani isim zaten adrestir, ilave bir & (adres) işlecine gerek yoktur.

- fonk(&veri) ile fonk'a veri değişkeni üzerinde değişiklik yapma yetkisi veriyoruz.
- 1) Dizideki sayıları küçükten büyüğe / büyükten küçüğe sıralamaya yarıyor
2) Sıralama esnasında her geçişte o anki en büyük/en küçük sayı dizinin sonuna doğru, sudaki kabarcığın yüzeye çıkması gibi ilerliyor.
- for'un satırının sonuna ; koyarsak for ölür (kendi içinde, bir şey yapmadan döner ve sonlanır). Onu kaldıralım

ii. Set 2 Cevapları

- 2
- b)double
- c)%lf
- 21 (1+2+16+4-2)
- 38 çünkü 17|| (23-23) && 0 + 37 -> 17||0 + 37 -> 1+37

v. Set 5 Soruları

- algoritmik
- derleyici
- Gargamel
- Şirin Baba
- v_eri, inT, az2man3
- %lf
- Gargamel
- 34
- Gargamel
- doğrudur.
- Evet.
- char

iii. Set 3 Cevapları

- "%s" şu değerler girilene kadar tarama yapar:
1) dizgi sonu ifadesi ('\0')
- 2) enter
- 3) boşluk
"%[\n]" ise sadece enter görene kadar tarama yapar.
- printf("%-18s", "URUN ISMI");
- anakart.isim işini görür. Ancak 'anakart' bir işaretçi olmadığı için anakart->isim kullanamazsın, hata verir.
- 1) isim[0][0] bir char'dır, oysa %s char dizileri ile çalışır.
2) scanf("%s", isim[0]);
- Hayır.
FILE* dosya = fopen("anakart.txt", "r");

vi. Set 6 Soruları

- Float, char23
- özyineleme
- Gargamel
- kabarcık
- Gargamel
- Gargamel
- Gargamel
- Gargamel
- işaretçi
- \0
- %-12s

iv. Set 4 Soruları

- a harfiyle karşılaşana kadar, klavyeden veri girişi alır.
- Dosya işaretçisi ile eşleştirilmiş veri dosyasının içindeki yerden bir tam sayı okur ve x'e kaydeder.
- İsim bir karakter dizisi olarak tanımlı olmalı. Bu durumda, isim ile &isim[0] aynı şeydir.

vii. Set 7 Soruları

- sözde kod
- chaR
- 8
- Gargamel
- Şirin Baba
- C=(A+B-1)%7;
- d%=e;
- continue
- Gargamel

viii. Set 8 Soruları

- Gargamel (%s olacak)
- Şirin Baba ('\0' için de bir yer)
- özyinelemeli
- Gargamel ('S'... olmalı)
- rand()%11+15
- strcmp
- ->
- scanf("%[^\\n]s",name);
ya da
gets(name);
- feof
- malloc

ix. Set 9 Soruları

- hata ayıklama
- 10
- iNt ve V_a_p_u_r
- fclose
- Gargamel
- Şirin Baba
- (rand()%11+1) *100;
- mantık
- strcmp
- Gargamel
- Gargamel
- break
- Gargamel
- getch()

x. Set 10 Soruları

- 7
- Gargamel
- Şirin Baba
- Gargamel
- feof
- malloc
- 800*(rand()%5+1)
- Gargamel
- Şirin Baba
- Şirin Baba
- Gargamel
- Şirin Baba
- Gargamel
- adresini
- Gargamel

xi. Set 11 Soruları

- Gargamel
- Şirin Baba
- 7
- derleyici
- Şirin Baba
- somurtkan_sirin, ders5, Char
- Gargamel
- fflush(stdin);
- Şirin Baba
- getch
- rand()%141+1
- Gargamel
- Şirin Baba

xii. Set 12 Soruları

- kbhit
- Gargamel
- Şirin Baba
- Gargamel
- 12
- Gargamel
- Şirin Baba
- Gargamel
- Gargamel
- 8
- Şirin Baba
- Gargamel
- Gargamel
- (B+Y-1) % 7;
- if(M==0) M=7;

10. ÇIKTI SORU CEVAPLARI

i. Set 1 Cevapları

- RST
- 5
- Çalışmaz (printf ; ile sonlanmamış.)
- Gol sayısı:10.00
- ARMUT:-1
- 7
- 2

vi. Set 6 Cevapları

- Takim X:18
- Takim X:9
- Takim X:0
- 6
- 0
- 0 2
- 0 3 6
- merh

ii. Set 2 Cevapları

- leylaso sogut
- 57
- 1 3 0
- 2 3 0
- 12 6 24
- 8 24 48
- 5 2
- 3 2
- 10 10 8 8 160

vii. Set 7 Cevapları

- lavanta
- -->1<--
- 5.00
- 5 yumurta
- 2 kurus
- 6
- 10
- 6*

iii. Set 3 Cevapları

- hipmanto
- 16 64
- dedag
- EE s1.50
- 46
- 12

viii. Set 8 Cevapları

- a kalite tereyag!
- a kalite tereyag!
- Ali Abinin Dukkanında!
- 20
- HATA1: Yapıdaki değişkenlere değer atanmaya çalışılmış.
- 1 3
- 0 4
- kiremit
- 66 5 1 22 0

iv. Set 4 Cevapları

- 50 2500
- 2 -2 5 9 3
- Sonuc: 33.00
- NDLYE
- Çalışmaz çünkü komsu.cati yerine komsu->cati olmalıydı. Nokta operatörü işaretçiler üzerinden çağırılmaz.
- AAABBB

ix. Set 9 Cevapları

- 123
- 23
- 3
- S M
- tipa-tipa
- 25
- 34*43*
- 6-1
- 4-1

v. Set 5 Cevapları

- atılan gol:2
- yenilen gol:2
- yenilen gol:2
- 5 1
- 4 2
- 3+4+8+7+6+5+
- 2 4 3 5
- B-AB-1
- 28

x. Set 10 Cevapları

- at
- 16
- 50
- 3-5
- 3-5
- HATA1: Anakart yapı türünden bir değişken oluşturulmamış.
- 8
- 99 55 22 0 33

xi. Set 11 Cevapları

- Aslan sozcugunun ilk harfi A'dir.
- can ile batuhan iyi arkadaşlardır.
- HATA2: Bu kod çalışır ama printf'e gelince hata verir çünkü takım_adi[1][0] ifadesi tek karakterdir ama %c yerine %s ile yazdırılmak istenmiştir. Doğrusu sadece takım_adi[1] ve takım_adi[0] olmasıydı.
- 5 3 16

xii. Set 12 Cevapları

- Isminizi giriniz:Asci Cevap:Merhaba Asci!
- Merhaba.Basarilar! C iyidir.
- ELMA:0
- Skor:4.0
- CCDDFF
- 5
- HATA1: printf ; ile sonlanmıyor.
- -58.50

xiii. Set 13 Cevapları

- 7
- Harfler giriniz:BA Girdiginiz degerler:B-A-
- -2#-6#-4
- "Merhaba"\Nasilsiniz, aber?
- C:--3.00
- Bilgi:0011270199
- C:Uzun-lafi--Bil--MEM
- Bu sorunun cevabi:35.0
- Uykucu Sirin25

xiv. Set 14 Cevapları

- S:4
- S:2
- B
- A
- 4
- A
- 8
- 3
- 4
- 5
- 555
- -2
- 150, in, 125

xv. Set 15 Cevapları

- Sinav basladi! Cevaplari dogru yazalim. Kod bitti.
- Isminizi giriniz:Zeynep Cevap:Merhaba Zey!!!
- ZzZ (for'dan sonraki ; for'un kendi içinde boş olarak dönmesini ve sonlanmasını sağlar.)
- Sence de oyle mi?bilmem Cevap:Ne guzel
- -1.50
- ben\inem
- Harfler giriniz:F1 Girdiginiz degerler:Fx1x
- siyah
- 11

xvi. Set 16 Cevapları

- 98898
- 56666
- Bugun pek sanslisin!
- 1 3 19 6 4 2 0
- HATA1: fonksiyon çağırılırken döndüğü degerin türü belirtilmez.

xvii. Set 17 Cevapları

- 180
- 1
- 12
- 123
- Bir sayi giriniz:7 Cevap:49
- 0*4*12*
- 85

xviii. Set 18 Cevapları

- 9
- 9
- 410
- 511
- GozlukluSirin+Sirin
- dal
- Ulke ismi giriniz:Almanya
- Giris:Alm-any
- ZZZZZ
- OZOZO
- ZZZZZ
- BCD
- HATA1: do while ; ile sonlanmıyor.

xix. Set 19 Cevapları

- Not>0
- 4
- GGGGGG
- PTTSUUR
- 1212
- 90

xx. Set 20 Cevapları

- GA
- GA
- 5+2
- HATA3: g!=14 koşulu her zaman sağlanıyor. Bu nedenle döngüden çıkamaz. g değerleri -2,2,10,26...
- 1*2*
- 2*4*
- CD
- 102102

xxi. Set 21 Cevapları

- Cevap:d
- EEE:1.50
- dolar:7.0
- tl:--0.000
- (12)
- (12)
- (12)
- HATA2: Kod çalışır ama ilk fscanf'e geldiğinde & olmadığı için çalışma zamanı hatası verir.
- --00012345
- 02:07
- 1.50
- 4.00

xxii. Set 22 Cevapları

- Sayi:64
- Cevap:1
- AAA4
- (1/2 C dilinde 0 eder.)
- 5
- Harf:DE
- C:D-E-
- 7
- 7
- 7
- HATA1: do while'a ait blok içinde tanımlı olan i değişkeni, blok dışında da kullanılmak istenmiştir. Oysa blok dışında tanımını yitirir ve kullanılamaz.
- HATA1: x='c' komutu süslü parantez ile bloklanmadığı için kendisinden önceki if'e ait değildir. Bu durumda, kendisinden sonra gelen 'else' boşta kalmakta ve 'else without previous if' (öncesinde if olmayan else) hatası vermektedir.

xxiii. Set 23 Cevapları

- b
- a
- 7.0
- G:Sirin
- BaBa
- C:BaBa
- h
- bbbbbbco
- (b'ler boşluk anlamında)
- 555

xxiv. Set 24 Cevapları

- ARAC+UCRET
- Araba56TL
- Araba57TL
- Ser
- HATA1: for 2 tane ; olmadan çalışmaz.
- A9K9L1B9

xxv. Set 25 Cevapları

- K7
- 36
- bb01:43
(b'ler boşluk anlamında)
- A
B
- kod4
14
44

xxvi. Set 26 Cevapları

- HATA3: argc 5'tir. i 0'dan başlayarak 2,4,6... şeklinde değişirken hiçbir zaman 5 değerini alamayacaktır.
- a+a
143
- otel(E):50
tl:0.00
- 2d
- 2106
21210
3

xxvii. Set 27 Cevapları

- HATA1: break'in ait olduğu bir döngü ya da switch yok.
- HATA1: t yapının ismi. A değişkenin ismi. t.n ve t.s'ler yerine sırasıyla A.n ve A.s olmalıydı.
- 230
214
200
- 345678
HATA1:f1'in içerisindeki c tanımlanmamıştır.

xxviii. Set 28 Cevapları

- 1443552
- A125B125
C987D985
- 19
- $$\begin{array}{r} * \quad * \\ * \quad * \quad * \quad * \\ * \quad * \quad * \quad * \\ * \quad * \quad * \quad * \end{array}$$

(_'ler boşluk anlamında)
- c:9
Ans:2

xxix. Set 29 Cevapları

- a
bbbb
cccccc
- (2)
(3)
(4)
- 0+2
ABC
- 07:14
06:12
05:10
- HATA1
Komutların sonunda ;
yoktur.

xxx. Set 30 Cevapları

- 1436
- M:11.0
K:0.00
- BRAVO
- 12
- Etik ol!

xxxi. Set 31 Cevapları

- HATA1
Kodda else'in ait olduğu bir if yoktur.
- A5D1B5D3C5
- ba//n\ka
YUZ:15.0
ON:bbb7
(b'ler boşluk anlamında)
- 8
7
1
1

xxxii. Set 32 Cevapları

- A
- Giriş:a
Donusum:a
- 0
-1
- a
c
d

xxxiii. Set 33 Cevapları

- 4
- A10
- 104Bpp
- HATA2
fscanf'lerde & yok.
- b7.200
bbbbbbR
000000012
(b'ler boşluk anlamında)

xxxiv. Set 34 Cevapları

- HATA1
İlk printf'te \ " yerine \\
kullanılmış. Derleyici
"Dedi"den sonra); bekler.
- 50
- AD
- 2.500
2.5
- 612111

xxxv. Set 35 Cevapları

- 6A312
- HATA1
return p; 'deki p tanımsız.
- HATA3
while'ın içinde x
güncellenmiyor. h(x,'r')
sürekli aynı değeri ('a')
döner ve while'ın koşulu hep
'doğru' kalır.
- tl:1.00

xxxvi. Set 36 Cevapları

- 5
- 10
- 15
- BC
- 987987
- ARRR2
- 234

xxxvii. Set 37 Cevapları

- 0123456789
- 1938467502

xxxviii. Set 38 Cevapları

- SARDUNYA
- 4341
- BR
- 54321
4321
321

xxxix. Set 39 Cevapları

- 012
234
456
- 11
51
- DEFFED

xl. Set 40 Cevapları

- A:aB:50.0
FaN62.000
- BCERROR
- ece
- AE

xli. Set 41 Cevapları

- HATA1 printf'lerde " eksik.
- HATA1 '='in sol tarafında
değişken ismi olur. x-5=10;
olmaz. x=10+5; olabilirdi.
- 00141
bb70.500E B
(b -> boşluk anlamında)
- A00

xlii. Set 42 Cevapları

- bbb04/null
(b -> boşluk anlamında)
- HATA2 scanf'te & olmalıydı.
- 81
- A<<9>>11!
"027" 05
- A5
B5
END
- 98
88

xliii. Set 43 Cevapları

- 59955
- 9B
- HATA3
a 2 değerini alıp case 2'e
gidilir. Ancak $a \leq 2$ sürekli
doğru olacağı için while'dan
çıkılamaz.
while($a \leq 2$); yazmak
while($a \leq 2$){} yazmaya
denktir.
- P300

xlvi. Set 46 Cevapları

- Cseveroglu
- Cseveroglu
- A

xliv. Set 44 Cevapları

- ey
- 4568
- AGNR\
- Giriş:2.0
Veri:4.00
- Kod:Java C
100
- Java

xlv. Set 45 Cevapları

- CALISIRSAN
OLUR
- 85214
- S:Hamsi
H
Harap5
- 35

xlvi. Set 46 Cevapları

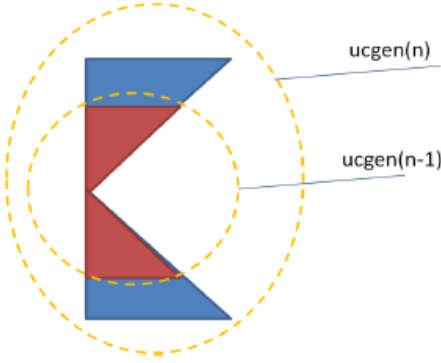
- 2277
3388
- 97533579
- PIRASA
FASULYE
- PIRASA

xlvii. Set 47 Cevapları

- LAAABB
- L72.5
- 95432
12578
- 98752

11. KODDA BOŞLUK DOLDURMA CEVAPLARI

i. Set 1 Cevapları



/* Algoritma: ucgen(n) n tane yildiz basar, alt satira iner, ucgen(n-1)'i basar, alt sanira iner, n tane yildiz daha basar. */

- void ucgen(int n);
- void
- int n
- n==1
- printf("*");
- return;
- for(i=1; i<=n; i++) printf("*");
- printf("\n");
- printf("\n");
- for(i=1; i<=n; i++) printf("*");

ii. Set 2 Cevapları

- scanf("%[^\\n]s", isim);
- while(!(sayi>=10))
- fflush(stdin);

iii. Set 3 Cevapları

- sayi2 = rand()%6+1;
- }while(sayi2==sayi1);
- if(sayi1>sayi2)

iv. Set 4 Cevapları

- for(i=1; i<=4; i++)
- j++;
- for(j=0; j<2; j++)
- printf("%d!", dizi[i][j]);

v. Set 5 Cevapları

- &A,&A.b
- ->a='A';
- Git6
- Git2

vi. Set 6 Cevapları

- #define BOYUT 5
- dizim =
- malloc(BOYUT*sizeof(int));
- fopen("Sans.txt","r");
- fscanf(dosya,"%d", &dizim[i]);
- }while(!(deger>0));
- ya da
- }while(deger<=0);
- dizim[i]==deger
- free(dizim)
- fclose(dosya);

vii. Set 7 Cevapları

- =43
- */ i++;
- &tahmin
- (tahmin>=1) && (tahmin<=100)
- scanf("%d", &tahmin);
- else if
- while(tahmin!=sayi);
- return 0;

viii. Set 8 Cevapları

- 3
- 13
- return;
- fonk(r+2);

ix. Set 9 Cevapları

- strlen(isim)
- dizi[i]>dizi[i+1]
- degistiMi==2 ya da degistiMi!=1

x. Set 10 Cevapları

- d=1;d<=9;d++
- (≤'li, =<'li cevaplar yanlıştır.)
- e=1;e<=5;e++
- e==1 || d+e==6 || d-e==4

xi. Set 11 Cevapları

- sayac'ı 1 artır.
- 36
- 11
- 15
- Cimbom
- 3
- Cim
- 5
- Bom
- sayac'ı

xii. Set 12 Cevapları

- int faktoriyel(int);
- int faktoriyel(int)
- */ int sonuc =1;
- n>1
- z

xiii. Set 13 Cevapları

- ,
- !
- !dizi[t]
- i++;

xiv. Set 14 Cevapları

- sprite
- kukla[MAKS_KUKLA_ADET];
- void elveda (basket*);
- continue;
- %[^\\n]s
- basket *s
- s->kukla[i].renk

xv. Set 15 Cevapları

- int sayi;
- basamak(sayi)
- num
- 1
- while
- sayac++;
- sayac

xvi. Set 16 Cevapları

- <math.h>
- (double)
- double
- */{
- w
- fclose(papatya); // ya da fflush(papatya);
- "mesaj.txt"
- r
- fscanf
- sifrele
- e
- pow
- double

xvii. Set 17 Cevapları

- urun1.urunNo[0].isim
- Market
- %[^\\n]s
- %s

xviii. Set 18 Cevapları

- int w,h;
- while(!(h>=2))
- while(!(w>=3 && w%2==1))
- i=1;i<=h;i++
- j=1;j<=w;j++
- i==1 || j==w/2+1

12. KOD YAZMA SORU CEVAPLARI

i. Set 1 Cevapları

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

```
int para_analiz(int kalan_para)
{
    int toplam=0;
    int adet;
    int tl[7]={200,100,50,20,10,5,1};
    int i;

    for(i=0; i<7; i++)
    {
        adet=kalan_para/tl[i];
        toplam+=adet;
        kalan_para-=adet*tl[i];
        if(adet!=0)
            printf("%d tane %dTl ",adet, tl[i]);
    }
    return toplam;
}
```

```
int main()
{
    int giris;

    while(1)
    {
        printf("Merhaba Kullanici. Para miktarini giriniz(cikis icin -1e basiniz:");
        scanf("%d", &giris);

        if(giris==-1) return 0;

        while(!(giris>0))
        {
            printf("Pozitif deger girmediniz. Tekrar giriniz:");
            scanf("%d", &giris);
        }

        printf("\nToplam %d adet banknota denk gelmektedir.\n\n", para_analiz(giris));
    }
    return;
}
```

ii. Set 2 Cevapları

```
#include <stdio.h>

void zeynep (char ay)
{
    switch(ay){
        case 'r':
        case 'o':
        case 's':
            printf("kis");
            break;
        case 'm':
        case 'n':
            printf("ilkbahar");
            break;
        case 'h':
        case 't':
        case 'a':
            printf("yaz");
            break;
        case 'e':
        case 'k':
            printf("sonbahar");
            break;}
    }
```

```
void necati (int sene)
{
    switch(sene/10)
    {
        case 5: printf("elli");
                break;
        case 6: printf("altmis");
                break;
        case 7: printf("yetmis");
                break;
        case 8: printf("seksen");
                break;
        case 9: printf("doksan");
                break; }

    printf(" ");
    switch(sene%10)
    {
        case 1: printf("bir");
                break;
        case 2: printf("iki");
                break;
        case 3: printf("uc");
                break;
        case 4: printf("dort");
                break;
        case 5: printf("bes");
                break;
        case 6: printf("alti");
                break;
        case 7: printf("yedi");
                break;
        case 8: printf("sekiz");
                break;
        case 9: printf("dokuz");
                break; }
    }
```

```
int main(void)
{
    int sayi1;
    char k1;
    printf("Kac yasindasınız:"); //bu satır ekrana "Kac yasindasınız:" yazdırır.
    scanf("%d", &sayi1);
    // üstteki satır kullanıcı tarafından girilen sayıyı alır ve sayi1 değişkenine kaydeder.
    printf("%d yıl önce doğduğunuz ayın ilk harfini (kucuk harfle) giriniz:", sayi1);
    // üstteki satır ekrana tek bir komutla "X yıl önce doğduğunuz ayın ilk harfini (kucuk harfle) giriniz:" yazdırır.*
    scanf(" %c", &k1); // BURDAKİ BOŞLUĞU UNUTMAYIN!
    // üstteki satır kullanıcı tarafından girilen harfi k1 değişkenine kaydeder.
    printf("\n\n"); // bu satır ekrana iki satır boşluk koyar
    //aşağıdaki kısım ekrana, "Bundan X sene önce güzel bir X mevsiminde doğmussunuz" yazdırır.*)
    printf("Bundan ");
    necati(sayi1);
    printf("sene önce güzel bir ");
    zeynep(k1);
    printf(" mevsiminde doğmussunuz.");
    return 0; // bu, programı sonlandıran satırdır.
```

iii. Set 3 Cevapları

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int a;
    printf("Giris:");
    scanf("%d",&a);
    switch(a%7) {
        case 4:
            printf("Persembe");
            break;
        case 0:
            printf("Pazar");
            break;
    }
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
void ekrana_bastir(char x, int y);
int main() {
    printf("Boyut:");
    int a,i;
    scanf("%d",&a);
    for(i=1; i<=a; i++) {
        ekrana_bastir('*',a-i+1);
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
void ekrana_bastir(char x, int y) {
    int i;
    for(i=1; i<=y; i++) {
        printf("%c",x);
    }
}
```

iv. Set 4 Cevapları

```
void fonk(int dizi[], int a, int b, int c){
    int i,tekrar;
    for(i=0; i<c;i++) {

        do{
            dizi[i]=rand()%(b-a+1)+a;
            tekrar=0;
            int j;

            for(j=0;j<i;j++) {
                if(dizi[j]==dizi[i]) {
                    tekrar=1; break;
                }
            }

        }while(tekrar);
    }
}
```

v. Set 5 Cevapları

```
#include <stdio.h>
int main () {
    int yas;
    char x;
    printf("Yasiniz:");
    scanf("%d", &yas);
    if(yas>=5 && yas<=10) {
        printf("\n5+2\ islemi 6\ nsonucunu verir mi (e\h)?");
        scanf(" %c", &x);
        if(x=='h') printf("Kazandiniz!");
        else printf("Kaybettiniz.");
    } else if(yas>10)
        printf("Cok buyuksunuz.");
    else printf("Cok kucuksunuz.");
    return 0;
}
```

vi. Set 6 Cevapları

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main(){
    int en,boy,i,j;
    printf("En:");
    scanf("%d", &en);
    printf("Boy:");
    scanf("%d", &boy);
    for(i=1; i<=boy; i++)
    {
        for(j=1; j<=en; j++)
        {
            printf("\");
        }
        printf("\n");
    }
    getch();
    return 0;
}
```

vii. Set 7 Cevapları

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    FILE* dosya = fopen("veri.txt","r");
    if(dosya==NULL)
        { printf("YOK"); return 1;}
    char harf;
    fscanf(dosya, "%c", &harf);
    if(harf=='b')
        printf("//Dogru\\");
    else
        printf("\ _ \");
    return 0;
}
```

viii. Set 8 Cevapları

```
#include <stdio.h>
int faktoriyel(int n);
int main()
{
    int sayi;
    printf("Bir sayi giriniz:");
    scanf("%d",&sayi);
    printf("%d",faktoriyel(sayi));
    return 0;
}
int faktoriyel(int n)
{
    if(n == 0)
        return 1;
    return n*faktoriyel(n-1);
}
```

