

# FİNAL ÇALIŞMA SORULARI

## İSİM ALANLARI (1-15)

1. C#'ta isim alanlarının temel amacı nedir?

- A) Bellek yönetimi
- B) Mantıksal organizasyon sağlamak
- C) Döngü oluşturmak
- D) Dosya yönetmek

2. İsim alanlarını projeye eklemek için hangi anahtar sözcük kullanılır?

- A) class
- B) namespace
- C) using
- D) include

3. Namespace kullanımı hangi problemi çözmeye yardımcı olur?

- A) Sonsuz döngü
- B) İsim çakışmaları
- C) Bellek taşması
- D) Veri kaybı

4. Java'daki package yapısının C# karşılığı hangisidir?

- A) Struct
- B) Namespace
- C) Delegate
- D) Interface

5. Aşağıdakilerden hangisi isim alanlarının avantajıdır?

- A) Kod tekrarını artırır
- B) Kodları mantıksal olarak gruplar
- C) Belleği azaltır
- D) Döngüleri kaldırır

6. Bir sınıfın tam adı yazılırken hangi yapı kullanılır?

- A) Namespace.SınıfAdı
- B) SınıfAdı.Namespace
- C) using.SınıfAdı
- D) Class.Namespace

7. Namespace kullanılmazsa ne artabilir?

- A) Derleme hızı
- B) Kod okunabilirliği
- C) Uzun sınıf isimleri kullanma ihtiyacı
- D) Bellek miktarı

**8.** Aşağıdakilerden hangisi namespace bildirimidir?

- A) using System;
- B) int x;
- C) return;
- D) break;

**9.** Aynı isimli sınıfların farklı projelerde kullanılabilmesini sağlayan yapı nedir?

- A) Döngüler
- B) Diziler
- C) Namespace
- D) Metotlar

**10.** System hangi tür yapıdır?

- A) Metot
- B) Namespace
- C) Operatör
- D) Değişken

**11.** Namespace'ler programlarda neyi artırır?

- A) Karmaşıklığı
- B) Organizasyonu
- C) Hata sayısını
- D) Bellek kullanımını

**12.** İsim alanları ilk olarak hangi sorunu çözmek için geliştirilmiştir?

- A) Veri tipi eksikliği
- B) İsim çakışması
- C) Dosya erişimi
- D) Operatör kullanımı

**13.** using System.IO; ifadesindeki System.IO nedir?

- A) Metot
- B) Sınıf
- C) Namespace
- D) Değişken

**14.** Namespace kullanımı zorunlu mudur?

- A) Evet
- B) Hayır
- C) Sadece sınıflarda
- D) Sadece metotlarda

**15. Namespace'ler en çok hangi projelerde faydalıdır?**

- A) Küçük projelerde
- B) Çok kullanıcıli büyük projelerde
- C) Hesap makinelerinde
- D) Konsol uygulamalarında

**METOTLAR VE FONKSİYONLAR (16-30)**

**16. C# programı hangi metottan çalışmaya başlar?**

- A) Start()
- B) Run()
- C) Main()
- D) Execute()

**17. Metotların temel amacı nedir?**

- A) Veri saklamak
- B) Belirli bir işi yerine getirmek
- C) Belleği temizlemek
- D) Dosya oluşturmak

**18. Bir metottan döndürülen bilgiye ne ad verilir?**

- A) Parametre
- B) Argüman
- C) Return Value
- D) Nesne

**19. Metoda gönderilen bilgilere ne ad verilir?**

- A) Parametre
- B) Özellik
- C) Alan
- D) Namespace

**20. Metotlar C#'ta nerede tanımlanmalıdır?**

- A) Döngü içinde
- B) Sınıf içinde
- C) Namespace dışında
- D) Dizide

**21. Geri dönüş değeri olmayan metotlarda hangi anahtar sözcük kullanılır?**

- A) int
- B) null
- C) void
- D) static

**22.** Aşağıdakilerden hangisi bir metot bildirimi olabilir?

- A) int Topla(int a,int b)
- B) int a+b
- C) Topla=a+b
- D) return int

**23.** Metodun erişim belirleyicisi belirtilmezse varsayılan olarak ne kabul edilir?

- A) public
- B) protected
- C) internal
- D) private

**24.** Static metotları çağırmak için nesne gerekir mi?

- A) Evet
- B) Hayır
- C) Bazen
- D) Sadece public ise

**25.** return komutu ne işe yarar?

- A) Döngü başlatır
- B) Veri döndürür
- C) Dosya açar
- D) Nesne üretir

**26.** Bir metot aynı sınıf içinden çağrılıyorsa nasıl çağrılabilir?

- A) Sadece adıyla
- B) using ile
- C) namespace ile
- D) static ile

**27.** Parametrelerin görevi nedir?

- A) Metoda veri göndermek
- B) Veri saklamak
- C) Hata yakalamak
- D) Dosya oluşturmak

**28.** Metotlar tek başına çalıştırılabilir mi?

- A) Her zaman
- B) Hayır
- C) Sadece static ise
- D) Sadece public ise

**29.** Metotların kullanılmasının en önemli avantajı nedir?

- A) Kod tekrarını azaltmak
- B) Belleği artırmak
- C) Derlemeyi engellemek
- D) Veri tipini değiştirmek

**30.** Metot çağrılırken kullanılan operatör hangisidir?

- A) +
- B) .
- C) \*
- D) %

### **SINIFLAR (31-45)**

**31.** Nesnelerin kaynak koddaki karşılığı nedir?

- A) Metot
- B) Sınıf
- C) Operatör
- D) Dizi

**32.** Sınıf tanımlamak için hangi anahtar sözcük kullanılır?

- A) object
- B) new
- C) class
- D) static

**33.** Sınıfların üye elemanları nelerdir?

- A) Özellikler ve metotlar
- B) Döngüler ve diziler
- C) Operatörler ve diziler
- D) Sadece değişkenler

**34.** Bir sınıftan oluşturulan örneğe ne denir?

- A) Parametre
- B) Nesne
- C) Operatör
- D) Paket

**35.** Aşağıdakilerden hangisi erişim belirleyicisidir?

- A) class
- B) int
- C) public
- D) return

**36.** C#'ta kaç temel erişim belirleyici bulunmaktadır?

- A) 3
- B) 4
- C) 5
- D) 6

**37.** public erişim belirleyicisinin özelliği nedir?

- A) Her yerden erişilebilir
- B) Sadece sınıf içinden erişilir
- C) Sadece alt sınıflardan erişilir
- D) Hiçbir yerden erişilmez

**38.** private üyeler nereden erişilebilir?

- A) Her yerden
- B) Aynı namespace içinden
- C) Sadece tanımlandığı sınıftan
- D) Alt sınıftan

**39.** protected üyeler kimler tarafından kullanılabilir?

- A) Herkes
- B) Alt sınıflar
- C) Namespace
- D) Operatörler

**40.** internal erişim belirleyicisi neyi ifade eder?

- A) Aynı assembly içinden erişim
- B) Her yerden erişim
- C) Alt sınıflardan erişim
- D) Hiç erişim yok

**41.** Sınıflar hangi programlama yaklaşımının temelidir?

- A) Yapısal
- B) Fonksiyonel
- C) Nesne yönelimli
- D) Mantıksal

**42.** Özellik (property) neyi temsil eder?

- A) Veri
- B) Döngü
- C) Operatör
- D) Dosya

**43.** Bir sınıfın davranışlarını ne belirler?

- A) Özellikler
- B) Metotlar
- C) Diziler
- D) Operatörler

**44.** Nesne oluşturmak için hangi anahtar sözcük kullanılır?

- A) create
- B) object
- C) new
- D) class

**45.** Encapsulation hangi kavramla ilişkilidir?

- A) Sarmalama
- B) Kalıtım
- C) Çok biçimlilik
- D) Aşırı yükleme

#### **NESNE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMA VE KALITIM (46-75)**

**46.** Nesne yönelimli programlama neyi temel alır?

- A) Gerçek hayat modellemesi
- B) Makine dili
- C) Donanım
- D) İşletim sistemi

**47.** OOP'nin temel bileşeni nedir?

- A) Nesne
- B) Dizi
- C) Operatör
- D) Akım

**48.** Verilerin ve metotların aynı yapı içinde bulunmasına ne denir?

- A) Kalıtım
- B) Sarmalama
- C) Soyutlama
- D) Polimorfizm

**49.** Information Hiding Türkçe karşılığı nedir?

- A) Bilgi saklama
- B) Veri silme
- C) Kalıtım
- D) Operatörleme

**50.** Kalıtımın İngilizce karşılığı nedir?

- A) Overloading
- B) Inheritance
- C) Namespace
- D) Casting

**51.** Kalıtımın amacı nedir?

- A) Kod tekrarını azaltmak
- B) Dosya açmak
- C) Veri silmek
- D) Bellek artırmak

**52.** Türetilen sınıf ne olarak adlandırılır?

- A) Parent
- B) Base
- C) Child
- D) Root

**53.** Kalıtımda özellik ve metotlar hangi sınıftan alınır?

- A) Türetilmiş sınıf
- B) Ana sınıf
- C) Namespace
- D) Struct

**54.** C#'ta kalıtım hangi işaret ile belirtilir?

- A) =
- B) :
- C) ->
- D) #

**55.** Bir sınıfın yalnızca bir sınıftan türemesine ne denir?

- A) Çoklu kalıtım
- B) Tekli kalıtım
- C) Karma kalıtım
- D) Çapraz kalıtım

**56.** C# çoklu kalıtımı destekler mi?

- A) Evet
- B) Hayır
- C) Kısmen
- D) Sadece interface ile

**57.** Bir nesnenin farklı şekillerde davranabilmesine ne denir?

- A) Kalıtım
- B) Polimorfizm
- C) Namespace
- D) Casting

**58.** Encapsulation neyi korur?

- A) Veriyi
- B) Dosyayı
- C) Namespace'i
- D) Döngüyü

**59.** OOP'de nesnelere birbirleriyle nasıl iletişim kurar?

- A) Mesajlaşarak
- B) Derleyerek
- C) Yorum satırıyla
- D) Namespace ile

**60.** Hiyerarşik yapı hangi OOP kavramıyla ilgilidir?

- A) Kalıtım
- B) Döngü
- C) Dizi
- D) Stream

**61.** Base class ne demektir?

- A) Alt sınıf
- B) Ana sınıf
- C) Interface
- D) Nesne

**62.** Derived class ne demektir?

- A) Türetilmiş sınıf
- B) Ana sınıf
- C) Paket
- D) Metot

**63.** Kalıtımın en önemli avantajı nedir?

- A) Kod tekrarını azaltması
- B) Hız azaltması
- C) Bellek artırması
- D) Derlemeyi engellemesi

**64.** OOP'nin temel ilkelerinden biri değildir?

- A) Encapsulation
- B) Inheritance
- C) Polymorphism
- D) Goto

**65.** Alt sınıf üst sınıfın üyelerine erişebilir mi?

- A) Uygun erişim seviyesinde evet
- B) Hayır
- C) Asla
- D) Sadece private

**66.** Nesnelerin davranışlarını ne belirler?

- A) Metotlar
- B) Diziler
- C) Döngüler
- D) Operatörler

**67.** OOP büyük projelerde ne sağlar?

- A) Düzen ve modülerlik
- B) Hata artışı
- C) Bellek kaybı
- D) Kod karmaşası

**68.** Gerçek hayatı modellemeye yönelik yaklaşım hangisidir?

- A) OOP
- B) Assembly
- C) SQL
- D) HTML

**69.** Bir nesnenin verilerini koruma işlemi nedir?

- A) Bilgi saklama
- B) Kalıtım
- C) Döngü
- D) Aşırı yükleme

**70.** Alt sınıf üst sınıfın hangi üyelerini kullanamaz?

- A) Public
- B) Protected
- C) Private
- D) Internal

**71.** Kalıtım ilişkisinde üst sınıfa ne denir?

- A) Child
- B) Parent
- C) Derived
- D) Object

**72.** Kalıtımın sağladığı yeniden kullanılabilirlik hangi açıdan faydalıdır?

- A) Kod geliştirme
- B) Donanım
- C) Ağ bağlantısı
- D) Veri tabanı

**73.** OOP'de nesnelere ne içerir?

- A) Veri ve davranış
- B) Sadece veri
- C) Sadece metod
- D) Sadece operatör

**74.** Encapsulation sayesinde kullanıcı neyi bilmek zorunda değildir?

- A) İç çalışma detaylarını
- B) Sınıf adını
- C) Metod adını
- D) Veri tipini

**75.** Kalıtım kullanılarak oluşturulan yapı genellikle nasıldır?

- A) Hiyerarşik
- B) Rastgele
- C) Döngüsel
- D) Tek boyutlu

#### **TEMEL I/O VE STRING İŞLEMLERİ (76-90)**

**76.** I/O kısaltması neyi ifade eder?

- A) Input/Output
- B) Internal Object
- C) Integer Operation
- D) Interface Object

**77.** C#'ta I/O işlemleri hangi namespace altında bulunur?

- A) System.Net
- B) System.IO
- C) System.Text
- D) System.Data

**78. Stream nedir?**

- A) Akım
- B) Döngü
- C) Operatör
- D) Dizi

**79. Stream'ler bilgiyi hangi seviyede işler?**

- A) Bit
- B) Byte
- C) KB
- D) MB

**80. Standart çıkış akımı hangisidir?**

- A) Console.In
- B) Console.Out
- C) Console.Error
- D) Stream.Out

**81. Standart giriş akımı hangisidir?**

- A) Console.In
- B) Console.Out
- C) Console.Read
- D) Console.Write

**82. Akımdan veri okumak için kullanılan temel metot hangisidir?**

- A) Read()
- B) Write()
- C) Close()
- D) Flush()

**83. Akıma veri yazmak için hangi metot kullanılır?**

- A) Read()
- B) Write()
- C) Seek()
- D) Open()

**84. Flush() metodunun görevi nedir?**

- A) Tampon belleği boşaltmak
- B) Dosya açmak
- C) Veri okumak
- D) Veri silmek

**85. Close() ne yapar?**

- A) Akımı kapatır
- B) Veri yazar
- C) Veri okur
- D) Konumlandırır

**86. CanRead özelliđi neyi gösterir?**

- A) Yazılabilirliđi
- B) Uzunluđu
- C) Okunabilirliđi
- D) Konumu

**87. CanWrite özelliđi neyi belirtir?**

- A) Yazılabilirlik
- B) Okunabilirlik
- C) Uzunluk
- D) Boyut

**88. Length özelliđi neyi verir?**

- A) Konumu
- B) Uzunluđu
- C) Hızını
- D) Türünü

**89. Position özelliđi neyi gösterir?**

- A) Akımın mevcut konumunu
- B) Dosya boyutunu
- C) Bellek miktarını
- D) Veri tipini

**90. Seek() metodunun amacı nedir?**

- A) Konum deđiřtirmek
- B) Veri silmek
- C) Yazdırmak
- D) Derlemek

### **OPERATÖR AŐIRI YÜKLEME (91-100)**

**91. Operatör aŐırı yükleme ne sađlar?**

- A) Operatörlere yeni anlamlar yüklemeyi
- B) Bellek artırmayı
- C) Dosya oluřturmayı
- D) Veri silmeyi

**92.** Operatör metotları nasıl tanımlanmalıdır?

- A) virtual
- B) static
- C) abstract
- D) sealed

**93.** Operatör aşırı yükleme hangi türlerde kullanılabilir?

- A) Temel türlerde
- B) Kullanıcı tanımlı sınıflarda
- C) Namespace'lerde
- D) Dizilerde

**94.** Operatör metodu tanımlarken hangi anahtar sözcük kullanılır?

- A) overload
- B) static
- C) operator
- D) override

**95.** Operatör metotları kaç parametre alabilir?

- A) Sadece 1
- B) Sadece 2
- C) 1 veya 2
- D) Sınırsız

**96.** Unary operatörlerde parametre türü ne olmalıdır?

- A) int
- B) string
- C) İlgili sınıf türü
- D) bool

**97.** Binary operatörlerde en az bir parametre ne olmalıdır?

- A) int
- B) string
- C) İlgili sınıf türü
- D) object

**98.** Operatör metotlarında hangileri kullanılamaz?

- A) ref ve out
- B) public
- C) static
- D) return

**99.** Operatör aşırı yükleme OOP'nin hangi yönünü güçlendirir?

- A) Kullanılabilirlik
- B) Donanım yönetimi
- C) Ağ iletişimi
- D) Veritabanı

**100.** Aşağıdakilerden hangisi operatör aşırı yüklemeye örnek olabilir?

- A) Karmaşık sayıların + operatörü ile toplanması
- B) Dosya açılması
- C) Namespace tanımlanması
- D) Döngü kurulması

## 100 Soruluk Çalışma Soruları Cevap Anahtarı

Soru	Cevap	Soru	Cevap	Soru	Cevap	Soru	Cevap
1	B	26	A	51	A	76	A
2	C	27	A	52	C	77	B
3	B	28	B	53	B	78	A
4	B	29	A	54	B	79	B
5	B	30	B	55	B	80	B
6	A	31	B	56	D	81	A
7	C	32	C	57	B	82	A
8	A	33	A	58	A	83	B
9	C	34	B	59	A	84	A
10	B	35	C	60	A	85	A
11	B	36	C	61	B	86	C
12	B	37	A	62	A	87	A
13	C	38	C	63	A	88	B
14	B	39	B	64	D	89	A
15	B	40	A	65	A	90	A
16	C	41	C	66	A	91	A
17	B	42	A	67	A	92	B
18	C	43	B	68	A	93	B
19	A	44	C	69	A	94	C
20	B	45	A	70	C	95	C
21	C	46	A	71	B	96	C
22	A	47	A	72	A	97	C
23	D	48	B	73	A	98	A
24	B	49	A	74	A	99	A
25	B	50	B	75	A	100	A