

1. Matematiksel Operatörler

+	Toplama	%	Mod (Kalan)
-	Çıkarma	++	Arttırma
*	Çarpma	--	Eksiltme
/	Bölme		

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

```
int main()
{
    printf("7+3=%d\n",7+3);
    printf("7-3=%d\n",7-3);
    printf("7*3=%d\n",7*3);
    printf("7/3=%d\n",7/3);
    printf("7%%%3=%d\n",7%3);
    printf("7.0/3.0=%f\n",7.0/3.0);
    return 0;
}
```

2. Değişkenler ve klavyeden okunması

int	integer (Tamsayı)
float	Ondalıkli sayı
double	Ondalıkli sayı (daha büyük değerler)
char	karakterler

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    float a,b;
    printf("1. sayıyı giriniz:\n");
    scanf("%f",&a);
    printf("2. sayıyı giriniz:\n");
    scanf("%f",&b);

    printf("a+b=%f\n",a+b);
    printf("a-b=%f\n",a-b);
    printf("a*b=%f\n",a*b);
    printf("a/b=%f\n",a/b);
}
```

3. Klavyeden 1 adet sayı girip bunun yine klavyeden girilen sayı ile bölümünden kalanı bulup ekrana yazdırınız.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int a,kalan,b;
    printf("Sayıyı giriniz:\n");
    scanf("%d",&a);
    printf("Boleni giriniz:\n");
    scanf("%d",&b);
    kalan=a%b;

    printf("Kalan:%d\n",kalan);
}
```

4. Klavyeden girilen 5 haneli sayıyı rakamlarına ayıran ve aşağıdaki formatta ekrana çıkaran programı yazınız.

Klavyeden girilen sayı: 42339

Çıktı: 4 2 3 3 9

5. Aşağıdaki çıktıyı üreten programı **for** döngüsü kullanarak yazınız: (tab boşluğu: \t)

```
*****
*       *
*       *
*       *
*       *
*****
```

6. Klavyeden üç adet sayı girip bunların aritmetik ortalamasını ve çarpımlarının karekökünü bulan programı yazınız. (Ondalıkli sayı girişi ve ondalıklı çıktı olmalıdır.)

7. Klavyeden 2 adet sayı girip bunların kare kökünü ve karesini ekrana aşağıdaki formatta ekrana yazdıran programı yazınız.

x= sqrt (a) (a'nın karekökünü bulup x'e atar).

Bu fonksiyonu kullanmak için,

#include <math.h> kütüphanesi kullanılacaktır.

Formatlı çıktıda yazılar arasında tab kadar boşluk olacaktır. (\t)

Girilen Sayı	Kare kökü	Karesi
4	2	16

8. Mantıksal Operatörler

=	Eşittir	<	Küçük	>=	Büyük eşit
!=	Eşit Değil	>	Büyük	<=	Küçük eşit

9. IF deyimi

Kullanımı:

```
if (a == b)
if (a != b)
```

9. Klavyeden 2 adet sayı girip bunların durumunu (eşit, büyük eşit vs) ekrana yazdıran programı yazınız.

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

```
int main()
{
```

```
    int a,b;
    printf("2 adet sayıyı giriniz:\n");
    scanf("%d%d",&a,&b);

    if(a==b)
        printf("%d ile %d esittir.\n",a,b);
    if(a!=b)
        printf("%d ile %d esit degildir.\n",a,b);
    if(a < b)
        printf("%d %d'den kucuktur\n",a,b);
    if(a > b)
        printf("%d %d'den buyuktur\n",a,b);
    if(a <= b)
        printf("%d %d'den kucuk veya esittir\n",a,b);
    if(a >= b)
        printf("%d %d'den buyuk veya esittir\n",a,b);
}
```

10. if / else deyimi

Kullanımı:

```
if(koşul){  
    AAAAA  
}  
else{  
   BBBBB  
}
```

11. Bir sayının tek mi çift mi olduğunu sınamak.

Giriş: 9

Çıktı: sayı tektir

Giriş: 4

Çıktı: sayı çifttir.

```
#include <stdio.h>  
int main(){  
    int a,kalan;  
    printf("Sayiyi giriniz:\n");  
    scanf("%d",&a);
```

kalan =a%2;

```
    if(kalan==1)  
    {  
        printf("Sayı tektir:\n");  
    }  
    else  
    {  
        printf("Sayı çifttir:\n");  
    }  
}
```

12. Bir not değerlendirme sistemi olsun. 100 - 90 arası A, 89 - 80 arası B, 79 - 70 arası C, 69 - 60 arası D, 59 ve altıysa F olsun.

Eğer 100'den büyük veya negatif bir sayı girilirse, o zaman program hatalı bir giriş yapıldığında uyarсын.

Giriş: 50

Çıktı: F

Giriş: 79

Çıktı: C

Giriş: -20

Çıktı: Eksi sayı girdiniz.

Giriş: 110

Çıktı: 100'den büyük sayı girdiniz.

```
if(a<0)  
{  
    printf("Eksi sayı girdiniz\n");  
}  
else if(a>100)  
{  
    printf("100'den büyük sayı girdiniz\n");  
}  
else  
{  
    if(a>=90)  
        printf("A\n");
```

```
    else if(a >=80)  
        printf("B\n");  
    else if(a >=70)  
        printf("C\n");  
    else if(a >=60)  
        printf("D\n");  
    else  
        printf("F\n");  
}
```

13. Aşağıdaki çıktıyı üreten programı **while** döngüsü kullanarak yazınız:

```
*  
**  
***  
****  
*****  
*****
```