

BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA

ARA SINAV I

Sınav Süresi:120 Dakika // Toplam 110 Puan (100 üzeri notlar 100'e yuvarlanır)

Adı ve Soyadı:

(aşağı kısmı imzalamayı unutmayınız)

Ders Numarası:

(Eğer ders numaranızı bilmiyorsanız, boş bırakınız)

Öğrenci Kimlik Numarası:

SINAV KURALLARI

- Sınav boyunca okul kimliğinizi fotoğrafınızın olduğu kısım üste gelecek şekilde masanın üzerinde bulundurun.
- Cep telefonlarınızı kapatın ve gözetmene teslim edin. Sınavda herhangi bir nedenle cep telefonuyla yakalanan öğrenci hakkında disiplin soruşturması açılabilir.
- Sınav esnasında gözetmenin izni olmaksızın sınav salonundan ayrılamazsınız. Sağlık raporuyla belgelenmiş sağlık sorunları haricince lavabo vb. taleplerle öğrencinin sınavı geçici süreli terk etmesine izin verilememektedir.
- Sınavın ilk yarım saati sınav salonundan ayrılamazsınız.
- Sınav esnasında kitap, defter, kâğıt veya herhangi bir elektronik cihaz kullanamazsınız.
- Sınav esnasında konuşmak, başkalarının kâğıdına bakmak, kâğıdını başkalarının görebileceği şekilde kullanmak yasaktır ve yakalandığı durumda kopya olarak değerlendirilebilir.
- Sınav başlamadan önce sıralarınızı mutlaka temizleyin. Sıralarında kopya sayılabilecek yazılar bulunan öğrenciler kopya çekmiş sayılabilir.

DÜRÜSTLÜK BEYANI

- 1) Bu sınavda hiçbir şekilde kopya çekme girişiminde bulunmayacak ve hak ettiğim notu alacağım.
- 2) Kopya çekme girişiminde bulunan herhangi bir kimse görürsem gözetmenimi çağıracağım ve durumu bildireceğim.

Yukarıda yazan kuralları okuduğumu ve dürüstlük beyanını kabul ettiğimi bildiririm.

İmza:

1) (10 puan) Verilen örnek ekran çıktıları sağlayacak şekilde istenen kodu yazınız. Bu soruda parçalı puanlama uygulanmaktadır. Ufak hatalar yapmanıza rağmen tam ya da tama yakın puan alabilirsiniz.

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

Aşağıdaki örnek ekran çıktılarındaki gibi çalışan bir kod yazmanız istenmektedir.

- Kod çalışmaya başladığında **"harf.txt"** isimli metin belgesinden veri alacak ve ekrana istenen çıktıyı yazdıracaktır.
- **"harf.txt"** dosyasının içeriği (aşağıdaki örneklerde gözüktüğü üzere) bir adet sayı ve bu sayı miktarınca harften oluşmaktadır. Sayı ve harfler arasında bir adet **enter** bulunmaktadır.
- Kod, dosya içerisindeki harfler arasından alfabetik olarak en ileride olanı ekrana yazdıracaktır. (örn. 'n' harfi alfabetik olarak 'b'den ileridedir, 'z' harfi 'y'den ileridedir.) Aşağıdaki örneklerde gözüktüğü üzere, ekrana sadece 1 harf yazılacaktır.
- Eğer dosya yoksa, kodunuz bunu algılamalı ve ekrana **"Uyari: Dosya yoktur!"** yazdırıp sonlanmalıdır. Dosya bulunmadığında kodunuzun return değeri 1 olmalıdır. Dosya bulunduğunda ise, kodunuzun return değeri 0 olmalıdır.
- Harflerin, İngiliz alfabesindeki 26 harf arasından seçileceğini ve dosyanın içeriğinde bu 26 harften başka harfin (ğ, ş gibi) olmayacağını varsayınız. Harflerin tamamının küçük harf ('a' gibi) olacağını, dosyada hiç büyük harf ('A' gibi) bulunmayacağını varsayınız. Dosyanın içeriğinin başındaki sayının her zaman **pozitif bir sayı** olacağını ve bir milyondan büyük olmayacağını varsayınız. Dosya içeriğinde geçersiz veriler (örn. negatif sayı) **olmayacağını** varsayınız.



```
s
-----
Process exited after 0.005154 seconds with return value 0
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI 1

Dosya içeriğinde ilk başta 6 sayısı vardır ve peşinden de 6 karakter gelmektedir. Bu karakterler arasında alfabede en ileride olan 's' olduğu için kod ekrana 's' yazdırmış ve return value 0 ile sonlanmıştır.



```
k
-----
Process exited after 0.004821 seconds with return value 0
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI 2

Dosya içeriğinde ilk başta 3 sayısı vardır ve peşinden de 3 karakter gelmektedir. 'k' harfi alfabede 'e' harfinden ileride olduğu için kod ekrana 'k' yazdırmış ve return value 0 ile sonlanmıştır. 'k' harfi 2 tane olmasına rağmen ekrana sadece 1 'k' yazdırıldığına dikkat ediniz.

```
Uyari: Dosya yoktur!
-----
Process exited after 0.01031 seconds with return value 1
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI 3

Kodla aynı klasörde harf.txt isminde bir dosya olmadığı için kod ekrana uyarı metni yazdırmış ve return value 1 ile sonlanmıştır.

ÖNEMLİ UYARILAR:

- Sorunun başında da belirtildiği üzere **sade komutlar/ifadeler** kullanmanız beklenmektedir. Örneğin, 1 printf ile yapılabilecek kısmı 10 printf ile yaparsanız kodunuz doğru çalışsa bile puan kaybı yaşayabilirsiniz.
- Benzer şekilde; tür dönüşümü, kütüphane eklenmesi gibi olgulara dikkat etmeden yazdığınız kodlarda da kodunuz doğru çalışsa bile puan kaybı yaşanabilir. Örneğin, tür dönüşümü yapılan her yerde bunu kodunuzda açıkça belirtin; bunu derleyicinin "hoşgörüsü"ne bırakmayın.
- Kod içerisinde boşluk bırakmanın kritik olduğu kısımlardaki boşluklarınız açık olmalı. Gerekirse ilgili satıra yorum ekleyerek bunu belirtiniz.
- Kodunuzu en baştan **girintilere** özen göstererek yazarsanız, algoritmanızı daha okunur kılarak olası hatalardan ({ } unutmak gibi) kolaylıkla kaçınırsınız. Kodlarda derleme imkanı olmadığı için rahatlıkla ; gibi detaylar unutulmaktadır. Ayrıca, kötü/hızlı yazımdan kaynaklı (t gibi gözüken f harfleri, l 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**.

// BİL141 DERSİ SINAVINDAKİ 1.SORU KODUM



Cevabınızı en
ŞİRİN YAZINIZLA,
girintilere özen
göstererek ve
dikkatlice bu şirin
sayfaya yazınız.

Sade bir şirin
SÖZDE KOD
ile algoritmanızı
oturtuktan sonra
koda başlarsanız
daha başarılı
olabilirsiniz.

Lütfen karakterlerinizin (boşluk karakteri dâhil) açık,
net, eksiksiz olduğunu kontrol ediniz.

`printf("Ornek);` komutunda " eksik olması gibi,

`<= yerine ≤` yazılması gibi durumların cevabınızda
olmamasına özen gösteriniz.

Ancak harflerin yazımı ile ilgili ufak yazım hataları
(f yerine F yazmak gibi), soruda özellikle ölçülenler
arasında değilse, puan kaybına yol açmaz.

2) (Her boşluk 1 puan - en iyi 15 cevap değerlendirmeye alınır - toplam 15 puan)

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 SORULARIN HER BİRİNDEN SADECE TAM YA DA 0 PUAN ALIRSINIZ.

y yerine Y yazmak gibi yazım hataları, soruda özellikle ölçülenler arasında değilse, puan kaybına yol açmaz.

Usta Şirin: Merhaba Şirin Baba.

Şirin Baba: Sor Şirinim.

Usta Şirin: Şirin Baba, artık "gar" demeden "gargamel"i anlıyorsun. Çok şirin düzenli çalıştım bu dönem. Artık geçiyorum bu dersi.

Şirin Baba: Tabii tabii, sor Usta.

Usta Şirin: Şirin C dilinde değişkenime şu isimlerden hangisini ya da hangilerini versem C geçerli kabul eder? Altına numaralar da yazdım, böylece değişken isimlerini yazmana gerek yok, numaralarını söylersen ben anlarım.

Else	3uncuDongu	ceberin_yaricapinin_cm_cinsinden_degeri	break	katilim%si	kart4
1	2	3	4	5	6

Şirin Baba: C dili şu üç ismi geçerli kabul eder: _____, _____, _____

Usta Şirin: Geçen gün, Aşçı Şirin gelmiş, "Ben çok karakterli bir şirinim. Hatta C dilinde Ascii karakterleri bu durumu ele alır." dedi. Sonra, bir algoritma sorusu bulmuş, onu sordu: "[1000-2000] aralığında (1000 ve 2000 dâhil) bir tam sayı tuttum, sen tahmin edeceksin, bense her tahmininden sonra "çık", "in" ya da "buldun" şeklinde seni yönlendireceğim. Tuttuğum sayıyı optimum algoritma ile en fazla kaç tahminde bulabilirsin?". Kaç tahminde bulurum Şirin Baba?

Şirin Baba: Optimum algoritma ile maksimum _____ tahminde bulursun "Ascii" Şirinciğim.

Usta Şirin: C dilinde double değişken türü RAM'de kaç bayt yer tutar?

Şirin Baba: _____ bayt yer tutar.

Usta Şirin: *int* türünde *ay* isimli değişkenim var. [1-12] aralığında değere sahip olması gerekiyor. Kodumda "*ay geçerli ise*" anlamına gelen bir koşul ifadesine ihtiyacım var. Aradığım ifade şöyle midir:

if (1 < x < 12)

_____ : Bu ifadedeki < simgelerini <= olarak düzeltirsen aradığın ifade olur.

Usta Şirin: *int dizi[10]*; şeklinde tanımladığım bir tane dizim var. Bana bu dizimin ikinci elemanının adresi(değeri değil) lazım. Bunu veren ifadeyi yazar mısın?

Şirin Baba: _____ ifadesi istediğin adresi sana verir.

Usta Şirin: Geçen gün uygulamalı derste kodum çalışıyor ama istediğimi yapmıyordu. Meğer ekrana yazdırırken *x%3* yerine *x/3* yazmışım. Bu durumda benim yaptığım hatanın programlama dünyasında ismi Türkçe olarak nedir?

Şirin Baba: Türkçe olarak bu hataya _____ hatası denir. Tespiti en zor hatalardandır çünkü derleyici bu hatayı tespit edemez.

Usta Şirin: Kodumda *FILE*dosya = fopen("veri.txt", "w");* ile dosya açıp, *fprintf* ile bu dosyaya değer yazdırıyorum, kodu 10 saniye bekletiyorum, sonra *fprintf* ile başka bir değer daha yazdırıp, 10 saniye daha bekletiyorum. Ardından da kod sonlanıyor. Ancak bu 10 saniyeler içinde dosyayı açıp içine baktığımda *fprintf*'lerin etki etmediğini görüyorum, dosyanın içi boş gözüküyor, neden?

Şirin Baba: *fprintf* komutu kodda çalıştırılınca anında dosyaya yazı yazmaz. Sana *fclose* önerirdim ama ilk 10 saniyeden sonra da dosyayla işin devam edeceği için dosyayı tekrar açman gerekir ki hoş olmaz. O halde kodundaki

her *fprintf*'ten hemen sonraya _____ ; şeklinde bir komut ekle. Bunu her iki *fprintf*'in için de ayrı ayrı uygula.

Usta Şirin: *getch* isimli bir fonksiyon öğrendim. *scanf*'in aksine enter basmaya gerek kalmadan anında değer alıyormuş. Peki bu *getch* hangi türde değer döner Şirin Baba?

_____ : *getch* *int* türünde değer dönen bir fonksiyondur.

Usta Şirin: [45, 490] (45 ve 490 dâhil) aralığında rastgele bir sayı üretmek ve bunu şirin değişkenime kaydetmek istiyorum.

Şirin Baba: Kütüphane eklemek gibi ilgili düzenlemeleri yaptıktan sonra şu satır

`int sirin_degisken = rand()%_____ + _____;`

işini görür.

Usta Şirin: Geçen gün, şirin bir kodun başında `int fonksiyon(char);` şeklinde bir prototip gördüm. Doğru bir kullanım mıdır?

_____ : Hayır, doğru değildir. Bu prototip kodun çalışmasında sorun oluşturacaktır.

Usta Şirin: Şirin Baba, geçen yine bir kod gördüm. Ancak tabii ki başkasının ödevi ile ilgili bir kod değildi. Kodda fonksiyon tanımı (içeriğiyle birlikte) tamamen *main*'in üstüne konulmuştu.

_____ : Evet şirinim, *main* her zaman en üstte olacak diye bir zorunluluk yoktur. Bahsettiğin gibi bir kullanım vardır. O durumda prototip koda hiç eklenmez.

Usta Şirin: Benim kodum bir fonksiyonun içindeyken sonlansın istiyorum. *return* işimi görmüyor çünkü *return* ile kod çalışmaya devam ediyor. Kodu fonksiyonun içindeyken direk sonlandıran bir komut var mı?

Şirin Baba: _____ isimli fonksiyonu kullanabilirsin. Bu fonksiyon kodu direk sonlandırır.

Usta Şirin: Şirin Baba, bende dört boyutlu bir dizi var.

Şirin Baba: En son UHD'i icat etmiştin, yine mi güncelleyeceğiz şirinvizyonları?

Usta Şirin: O anlamda değil. `int dizi[10][5][7][4];` şeklinde dört boyutlu bir dizi tanımladım. Son elemanı nedir?

_____ : Dizi elemanları 0'dan başladığı için, bu dizinin son elemanı `dizi[10][5][7][3]` 'tür.

Usta Şirin: Tamamdır, şirin baba. Eleman demişken, bilgin olsun, geçenki ortak eğitimimde ayın elemanı seçildim.

Şakacı Şirin: Eee, ne yapacaksın? Gidecek misin?

Usta Şirin: Nasıl? Anlamadım. Nereye gidecek miyim Şirin Baba?

Şakacı Şirin: Aya gidecek misin? Bence git, iyi bir deneyim olur.

Usta Şirin: Şakacı yine mi sen? Oğlum, *break* git!

3) (Her boşluk 2 puan - en iyi 16 cevap değerlendirmeye alınır - toplam 32 puan)

Aşağıda bazı kodlar ve ekran çıktıları verilmiştir. Boşlukları doldurunuz.

- BU BOŞLUKLARIN HER BİRİNDEN SADECE, DOĞRU CEVABI TAM OLARAK VERMENİZ DURUMUNDA PUAN ALABİLİRSİNİZ. BİR BOŞLUK YANLIŞSA SADECE O BOŞLUKTAN PUAN KAYBEDERSİNİZ.
- / ve \ farkı, ' ve " farkı, ≤ yerine <= gibi detaylar da dâhil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz. r yerine R yazmak gibi durumlar, soruda özellikle ölçülenler arasında değilse, puan kaybına yol açmaz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.
- Sadece boşluklara yazdıklarınız değerlendirmeye alınır. Boşluklara cevap dışında hiçbir şey yazmayınız.
- Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermeyecek şekilde boşlukları doldurunuz.

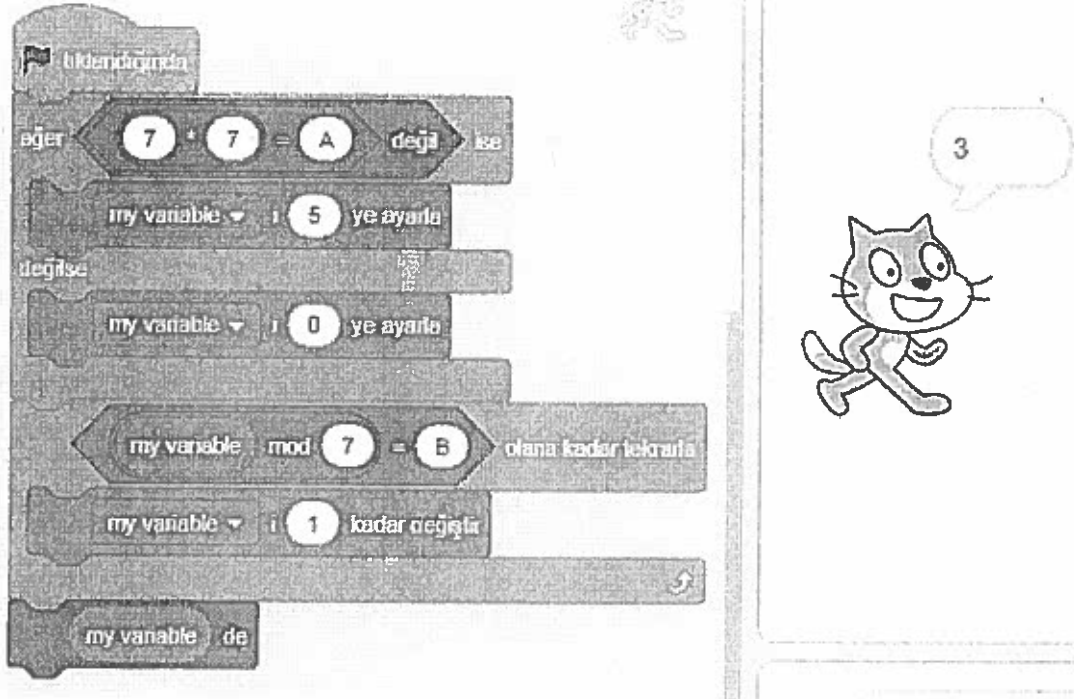
Aşağıda kuklayı yöneten, sözde kod ile gösterilmiş bir algoritma vardır. Bu alitmada A ve B ile gösterilen yerlere uygun değerler yazılıp, kod çalıştırıldığında kukla "3" demektedir.

Algoritmada A ile ifade edilen yere ne gelmelidir? (birden fazla olası cevap varsa birini yazmanı yeterli)

Cevabınız: _____

Algoritmada B ile ifade edilen yere ne gelmelidir? (birden fazla olası cevap varsa birini yazmanı yeterli)

Cevabınız: _____



SÖZDE KOD	SÖZDE EKRAN ÇIKTISI
1. Başla 2. papatya _____ değerini alsın. 3. Eğer papatya _____ sayısıyla çarpılınca sonuç 100'den küçük çıkıyorsa, git _____ 4. papatya'yı _____ azalt. 5. papatya'nın değerini yaz ve 1 boşluk koy 6. Git3 7. Eğer papatya tekse ekrana "Seviyor", değilse "Sevmiyor" yazdır. 8. Dur	20 17 14 11 8 5 Sözde kodun ekran görüntüsü yukarıdaki şekilde aralarında 1 boşluk bulunan sayılar olmaktadır. Soruda boşlukların dışını doldurmayınız. Sadece boşluklara yazdıklarınız değerlendirmeye alınır. Bir boşluğun birden fazla doğru cevabı olabilir. Uygun(gereksiz kısımları olmayan) birini yazmanız yeterlidir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz. Bu tür durumlarda kodunuz çıktı açısından isteneni yapıyor olsa bile puan alamayabilirsiniz.

KOD	EKRAN VE DOSYA ÇIKTILARI
Kullanıcıdan sırasıyla öğrenci numarasını, doğduğu yılı ve isminin baş harfini isteyip ona baş harfiyle hitap ederek öğrenci numarası ve doğum yılı farkını ekrana yazdıran kod <pre> /* İyi ki sinava yönelik çalışma sorularını anlayarak cozmusum. SYCS2'deki sorunun benzeri sınavda geldi. */ #include <stdio.h> int main() { int no, yıl; char harf; printf("Öğrenci no:"); scanf("%d", &no); printf("Doğum yılı:"); scanf("%d", &yıl); printf("İsim baş harfi:"); scanf(" %c", _____); // %c den önce boşluk var printf("İsmi %c ile başlayan öğrenci,\n", harf); printf("Öğrenci numaranız ve doğum\nyılı\ınız arasındaki fark:"); printf("_____"); return 0; } </pre>	Öğrenci no:141141141 Doğum yılı:2001 İsim baş harfi:S İsmi S ile başlayan öğrenci, Öğrenci numaranız ve doğum yılı\ınız arasındaki fark: 141139140 ----- Process exited after 13.75 seconds with return value 0 ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI Kod çalıştırdıktan sonra kullanıcı sırasıyla "141141141", "2001" ve "S" girip her birinden sonra enter'a basmıştır. 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. Soruda boşlukların dışını doldurmayınız. Sadece boşluklara yazdıklarınız değerlendirmeye alınır.

KOD

Sadece iki matematiksel işlemi (çarpma ve bölme) yapabilen basit bir hesap makinesi

/* İyi ki sinava yönelik çalışma sorularını anlayarak çözmüşüm. SYCS4'deki sorunun benzeri sınavda geldi.*/

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

```
int carp(int a, int b);
double bol(int a, int b);
```

```
int main()
```

```
{
    int secim=0, sayi1, sayi2; double sonuc;
    printf("HESAP MAKINESI KODUNA HOSGELDINIZ\n");
    printf("1. Carpma\n2. Bolme");
    printf("\nYapmak istediginiz islemi seciniz.\nÇıkmak için \"-1\" giriniz.");
    printf("\nSeciminiz: ");
    scanf("%d",&secim);
```

```
while(_____(secim == 1 _____ secim == 2 _____ secim == -1))
{
    printf("Gecerli bir giris yapiniz!!!");
    printf("\nSeciminiz: ");
```

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

```
if(secim == -1)
```

```
    printf("Birinci sayiyi giriniz:");
    scanf("%d",&sayi1);
    printf("Ikinci sayiyi giriniz:");
    scanf("%d",&sayi2);
```

```
    switch(secim)
```

```
    {
        case 1:
            sonuc = (double) carp(sayi1, sayi2); /* TODO: + / - de ekleyeyim.
```

```
        case 2:
            sonuc = _____(sayi1, sayi2);
            break;
```

```
    }
    printf("Islem sonucu: _____", sonuc);
    return 0;
```

```
int carp(int a, int b)
```

```
{
    return a*b;
```

```
double bol(int a, int b)
```

```
{
    double c = a _____ b;
    return c;
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI

```
HESAP MAKINESI KODUNA HOSGELDINIZ
1. Carpma
2. Bolme
Yapmak istediginiz islemi seciniz.
Çıkmak için "-1" giriniz.
Seciminiz: 2
Birinci sayiyi giriniz:8
Ikinci sayiyi giriniz:10
Islem sonucu: 0.800
-----
Process exited after 8.504 seconds
with return value 0
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI -1

Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı sırasıyla "2", "8" ve "10" girip her birinden sonra enter'a basmıştır.

```
HESAP MAKINESI KODUNA HOSGELDINIZ
1. Carpma
2. Bolme
Yapmak istediginiz islemi seciniz.
Çıkmak için "-1" giriniz.
Seciminiz: -1
-----
Process exited after 4.807 seconds
with return value 3
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI -2

Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı "-1" girip enter'a basmıştır.

```
HESAP MAKINESI KODUNA HOSGELDINIZ
1. Carpma
2. Bolme
Yapmak istediginiz islemi seciniz.
Çıkmak için "-1" giriniz.
Seciminiz: carp
Gecerli bir giris yapiniz!!!
Seciminiz: 0
Gecerli bir giris yapiniz!!!
Seciminiz: 90
Gecerli bir giris yapiniz!!!
Seciminiz: 1
Birinci sayiyi giriniz:3
Ikinci sayiyi giriniz:5
Islem sonucu: 15.000
-----
Process exited after 15.62 seconds
with return value 0
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI -3

Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı sırasıyla "carp", "0", "90" ve "1", "3" ve "5" girip her birinden sonra enter'a basmıştır.

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.

Soruda boşlukların dışını doldurmayınız. Sadece boşluklara

4) (Her çıktı 3 puan - en iyi 16 cevap değerlendirmeye alınır - toplam 48 puan)

Aşağıdaki kodların altındaki kutulara ekran çıktılarını çok dikkatlice yazınız.

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

Örneğin, cevap 14.3 ise 14.30 yazan öğrenci o sorudan puan alamaz! Ancak .(nokta) yerine ,(virgül) koymak ya da C yerine c yazmak gibi durumlar, soruda özellikle ölçülenler arasında değilse , puan kaybına yol açmaz.

• Kutular içine ekran çıktısını içeren cevabınız dışında hiçbir şey yazmayınız.

• Kutulardaki her hücre ekrandaki bir karakteri temsil eder. Bir hücreye birden fazla karakter yazmayınız.

• Cevabınızın kutuya sığmadığı durumlar olursa, ilgili kısma ek hücreler çizerek cevabınızı belirtebilirsiniz.

• Bazı sorularda çıktının bir kısmı cevap kutusunun içine yazdırılmış olabilir, bu tip sorularda çıktının geriye kalan kısmını siz tamamlayınız. Bu sorularda kullanıcının klavyeden yaptığı giriş değerleri çıktı kutuları içinde koyu italik olarak gösterilir.

• (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) yazınız VE nedenini cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. YUKARIDA BELİRTİLDİĞİ ÜZERE, HATA TESPİTİ DURUMUNDA HEM HATA NUMARASINI HEM DE NEDENİNİ YAZMANIZ İSTENMEKTEDİR. PUAN ALABİLMENİZ İÇİN İKİSİNDEN BİRİ EKSİK OLMAMALIDIR.

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()
```

```
{
```

```
    int yas;
```

```
    printf("Yas kac:");
```

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

```
    printf("A:%8.4d\n", yas);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

*/*Kod çalıştıktan sonra kullanıcı "19" girmiş ve enter'a basmıştır. Çıktının en son hali istenmektedir. Çıktının bir kısmı verilmiştir, geriye kalanını sizin tamamlamanız istenmektedir.*/*

Y	a	s		k	a	c	:	1	9
A	:								

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

```
int main()
```

```
{
```

```
    int b;
```

```
    for(b=1; b<=3; b++)
```

```
    {
```

```
        for(b=1; b<=3; b++)
```

```
            printf("***");
```

```
        printf("\n");
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```


```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int sonAndaCalisir = 8;
    printf("%d", sonAndaCalisir);
    /*
    Odev teslimine 12 dk kaldı. Adrenalin
    tavan yaptı. Ben düzensiz çalışan bir
    öğrenciyim ve bunun gereği olarak her
    şeyin sonuna noktalı virgül koymalıyım
    ve çok kötü hatalar icat etmeliyim.
    */
    if( sonAndaCalisir = 0 );
        printf("1");
        printf("%d", sonAndaCalisir);
    printf("%d", sonAndaCalisir);
    sonAndaCalisir+=2;
    printf("%d", sonAndaCalisir);
    return 0;
}
```


```
#include <stdio.h>
int faktoriyel(int sayi);
int main()
{
    int value = 4;
    value--;
    printf("%d", faktoriyel(value));
    return 0;
}
```

```
int faktoriyel(int sayi)
{
    int i=2;
    int sonuc=1;
    while(i<=sayi) ;
    {
        sonuc = sonuc*i;
        i++;
    }
    return sonuc;
}
```


```
#include <stdio.h>
char fonk(char x, char a);
int main()
{
    char x = 'x';
    char a = 'x';
    printf("3");
    x = fonk(x,a);
    printf("%c%c",x,a);
    return 0;
}
char fonk(char x, char a)
{
    if(x!=a)
        printf("1");
    else
        printf("2");

    a = 'A';
    return a;
}
```


```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int sirinE, sirinF;
    sirinF = 15;
    sirinE = sirinF++;
    // sirinE++; sirinF+=2;
    printf("%d%d\n", sirinE, sirinF);
    sirinE*=sirinF-10;
    printf("%d%d\n", sirinE, sirinF);
    sirinF%=3;
    printf("%d%d\n", sirinE, sirinF);
    return 0;
}
```


```
#include <stdio.h>
#define eger if
#define degilse else
int herGun15Dakika(int etik);
int sabah830dersiSevmez (int Csever);
int main()
{
    int sayi = 74;
    sayi = herGun15Dakika(sayi);
    sabah830dersiSevmez(sayi);
    printf("%d", sayi);
    return 0;
}

int herGun15Dakika(int etik)
{
    eger (etik>60)
        printf("A");
    degilse eger (etik>70)
        printf("B");
    degilse
        printf("C");
    return etik+15;
}

int sabah830dersiSevmez (int Csever)
{
    eger (Csever>90)
        printf("F");
    degilse eger (Csever>80)
        printf("G");
    degilse
        printf("H");
    return Csever/830;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x = 1;
    while(1==1)
    {
        printf("%d", x);
        int x = 5;
        printf("%d", x);
        if(0)
        {
            printf("%d", x);
            int x = 7;
            printf("%d", x);
        }
        if(1)
        {
            printf("%d", x);
            int x = 9;
            printf("%d", x);
        }
        printf("%d", x);
        if(10)
            break;
    }
    printf("%d", x);
    return 0;
}
```



```
#include <stdio.h>

#define boost 10.0

int main()
{
    double wildmuttPower = 1.00;

    double Xlr8;

    Xlr8 = wildmuttPower * boost;

    printf("Giris:");

    scanf("%lf", &wildmuttPower);

    printf("Omni: %.1lf%.0lf\n", wildmuttPower, Xlr8);

    return 0;
}
```

*/*Kod çalıştıktan sonra kullanıcı "7.5" girmiş ve enter'a basmıştır. Çıktının en son hali istenmektedir. Çıktının bir kısmı verilmiştir, geriye kalanını sizin tamamlamanız istenmektedir.*/*

G	i	r	i	s	:	7	.	5	
O	m	n	i	:					

```
#include <stdio.h>
int bitirdinBeniKodDogrulama(int);
int main()
{
    int java = 875;
    java = bitirdinBeniKodDogrulama(java);
    printf("%d", java);
    return 0;
}

int bitirdinBeniKodDogrulama(int C)
{
    printf("<%d>", C);
    C++;
    return java;
}
```


```
#include <stdio.h>
int main()
{
    FILE* masquerade=fopen("hydranoid.txt","w");
    fprintf(masquerade, "%d", 15*3+3/2);
    int i;
    for(i=5; i<=6; i++)
    {
        fprintf(masquerade, "%d", 15/3*5);
    }
    fclose(masquerade);
    masquerade = fopen("hydranoid.txt", "r");
    if( masquerade != NULL )
    {
        int danKuso;
        fscanf(masquerade, "%d", &danKuso);
        printf("%d", danKuso);
    }
    printf("\n%d",i);
    return 0;
}
```


```
#include <stdio.h>
void sakaciSirin (int);
int main()
{
    char asciSirin[]={'@','3','D','\0'};
    printf("%d", asciSirin[1]=='3' ? 97 : 98);
    sakaciSirin((int) asciSirin[2] );
    /* Sirin Baba: Bu soru ASCII tablosundaki
    degerleri ezberlemis olmayi gerektirmez. */
    printf("%d", 1!=2 ? 5 : 9);
    //printf("\nObur sirin:\nEt tiridi hazır mı?");
    return 0;
}

void sakaciSirin (int gargamel)
{
    printf("%c", (char) gargamel);
    return;
}
```


```
#include <stdio.h>
int main()
{
    FILE* heatBlast = fopen("atesTopu.txt", "w");
    fprintf(heatBlast, "UZAYLI GELİYOR\n");
    fclose(heatBlast);
    FILE* wildVine = fopen("atesTopu.txt", "a");
    fprintf(wildVine, "BEN10 NEREDESİN?\n");
    fclose(wildVine);
    FILE* ghostFreak = fopen("atesTopu.txt", "r");
    if (ghostFreak == NULL)
    {
        printf("Omnitrix'e gittim\nDoneceğim.");
        return 1;
    }
    char cannonBolt[100], fourArms[100];
    fscanf(ghostFreak, "%s", cannonBolt);
    printf("%s\n", cannonBolt);
    fscanf(ghostFreak, " %[^\\n]s", fourArms);
    fscanf(ghostFreak, " %c", &cannonBolt[2]);
    printf("%s\n", cannonBolt);
    return 0;
}
```


```
#include <stdio.h>
int main()
{
    double buterfree[5]= {};
    int i=0;
    while ( i < 5 )
    {
        printf("%d", i );
        i++;
        if (i>3)
            continue;
        buterfree[i] = i/2.0;
    }
    printf("%.2lf", buterfree[i-4] );
    return 0;
}
```


```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main()
{
    double gozluklu, ressam;
    gozluklu = pow(9.0, (double)(1/2));
    ressam = pow(16.0, (double)1/2);
    /* gozluklu += sqrt (25.0);
    */ressam = gozluklu + ressam;
    printf("%.2lf\n%.2lf\n", gozluklu, ressam);
    return 0;
}
```


```
#include <stdio.h>
void pikaPika (int [], int );
int main()
{
    int bulbasaur[] = {1,15,26};
    int pidghey = 64;
    pikaPika (bulbasaur, pidghey);
    printf("%d%d\n", bulbasaur[1],bulbasaur[2]);
    printf("%d\n", pidghey);
    return 0;
}
void pikaPika (int pikachu[], int charmander)
{
    int t = pikachu[1];
    pikachu[1] = charmander;
    charmander = t;
    printf("%d\n", charmander);
}
```


```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main()
{
    char yineMiOdev[141];
    strcpy(yineMiOdev, "Bu odev insanlik icin kucuk bir adım");
    strcpy(yineMiOdev, ", benim icin ise dev cpp");
    printf("%d", (int)strlen(yineMiOdev));
    return 0;
}
```


```
#include <stdio.h>
void orgulu(char utangac[][100], int izciSirin);
int main()
{
    char sirinler[][100] =
    {
        "sirine", "uykucu", "sakar", "gargi", "azman"
    };
    orgulu( sirinler, 5);
    printf("%s", sirinler[0]);
    return 0;
}
void orgulu(char utangac[][100], int izciSirin)
{
    int i, ressam;
    char sair;
    do
    {
        ressam = 0;
        for(i=0; i<= izciSirin-2; i++)
        {
            if(utangac[i][0] > utangac[i+1][0])
            {
                sair = utangac[i][0];
                utangac[i][0] = utangac[i+1][0];
                utangac[i+1][0] = sair;
                ressam = 1;
            }
        }
        izciSirin--;
    }
    while(ressam);
}
```


GERİ BİLDİRİM SORULARI (EKSTRA 5 PUAN)

4 PUAN: Eğer aşağıdaki maddeleri cevaplarsanız & 1 PUAN: Girilen sayı alınan nota yakın olursa

1. Aşağıya bir sayı yazınız. Yazdığınız sayının sınavdan alacağınız nota maksimum 5 puan yakın olması durumunda ekstra 1 puan alırsınız. (Bu kısımdan alınabilecek 1 puanı dâhil etmeden sayı girişinde bulununuz. Mantıklı olan aşağıdaki boşluğu [5-95] aralığında bir değerle doldurmaktır.)

Sayı = _____ ± 5

2. Bu dersten almayı beklediğiniz harf notu nedir? AA BA BB CB CC DC DD FF

3. Bu sınava yeterince çalışabildiğinizi düşünüyor musunuz?

4. Kuramsal ve uygulamalı dersler hakkında neler düşünüyorsunuz?

5. Ödevler ve kısa sınavlar hakkında neler düşünüyorsunuz?

6. Geri bildirimde bulunmak istediğiniz diğer konular nelerdir?

BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA
ARA SINAV I

CEVAP

Sınav Süresi:120 Dakika // Toplam 110 Puan (100 üzeri notlar 100'e yuvarlanır)

Adı ve Soyadı: (aşağı kısmı imzalamayı unutmayınız)

Ders Numarası: (Eğer ders numaranızı bilmiyorsanız, boş bırakınız)

Öğrenci Kimlik Numarası:

SINAV KURALLARI

- Sınav boyunca okul kimliğinizi fotoğrafınızın olduğu kısım üste gelecek şekilde masanın üzerinde bulundurun.
- Cep telefonlarınızı kapatın ve gözetmene teslim edin. Sınavda herhangi bir nedenle cep telefonuyla yakalanan öğrenci hakkında disiplin soruşturması açılabilir.
- Sınav esnasında gözetmenin izni olmaksızın sınav salonundan ayrılamazsınız. Sağlık raporuyla belgelenmiş sağlık sorunları haricince lavabo vb. taleplerle öğrencinin sınavı geçici süreli terk etmesine izin verilememektedir.
- Sınavın ilk yarım saati sınav salonundan ayrılamazsınız.
- Sınav esnasında kitap, defter, kâğıt veya herhangi bir elektronik cihaz kullanamazsınız.
- Sınav esnasında konuşmak, başkalarının kâğıdına bakmak, kâğıdını başkalarının görebileceği şekilde kullanmak yasaktır ve yakalanıldığı durumda kopya olarak değerlendirilebilir.
- Sınav başlamadan önce sıralarınızı mutlaka temizleyin. Sıralarında kopya sayılabilecek yazılar bulunan öğrenciler kopya çekmiş sayılabilir.

DÜRÜSTLÜK BEYANI

- 1) Bu sınavda hiçbir şekilde kopya çekme girişiminde bulunmayacak ve hak ettiğim notu alacağım.
- 2) Kopya çekme girişiminde bulunan herhangi bir kimse görürsem gözetmenimi çağıracağım ve durumu bildireceğim.

Yukarıda yazan kuralları okuduğumu ve dürüstlük beyanını kabul ettiğimi bildiririm.

İmza:

1) (10 puan) Verilen örnek ekran çıktıları sağlayacak şekilde istenen kodu yazınız. Bu soruda parçalı puanlama uygulanmaktadır. Ufak hatalar yapmanıza rağmen tam ya da tama yakın puan alabilirsiniz.

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

Aşağıdaki örnek ekran çıktılarındaki gibi çalışan bir kod yazmanız istenmektedir.

- Kod çalışmaya başladığında **"harf.txt"** isimli metin belgesinden veri alacak ve ekrana istenen çıktıyı yazdıracaktır.
- **"harf.txt"** dosyasının içeriği (aşağıdaki örneklerde gözüktüğü üzere) bir adet sayı ve bu sayı miktarınca harften oluşmaktadır. Sayı ve harfler arasında bir adet **enter** bulunmaktadır.
- Kod, dosya içerisindeki harfler arasından alfabetik olarak en ileride olanı ekrana yazdıracaktır. (örn. 'n' harfi alfabetik olarak 'b'den ileridedir, 'z' harfi 'y'den ileridedir.) Aşağıdaki örneklerde gözüktüğü üzere, ekrana sadece 1 harf yazılacaktır.
- Eğer dosya yoksa, kodunuz bunu algılamalı ve ekrana **"Uyari: Dosya yoktur!"** yazdırıp sonlanmalıdır. Dosya bulunmadığında kodunuzun **return değeri 1** olmalıdır. Dosya bulunduğunda ise, kodunuzun **return değeri 0** olmalıdır.
- Harflerin, İngiliz alfabesindeki 26 harf arasından seçileceğini ve dosyanın içeriğinde bu 26 harften başka harfin (ğ, ş gibi) olmayacağını varsayınız. Harflerin tamamının küçük harf ('a' gibi) olacağını, dosyada hiç büyük harf ('A' gibi) bulunmayacağını varsayınız. Dosyanın içeriğinin başındaki sayının her zaman pozitif bir sayı olacağını ve bir milyondan büyük olmayacağını varsayınız. Dosya içeriğinde geçersiz veriler (örn. negatif sayı) **olmayacağını** varsayınız.



Process exited after 0.005154 seconds with return value 0

ÖRNEK EKRAK ÇIKTISI 1

Dosya içeriğinde ilk başta 6 sayısı vardır ve peşinden de 6 karakter gelmektedir. Bu karakterler arasında alfabede en ileride olan 's' olduğu için kod ekrana 's' yazdırmış ve return value 0 ile sonlanmıştır.



Process exited after 0.004821 seconds with return value 0

ÖRNEK EKRAK ÇIKTISI 2

Dosya içeriğinde ilk başta 3 sayısı vardır ve peşinden de 3 karakter gelmektedir. 'k' harfi alfabede 'e' harfinden ileride olduğu için kod ekrana 'k' yazdırmış ve return value 0 ile sonlanmıştır. 'k' harfi 2 tane olmasına rağmen ekrana sadece 1 'k' yazdırıldığına dikkat ediniz.

Uyari: Dosya yoktur!

Process exited after 0.01031 seconds with return value 1

ÖRNEK EKRAK ÇIKTISI 3

Kodla aynı klasörde harf.txt isminde bir dosya olmadığı için kod ekrana uyarı metni yazdırmış ve return value 1 ile sonlanmıştır.

ÖNEMLİ UYARILAR:

- Sorunun başında da belirtildiği üzere **sade** komutlar/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Örneğin, 1 printf ile yapılabilecek kısmı 10 printf ile yaparsanız kodunuz doğru çalışsa bile puan kaybı yaşayabilirsiniz.
- Benzer şekilde; tür dönüşümü, kütüphane eklenmesi gibi olgulara dikkat etmeden yazdığınız kodlarda da kodunuz doğru çalışsa bile puan kaybı yaşanabilir. Örneğin, tür dönüşümü yapılan her yerde bunu kodunuzda açıkça belirtin; bunu derleyicinin "hoşgörüsü"ne bırakmayın.
- Kod içerisinde boşluk bırakmanın kritik olduğu kısımlardaki boşluklarınız açık olmalı. Gerekirse ilgili satıra yorum ekleyerek bunu belirtiniz.
- Kodunuzu en baştan girintilere özen göstererek yazarsanız, algoritmanızı daha okunur kılarak olası hatalardan ({ } unutmak gibi) kolaylıkla kaçınırsınız. Kodlarda derleme imkanı olmadığı için rahatlıkla ; gibi detaylar unutulabilmektedir. Ayrıca, kötü/hızlı yazımdan kaynaklı (t gibi gözüken f harfleri, l 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**.

// BİL141 DERSİ SINAVINDAKİ 1.SORU KODUM

#include <stdio.h>

int main()

{

FILE* dosya = fopen("harf.txt", "r");

if (dosya == NULL)

{ printf("Uyari: Dosya yoktur!");

return 1;

}

int n;

fscanf(dosya, "%d", &n);

int i; char harf, ileri = 'a';

for(i=1; i<=n; i++)

{ fscanf(dosya, "%c", &harf); // %c'den önce boşluk

if((int)harf > (int)ileri)

ileri = harf;

}

printf("%c", ileri);

return 0;

}

Cevabınızı en
ŞİRİN YAZINIZLA,
girintilere özen
göstererek ve
dikkatlice bu şirin
sayfaya yazınız.



Sade bir şirin
SÖZDE KOD
ile algoritmanızı
oturtuktan sonra
koda başlarsanız
daha başarılı
olabilirsiniz.

→ Soru metninde istemiş

→ Soru metninde istemiş

Lütfen karakterlerinizin (boşluk karakteri dâhil) açık,
net, eksiksiz olduğunu kontrol ediniz.

printf("Ornek); komutunda " eksik olması gibi,

<= yerine < yazılması gibi durumların cevabınızda
olmamasına özen gösteriniz.

Ancak harflerin yazımı ile ilgili ufak yazım hataları
(f yerine F yazmak gibi), soruda özellikle ölçülenler
arasında değilse, puan kaybına yol açmaz.

2) (Her boşluk 1 puan - en iyi 15 cevap değerlendirmeye alınır - toplam 15 puan)

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 SORULARIN HER BİRİNDEN SADECE TAM YA DA 0 PUAN ALIRSINIZ.

Y yerine Y yazmak gibi yazım hataları, soruda özellikle ölçülenler arasında değilse, puan kaybına yol açmaz.

Usta Şirin: Merhaba Şirin Baba.

Şirin Baba: Sor Şirinim.

Usta Şirin: Şirin Baba, artık "gar" demeden "gargamel"i anlıyorsun. Çok şirin düzenli çalıştım bu dönem. Artık geçiyorum bu dersi.

Şirin Baba: Tabii tabii, sor Usta.

Usta Şirin: Şirin C dilinde değişkenime şu isimlerden hangisini ya da hangilerini versem C geçerli kabul eder? Altına numaralar da yazdım, böylece değişken isimlerini yazmana gerek yok, numaralarını söylersen ben anlarım.

Else	3uncuDongu	ceberin_yaricapinin_cm_cinsinden_degeri	break	katilim%si	kart4
1	2	3	4	5	6

Şirin Baba: C dili şu üç ismi geçerli kabul eder: 1, 3, 6

Usta Şirin: Geçen gün, Aşçı Şirin gelmiş, "Ben çok karakterli bir şirinim. Hatta C dilinde Ascii karakterleri bu durumu ele alır." dedi. Sonra, bir algoritma sorusu bulmuş, onu sordu: "[1000-2000] aralığında (1000 ve 2000 dâhil) bir tam sayı tuttum, sen tahmin edeceksin, bense her tahmininden sonra "çık", "in" ya da "buldun" şeklinde seni yönlendireceğim. Tuttuğum sayıyı optimum algoritma ile en fazla kaç tahminde bulabilirsin?". Kaç tahminde bulurum Şirin Baba?

Şirin Baba: Optimum algoritma ile maksimum 10 tahminde bulursun "Ascii" Şirinciğim.

Usta Şirin: C dilinde double değişken türü RAM'de kaç bayt yer tutar?

Şirin Baba: 8 bayt yer tutar.

Usta Şirin: *int* türünde *ay* isimli değişkenim var. [1-12] aralığında değere sahip olması gerekiyor. Kodumda "*ay geçerli ise*" anlamına gelen bir koşul ifadesine ihtiyacım var. Aradığım ifade şöyle midir:

if (1 < x < 12)

Gargamel

: Bu ifadedeki < simgelerini <= olarak düzeltirsen aradığın ifade olur.

Usta Şirin: *int dizi[10];* şeklinde tanımladığım bir tane dizim var. Bana bu dizimin ikinci elemanının adresi(değeri değil) lazım. Bunu veren ifadeyi yazar mısın?

Şirin Baba: & dizi[1] ifadesi istediğin adresi sana verir.

Usta Şirin: Geçen gün uygulamalı derste kodum çalışıyor ama istediğimi yapmıyordu. Meğer ekrana yazdırırken *x%3* yerine *x/3* yazmışım. Bu durumda benim yaptığım hatanın programlama dünyasında ismi Türkçe olarak nedir?

Şirin Baba: Türkçe olarak bu hataya mantık hatası denir. Tespiti en zor hatalardandır çünkü derleyici bu hatayı tespit edemez.

Usta Şirin: Kodumda *FILE*dosya = fopen("veri.txt", "w");* ile dosya açıp, *fprintf* ile bu dosyaya değer yazdırıyorum, kodu 10 saniye bekletiyorum, sonra *fprintf* ile başka bir değer daha yazdırıp, 10 saniye daha bekletiyorum. Ardından da kod sonlanıyor. Ancak bu 10 saniyeler içinde dosyayı açıp içine baktığımda *fprintf*'lerin etki etmediğini görüyorum, dosyanın içi boş gözüküyor, neden?

Şirin Baba: *fprintf* komutu kodda çalıştırılınca anında dosyaya yazı yazmaz. Sana *fclose* önerirdim ama ilk 10 saniyeden sonra da dosyayla işin devam edeceği için dosyayı tekrar açman gerekir ki hoş olmaz. O halde kodundaki

her *fprintf*'ten hemen sonraya *fflush(dosya)*; şeklinde bir komut ekle. Bunu her iki *fprintf*'in için de ayrı ayrı uygula.

Usta Şirin: *getch* isimli bir fonksiyon öğrendim. *scanf*'in aksine enter basmaya gerek kalmadan anında değer alıyormuş. Peki bu *getch* hangi türde değer döner Şirin Baba?

Şirin Baba: *getch* *int* türünde değer dönen bir fonksiyondur.

Usta Şirin: [45, 490] (45 ve 490 dâhil) aralığında rastgele bir sayı üretmek ve bunu şirin değişkenime kaydetmek istiyorum.

Şirin Baba: Kütüphane eklemek gibi ilgili düzenlemeleri yaptıktan sonra şu satır

`int sirin_degisken = rand()% 446 + 45;`

işini görür.

Usta Şirin: Geçen gün, şirin bir kodun başında `int fonksiyon(char);` şeklinde bir prototip gördüm. Doğru bir kullanım mıdır?

Gargamel: Hayır, doğru değildir. Bu prototip kodun çalışmasında sorun oluşturacaktır.

Usta Şirin: Şirin Baba, geçen yine bir kod gördüm. Ancak tabii ki başkasının ödevi ile ilgili bir kod değildi. Kodda fonksiyon tanımı (içeriğiyle birlikte) tamamen *main*'in üstüne konulmuştu.

Şirin Baba: Evet şirinim, *main* her zaman en üstte olacak diye bir zorunluluk yoktur. Bahsettiğin gibi bir kullanım vardır. O durumda prototip koda hiç eklenmez.

Usta Şirin: Benim kodum bir fonksiyonun içindeyken sonlansın istiyorum. *return* işimi görmüyor çünkü *return* ile kod çalışmaya devam ediyor. Kodu fonksiyonun içindeyken direk sonlandıran bir komut var mı?

Şirin Baba: exit isimli fonksiyonu kullanabilirsin. Bu fonksiyon kodu direk sonlandırır.

Usta Şirin: Şirin Baba, bende dört boyutlu bir dizi var.

Şirin Baba: En son UHD'i icat etmiştin, yine mi güncelleyeceğiz şirinvizyonları?

Usta Şirin: O anlamda değil. `int dizi[10][5][7][4];` şeklinde dört boyutlu bir dizi tanımladım. Son elemanı nedir?

Gargamel: Dizi elemanları 0'dan başladığı için, bu dizinin son elemanı `dizi[10][5][7][3]` 'tür.

Usta Şirin: Tamamdır, şirin baba. Eleman demişken, bilgin olsun, geçenki ortak eğitimimde ayın elemanı seçildim.

Şakacı Şirin: Eee, ne yapacaksın? Gidecek misin?

Usta Şirin: Nasıl? Anlamadım. Nereye gidecek miyim Şirin Baba?

Şakacı Şirin: Aya gidecek misin? Bence git, iyi bir deneyim olur.

Usta Şirin: Şakacı yine mi sen? Oğlum, *break* git!

3) (Her boşluk 2 puan - en iyi 16 cevap değerlendirmeye alınır - toplam 32 puan)

Aşağıda bazı kodlar ve ekran çıktıları verilmiştir. Boşlukları doldurunuz.

- BU BOŞLUKLARIN HER BİRİNDEN SADECE, DOĞRU CEVABI TAM OLARAK VERMENİZ DURUMUNDA PUAN ALABİLİRSİNİZ. BİR BOŞLUK YANLIŞSA SADECE O BOŞLUKTAN PUAN KAYBEDERSİNİZ.
- / ve \ farkı, ' ve " farkı, ≤ yerine <= gibi detaylar da dâhil olmak üzere cevabınızın tam olarak doğruluğuna emin olunuz. r yerine R yazmak gibi durumlar, soruda özellikle ölçülenler arasında değilse, puan kaybına yol açmaz.
- Mümkün olduğunca sade komut/ifadeler kullanmanız beklenmektedir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz.
- Sadece boşluklara yazdıklarınız değerlendirmeye alınır. Boşluklara cevap dışında hiçbir şey yazmayınız.
- Kod çalıştırıldığında derleyici herhangi bir uyarı ya da hata vermeyecek şekilde boşlukları doldurunuz.

Aşağıda kuklayı yöneten, sözde kod ile gösterilmiş bir algoritma vardır. Bu alitmadada A ve B ile gösterilen yerlere uygun değerler yazılıp, kod çalıştırıldığında kukla "3" demektedir.

Algoritmada A ile ifade edilen yere ne gelmelidir? (birden fazla olası cevap varsa birini yazmanı yeterli)

Cevabınız: 49

Algoritmada B ile ifade edilen yere ne gelmelidir? (birden fazla olası cevap varsa birini yazmanı yeterli)

Cevabınız: 3

bunun yıldız işareti olduğu sınav esnasında durumu ile netleştirildi.

Scratch code blocks:

- when green flag clicked
- if 7 * 7 = A then else
 - then: my variable i 5 ye ayarla
 - else: my variable i 0 ye ayarla
- while loop: my variable mod 7 = B olana kadar tekrarla
 - my variable i 1 kadar değiştir
- my variable de

Scratch cat character with speech bubble: 3

SÖZDE KOD	SÖZDE EKRAN ÇIKTISI
1. Başla 2. papatya <u>23</u> değerini alsın. 3. Eğer papatya <u>15</u> <i>→ [13-19] arası bir tam sayı olur</i> sayısı ile çarpılınca sonuç 100'den küçük çıkıyorsa, git <u>8</u> 4. papatya'yı <u>3</u> azalt. 5. papatya'nın değerini yaz ve 1 boşluk koy 6. Git3 7. Eğer papatya tekse ekrana "Seviyor", değilse "Sevmiyor" yazdır. 8. Dur	20 17 14 11 8 5 Sözde kodun ekran görüntüsü yukarıdaki şekilde aralarında 1 boşluk bulunan sayılar olmaktadır. Soruda boşlukların dışını doldurmayınız. Sadece boşluklara yazdıklarınız değerlendirmeye alınır. Bir boşluğun birden fazla doğru cevabı olabilir. Uygun(gereksiz kısımları olmayan) birini yazmanız yeterlidir. Gereksiz komut/ifadeler eklemeyiniz. Bu tür durumlarda kodunuz çıktı açısından isteneni yapıyor olsa bile puan alamayabilirsiniz.

KOD	EKRAN VE DOSYA ÇIKTILARI
Kullanıcıdan sırasıyla öğrenci numarasını, doğduğu yılı ve isminin baş harfini isteyip ona baş harfiyle hitap ederek öğrenci numarası ve doğum yılı farkını ekrana yazdıran kod <pre> /* İyi ki sinava yönelik çalışma sorularını anlayarak cozmusum. SYCS2'deki sorunun benzeri sınavda geldi. */ #include <stdio.h> int main() { int no, yil; char harf; printf("Öğrenci no:"); scanf("%d", &no); printf("Doğum yılı:"); scanf("%d", &yil); printf("İsim baş harfi:"); scanf(" %c", <u>4 harf</u>); // %c den önce boşluk var printf("İsmi %c ile başlayan öğrenci,\n", harf); printf("Öğrenci numaranız ve doğum yılınız arasındaki fark:"); printf("\n %d", <u>no - yil</u>); return 0; } </pre>	Öğrenci no:141141141 Doğum yılı:2001 İsim baş harfi:S İsmi S ile başlayan öğrenci, Öğrenci numaranız ve doğum yılınız arasındaki fark: 141139140 ----- Process exited after 13.75 seconds with return value 0 ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı sırasıyla "141141141", "2001" ve "S" girip her birinden sonra enter'a basmıştır. 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. Soruda boşlukların dışını doldurmayınız. Sadece boşluklara yazdıklarınız değerlendirmeye alınır.

KOD

Sadece iki matematiksel işlemi (çarpma ve bölme) yapabilen basit bir hesap makinesi

/* İyi ki sinava yönelik çalışma sorularını anlayarak cozmusum. SYCS4'deki sorunun benzeri sınavda geldi.*/

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

```
int carp(int a, int b);
double bol(int a, int b);
```

```
int main()
```

```
{
    int secim=0, sayi1, sayi2; double sonuc;
    printf("HESAP MAKİNESİ KODUNA HOŞGELDİNİZ\n");
    printf("1. Çarpma\n2. Bölme");
    printf("\nYapmak istediğiniz işlemi seciniz.\nÇıkmak için \"-1\" giriniz.");
    printf("\nSeciminiz: ");
    scanf("%d",&secim);
```

```
while( (secim == 1 || secim == 2 || secim == -1))
```

```
{
    printf("Gecerli bir giris yapiniz!!!");
    printf("\nSeciminiz: ");
```

```
    fflush(stdin);
    scanf("%d",&secim);
```

```
}
```

```
if(secim == -1)
```

```
    return 3;
```

```
    printf("Birinci sayiyi giriniz:");
    scanf("%d",&sayi1);
    printf("Ikinci sayiyi giriniz:");
    scanf("%d",&sayi2);
```

```
    switch(secim)
```

```
{
```

```
    case 1:
```

```
        sonuc = (double) carp(sayi1, sayi2); /* TODO: + / - de ekleyeyim.
```

```
        * / break;
```

```
    case 2:
```

```
        sonuc = bol(sayi1, sayi2);
        break;
```

```
    printf("İşlem sonucu: ", sonuc);
    return 0;
```

```
}
```

```
int carp(int a, int b)
```

```
{
```

```
    return a*b;
```

```
}
```

```
double bol(int a, int b)
```

```
{
```

```
    double c = a / (double) b;
```

```
    return c;
```

```
}
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI

```
HESAP MAKİNESİ KODUNA HOŞGELDİNİZ
1. Çarpma
2. Bölme
Yapmak istediğiniz işlemi seciniz.
Çıkmak için "-1" giriniz.
Seciminiz: 2
Birinci sayiyi giriniz:8
Ikinci sayiyi giriniz:10
İşlem sonucu: 0.800
-----
Process exited after 8.504 seconds
with return value 0
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI -1

Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı sırasıyla "2", "8" ve "10" girip her birinden sonra enter'a basmıştır.

```
HESAP MAKİNESİ KODUNA HOŞGELDİNİZ
1. Çarpma
2. Bölme
Yapmak istediğiniz işlemi seciniz.
Çıkmak için "-1" giriniz.
Seciminiz: -1
-----
Process exited after 4.807 seconds
with return value 3
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI -2

Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı "-1" girip enter'a basmıştır.

```
HESAP MAKİNESİ KODUNA HOŞGELDİNİZ
1. Çarpma
2. Bölme
Yapmak istediğiniz işlemi seciniz.
Çıkmak için "-1" giriniz.
Seciminiz: carp
Gecerli bir giris yapiniz!!!
Seciminiz: 0
Gecerli bir giris yapiniz!!!
Seciminiz: 90
Gecerli bir giris yapiniz!!!
Seciminiz: 1
Birinci sayiyi giriniz:3
Ikinci sayiyi giriniz:5
İşlem sonucu: 15.000
-----
Process exited after 15.62 seconds
with return value 0
```

ÖRNEK EKRAN ÇIKTISI -3

Kod çalıştırıldıktan sonra kullanıcı sırasıyla "carp", "0", "90" ve "1", "3" ve "5" girip her birinden sonra enter'a basmıştır.

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.

Soruda boşlukların dışını doldurmayınız. Sadece boşluklara

4) (Her çıktı 3 puan - en iyi 16 cevap değerlendirmeye alınır - toplam 48 puan)

Aşağıdaki kodların altındaki kutulara ekran çıktılarını çok dikkatlice yazınız.

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

Örneğin, cevap 14.3 ise 14.30 yazan öğrenci o sorudan puan alamaz! Ancak .(nokta) yerine ,(virgül) koymak ya da C yerine c yazmak gibi durumlar, soruda özellikle ölçülenler arasında değilse , puan kaybına yol açmaz.

• Kutular içine ekran çıktısını içeren cevabınız dışında hiçbir şey yazmayınız.

• Kutulardaki her hücre ekrandaki bir karakteri temsil eder. Bir hücreye birden fazla karakter yazmayınız.

• Cevabınızın kutuya sığmadığı durumlar olursa, ilgili kısma ek hücreler çizerek cevabınızı belirtebilirsiniz.

• Bazı sorularda çıktının bir kısmı cevap kutusunun içine yazdırılmış olabilir, bu tip sorularda çıktının geriye kalan kısmını siz tamamlayınız. Bu sorularda kullanıcının klavyeden yaptığı giriş değerleri çıktı kutuları içinde koyu italik olarak gösterilir.

• (Mantık hatası haricinde) Hata içerdiğini düşündüğünüz sorularda ne tür bir hata olduğunu aşağıdaki seçeneklerden seçerek cevap kutusunun içine (örn. "HATA1" şeklinde) yazınız VE nedenini cevap kutusunun altına ya da soruya yakın başka boş bir alana (örn. "Çünkü koddaki ... eksik." şeklinde) belirtiniz. YUKARIDA BELİRTİLDİĞİ ÜZERE, HATA TESPİTİ DURUMUNDA HEM HATA NUMARASINI HEM DE NEDENİNİ YAZMANIZ İSTENMEKTEDİR. PUAN ALABİLMEYİ İÇİN İKİSİNDEN BİRİ EKSİK OLMAMALIDIR.

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 yas;
    printf("Yas kac:");
    scanf("%d", &yas);
    printf("A:%8.4d\n", yas);
    return 0;
}
```

*ekranda 8 hane
rezerve et,
sağa dayalı olarak
bunu yaz.*

**sayı 4 bas. olana
dek başına 0 koy.*

/*Kod çalıştıktan sonra kullanıcı "19" girmiş ve enter'a basmıştır.
Çıktının en son hali istenmektedir. Çıktının bir kısmı verilmiştir,
geriye kalanını sizin tamamlamanız istenmektedir.*/

Y	a	s		k	a	c	:	1	9
A	:					0	0	1	9

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

```
int main()
```

```
{
    int b;
    for(b=1; b<=3; b++)
    {
        for(b=1; b<=3; b++)
            printf("*");
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
```

2. kez giremez.

burdan çıkarken b 4 olmuştur.

*	*	*							

#include <stdio.h>

int main()

{

int sonAndaCalisir = 8;

printf("%d", sonAndaCalisir);

/*

Odev teslimine 12 dk kaldı. Adrenalin tavan yaptı. Ben düzensiz çalışan bir öğrenciyim ve bunun gereği olarak her şeyin sonuna noktalı virgül koymalıyım ve çok kötü hatalar icat etmeliyim.

*/

if(sonAndaCalisir = 0);

printf("1");

printf("%d", sonAndaCalisir);

printf("%d", sonAndaCalisir);

sonAndaCalisir+=2;

printf("%d", sonAndaCalisir);

return 0;

}

8	1	0	0	2							

#include <stdio.h>

int faktoriyel(int sayi);

int main()

{

int value = 4;

value--;

printf("%d", faktoriyel(value));

return 0;

}

int faktoriyel(int sayi)

{

int i=2;

int sonuc=1;

while(i<=sayi);

{

sonuc = sonuc*i;

i++;

}

return sonuc;

}

H	A	T	A	3							

while'dan sonra gelen ;
nedeyle i<=sayi sürekli
sağlanıyor.

#include <stdio.h>

char fonk(char x, char a);

int main()

{

char x = 'x';

char a = 'x';

printf("3");

x = fonk(x,a);

printf("%c%c",x,a);

return 0;

}

char fonk(char x, char a)

{

if(x!=a)

printf("1");

else

printf("2");

a = 'A';

return a;

}

3	2	A	x								

#include <stdio.h>

int main()

{

int sirinE, sirinF;

sirinF = 15;

sirinE = sirinF++;

// sirinE++; sirinF+=2;

printf("%d%d\n", sirinE, sirinF);

sirinE*=sirinF-10;

printf("%d%d\n", sirinE, sirinF);

sirinF%=3; → sirinF=sirinF%3;

printf("%d%d\n", sirinE, sirinF);

return 0;

}

1	5	1	6								
9	0	1	6								
9	0	1									

```
#include <stdio.h>
#define eger if
#define degilse else
int herGun15Dakika(int etik);
int sabah830dersiSevmez (int Csever);
int main()
{
```

```
    int sayi = 74;
    sayi = herGun15Dakika(sayi);
    sabah830dersiSevmez(sayi);
    printf("%d", sayi);
    return 0;
```

```
int herGun15Dakika(int etik)
{
```

```
    eger (etik>60)
        printf("A");
    degilse eger (etik>70)
        printf("B");
    degilse
        printf("C");
    return etik+15;
```

```
int sabah830dersiSevmez (int Csever)
{
```

```
    eger (Csever>90)
        printf("F");
    degilse eger (Csever>80)
        printf("G");
    degilse
        printf("H");
    return Csever/830;
```

A	G	8	9						

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

```
int main()
{
```

```
    int x = 1;
```

```
    while(1==1)
```

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

```
    int x = 5;
```

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

```
    if(0)
```

```
    {
```

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

```
        int x = 7;
```

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

```
    }
```

```
    if(1)
```

```
    {
```

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

```
        int x = 9;
```

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

```
    }
```

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

```
    if(10)
```

```
        break;
```

```
    }
```

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

```
    return 0;
```

```
}
```

1	5	5	9	5	1				

#include <stdio.h>

#define boost 10.0

int main()

{

double wildmuttPower = 1.00;

double Xlr8;

Xlr8 = wildmuttPower * boost;

printf("Giris:");

scanf("%lf", &wildmuttPower);

printf("Omni: %.1lf%.0lf\n", wildmuttPower, Xlr8);

return 0;

}

/*Kod çalıştıktan sonra kullanıcı "7.5" girmiş ve enter'a basmıştır. Çıktının en son hali istenmektedir. Çıktının bir kısmı verilmiştir, geriye kalanını sizin tamamlamanız istenmektedir.*/

G	i	r	i	s	:	7	.	5											
O	m	n	i	:		7	.	5	1	0									

#include <stdio.h>

int bitirdinBeniKodDogrulama(int);

int main()

{

int java = 875;

java = bitirdinBeniKodDogrulama(java);

printf("%d", java);

return 0;

}

int bitirdinBeniKodDogrulama(int C)

{

printf("<%d>", C);

C++;

return java;

}

H	A	T	A	1															

bitirdinBeniKodDogrulama
fonksiyonu içinde java
degisteki tanımsızdır.

#include <stdio.h>

int main()

{

FILE* masquerade=fopen("hydranoid.txt", "w");

fprintf(masquerade, "%d", 15*3+3/2);

int i;

for(i=5; i<=6; i++)

{

fprintf(masquerade, "%d", 15/3*5);

}

fclose(masquerade);

masquerade = fopen("hydranoid.txt", "r");

if(masquerade != NULL)

{

int danKuso;

fscanf(masquerade, "%d", &danKuso);

printf("%d", danKuso);

}

printf("\n%d", i);

return 0;

}

4	6	2	5	2	5														
7																			

#include <stdio.h>

void sakaciSirin (int);

int main()

{

char asciSirin[]={'@','3','D','\0'};

printf("%d", asciSirin[1]=='3'? 97 : 98);

sakaciSirin((int) asciSirin[2]);

/* Sirin Baba: Bu soru ASCII tablosundaki
degerleri ezberlemis olmayi gerektirmez. */

printf("%d", 1!=2 ? 5 : 9);

//printf("\nObur sirin:\nEt tiridi hazır mı?");

return 0;

}

void sakaciSirin (int gargamel)

{

printf("%c", (char) gargamel);

return;

}

9	7	D	5																

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    FILE* heatBlast = fopen("atesTopu.txt", "w");
    fprintf(heatBlast, "UZAYLI GELİYOR\n");
    fclose(heatBlast);
    FILE* wildVine = fopen("atesTopu.txt", "a");
    fprintf(wildVine, "BEN10 NEREDESİN?\n");
    fclose(wildVine);
    FILE* ghostFreak = fopen("atesTopu.txt", "r");
    if (ghostFreak == NULL)
    {
        printf("Omnitrix'e gittim\nDoneceğim.");
        return 1;
    }
    char cannonBolt[100], fourArms[100];
    fscanf(ghostFreak, "%s", cannonBolt);
    printf("%s\n", cannonBolt);
    fscanf(ghostFreak, "%[^\\n]s", fourArms);
    fscanf(ghostFreak, "%c", &cannonBolt[2]);
    printf("%s\n", cannonBolt);
    return 0;
}
```

UZAYLI aldı.
GELİYOR
'B'
tamamdaki '\n' pas geç.

U	Z	A	Y	L	I														
U	Z	B	Y	L	I														

#include <stdio.h>

int main()

```
{
    double buterfree[5] = {};
    int i=0;
    while (i < 5)
    {
        printf("%d", i);
        i++;
        if (i>3)
        {
            continue;
            buterfree[i] = i/2.0;
        }
        printf("%.2lf", buterfree[i-4]);
        return 0;
}
```

buterfree[3] = 4/2 = 2.0
kodu buraya atar.
i=5

0	1	2	3	4	0	.	5	0											

#include <stdio.h>

#include <math.h>

int main()

```
{
    double gozluklu, ressam;
    gozluklu = pow(9.0, (double)1/2);
    ressam = pow(16.0, (double)1/2);
    /* gozluklu += sqrt(25.0);
    * ressam = gozluklu + ressam;
    printf("%.2lf\n%.2lf\n", gozluklu, ressam);
    return 0;
}
```

parametrelerle öncelik burada 0 eder.
youm
1.0/2

1	.	0	0																
5	.	0	0																

#include <stdio.h>

void pikaPika (int [], int);

int main()

```
{
    int bulbasaur[] = {1,15,26};
    int pidgey = 64;
    pikaPika (bulbasaur, pidgey);
    printf("%d%d\n", bulbasaur[1],bulbasaur[2]);
    printf("%d\n", pidgey);
    return 0;
}
```

ilk elemanın adresi
değeri

```
void pikaPika (int pikachu[], int charmander)
{
```

```
    int t = pikachu[1];
    pikachu[1] = charmander;
    charmander = t;
    printf("%d\n", charmander);
}
```

1	5																		
6	4	2	6																
6	4																		

GERİ BİLDİRİM SORULARI (EKSTRA 5 PUAN)

4 PUAN: Eğer aşağıdaki maddeleri cevaplarsanız & 1 PUAN: Girilen sayı alınan nota yakın olursa

1. Aşağıya bir sayı yazınız. Yazdığınız sayının sınavdan alacağınız nota maksimum 5 puan yakın olması durumunda ekstra 1 puan alırsınız. (Bu kısımdan alınabilecek 1 puanı dâhil etmeden sayı girişinde bulununuz. Mantıklı olan aşağıdaki boşluğu [5-95] aralığında bir değerle doldurmaktır.)

Sayı = _____ ± 5

2. Bu dersten almayı beklediğiniz harf notu nedir? AA BA BB CB CC DC DD FF

3. Bu sınava yeterince çalışabildiğinizi düşünüyor musunuz?

4. Kuramsal ve uygulamalı dersler hakkında neler düşünüyorsunuz?

5. Ödevler ve kısa sınavlar hakkında neler düşünüyorsunuz?

6. Geri bildirimde bulunmak istediğiniz diğer konular nelerdir?