

**EYLÜL 2021 TARİH BASKILI**  
**İLERİ PROGRAMLAMA I**  
**DERS KİTABINA İLİŞKİN DÜZELTME CETVELİ**

- 1- Ünite 3, Sayfa 51, "Değişken ve Sabitler" başlığının altındaki, son paragrafta geçen kod aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

```
int ogrenciSayisi = 10 ;
int OgrenciSayisi = 11 ;
int ogrencisayisi = 12 ;
```

- 2- Ünite 3, Sayfa 55, "Veri Türleri" başlığının altındaki tablo 3.2 aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

Tablo 3.2 Temel veri türleri

Tür		Adı	Boyut Tür	Açıklama	Yapı Karşılığı	Max. ve Min. Aralık ya da Değeri
Değer Tipleri	Tam Sayı Türleri	byte	1 Byte	ışaretsiz tam sayı	System.Byte	0 ile 255
		sbyte	1 Byte	işaretli tam sayı	System.SByte	-128 ile 127
		short	2 Byte	işaretli tam sayı	System.Int16	-32.768 ile 32.767
		ushort	2 Byte	ışaretsiz tam sayı	System.UInt16	0 ile 65.535
		int	4 Byte	işaretli tam sayı	System.Int32	-2.147.483.648 ile 2.147.483.647
		uint	4 Byte	ışaretsiz tam sayı	System.UInt32	0 ile 4.294.967.295
		long	8 Byte	işaretli tam sayı	System.Int64	-2 <sup>63</sup> ile +2 <sup>63</sup>
		ulong	8 Byte	ışaretsiz tam sayı	System.UInt64	0 ile +2 <sup>64</sup>
Referans Tipleri	Gerçek Sayı Türleri	float	4 Byte	tek kayan sayı	System.Single	+ ya da - 1,5*10 <sup>-45</sup> + ya da - 3,4*10 <sup>38</sup>
		double	8 Byte	çift kayan sayı	System.Double	+ ya da - 5*10 <sup>-324</sup> : + ya da - 1,7*10 <sup>308</sup>
		decimal	16 Byte	ondalıklı sayı	System.Decimal	+ ya da - 1,5*10 <sup>-28</sup> + ya da - 7,9*10 <sup>28</sup>
		bool	1 Byte	—	System.Bool	true ya da false
		char	2 Byte	Unicode karakterler	System.Char	Tüm unicode karakterler
Referans Tipleri	string	Değişken	Karakter katarı	System.String	Unicode karakterlerden oluşur	
	Object	Bütün veri tiplerinin türediği temel sınıf				

- 3- Ünite 3, Sayfa 62, "Mantıksal Operatörler" başlığının altındaki tablo 3.7 aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

Tablo 3.7 Mantıksal operatörler

Operatör	Anlam
&&	AND - ve
	OR - veya
!	NOT - değil, tersi

- 4- Ünite 3, Sayfa 74, "öğrenme çıktıları ve bölüm özeti" başlığındaki 3. öğrenme çıktısının son parağrafı aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

Bu işlemin tam tersi duruma da kutudan çıkarma "unboxing" denmektedir. Yani değer türündeki bir değişkene, referans türünden bir değişkenin değerinin aktarılmasıdır. Bu durumda karşımıza tip uyusuzluğu çıkmaktadır. Değer türündeki değişkenin türünün de referans türündeki değişkenin değerini alabilecek büyülükte bir tür seçilmesi gerekmektedir.

- 5- Ünite 3, Sayfa 76, "neler öğrendik?" başlığındaki 3. sorunun şıkları aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

- A. Yalnız II
- B. II ve IV
- C. II ve III
- D. I ve II
- E. I ve IV

- 6- Ünite 4, Sayfa 108, "neler öğrendik?" başlığındaki 9. sorunun C şıkları aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

- A.  $x = 7^2$
- B.  $x = 2^7$
- C.  $x = 7 \times 2$
- D.  $7 = x^2$
- E.  $2 = x^7$

- 7- Ünite 5, sayfa 133, "neler öğrendik?" 6. soru aşağıdaki şekilde güncellenmiştir.

**6** DateTime t = DateTime.Now; olarak alındığı bir durumda, aşağıda verilen formatlı tarih gösterimlerinden hangisi yanlış verilmiştir?

- A. Console.WriteLine("{0:hh:mm:ss}", t); Çıktısı: 04:32:47
- B. Console.WriteLine("{0:dd}", t); Çıktısı: 23
- C. Console.WriteLine("{0:MM}", t); Çıktısı: Haz
- D. Console.WriteLine("{0:dddd}", t); Çıktısı: Perşembe
- E. Console.WriteLine("{0:yy}", t); Çıktısı: 23