



KODLAMA

Öğr.Gör.Erkan HÜRNALI

Algoritma Geliştirme

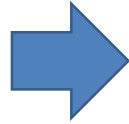


Problem



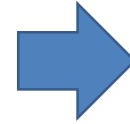
- Notları Al
- Ortalamayı Hesapla

(Algoritma)



1. Başla
2. Vize ve Final Notlarını Oku
3. Ortalamayı Hesapla
4. Ekranaya Yaz
5. Dur

(Algoritma Adımları)



1. Başla
2. Vize Notunu Oku
3. Eğer Girilen Vize Notu
 - Alfasayısal ise veya
 - 0..100 arasında değilse 2. adıma dön
4. Final Notunu Oku
 - ...
5. Ortalama = Vize * 0,4 + Final * 0,6
6. Ekranaya Yaz (Ortalama)
7. Dur

(İyileştirilmiş Algoritma Adımları)

Kodlama

1. Başla
2. Vize Notunu Oku
3. Eğer Girilen Vize Notu
 - Alfasayısal ise veya
 - 0..100 arasında değilse 2. adıma dön
4. Final Notunu Oku
 - ...
5. Ortalama = Vize * 0,4 + Final * 0,6
6. Ekran Yaz (Ortalama)
7. Dur



```
author min...
This class will use the ghost...
to insert a collection of particles which...
have no net charge. This is used to calcul...
chemical potential and activity coefficient...

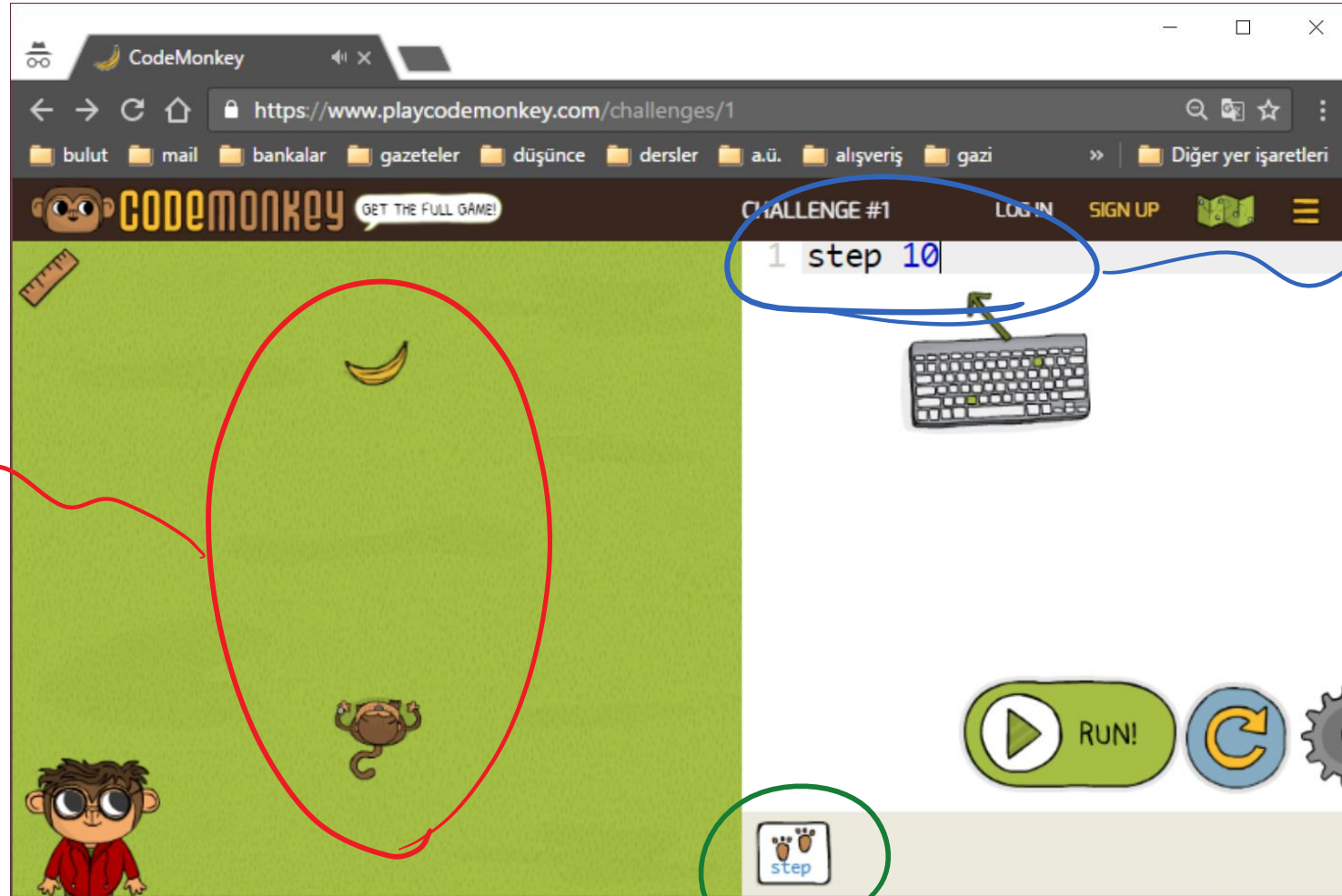
class widom : public analysis {
private:
    average<double> expsum; ///< Average of ...
protected:
    int ghostin;
    long long int cnt;
    vector<particle> g;
public:
    widom(int n=10);
    string info();
    void add(particle);
    void add(container &);
    void insert(container &, energybase &
    void check(checkValue &);
    ...() { return exp(muex());
    ...() { return -log(expsum.2
```

(İyileştirilmiş Algoritma Adımları)

Kodlama

- Bilgisayarlar da problemleri tıpkı bizler gibi çözmeye çalışır.
- Kullanıcı tarafından kendisine verilen komutları adım adım uygulayarak problemin çözümüne ulaşır.
- Kullandığımız yazılımların tamamı «kod» adı verilen bilgisayarın anlayacağı dilde yazılmış özel komutlardan oluşur.
- Bu kodlar **programcılar** tarafından yazılır.

Code Monkey



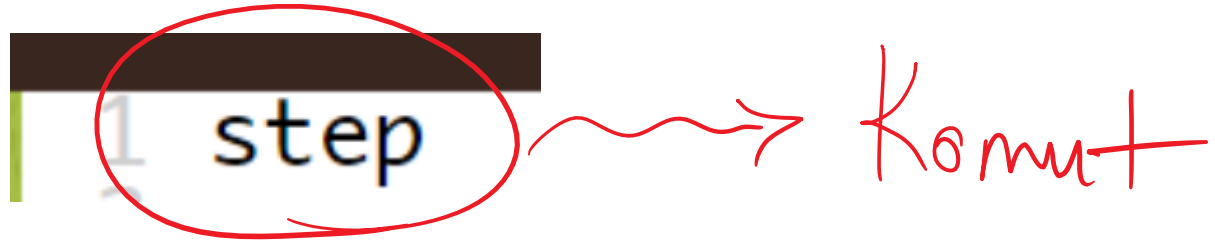
Problem

Kodlama

step

Bu uygulamanın anlamı nedir

Code Monkey - Komutlar



1 step → Komut

adım , ilerle vb. ?

Code Monkey - Parametre

```
1 step 15|
```

→ Parametre

(Ne tür parametreler alabilir?)

-5
banana
⋮

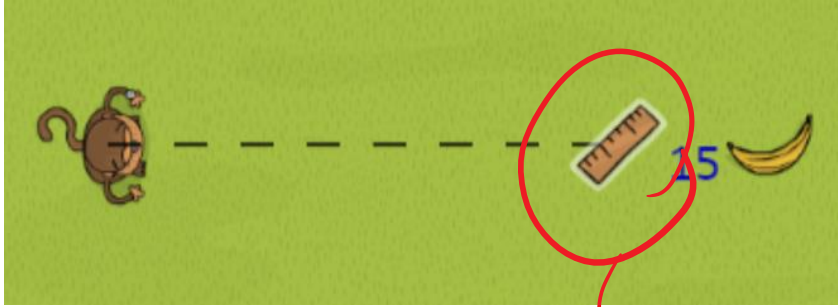
Code Monkey - Parametre

1 turnTo 45 → Parametre (Sabit Sayı)

1 turnTo banana → Parametre (Başka Bir Nesne)

Hareketli de olabilir!

Code Monkey – Yardımcı Araçlar



Cetvel (Maymun – Muz)

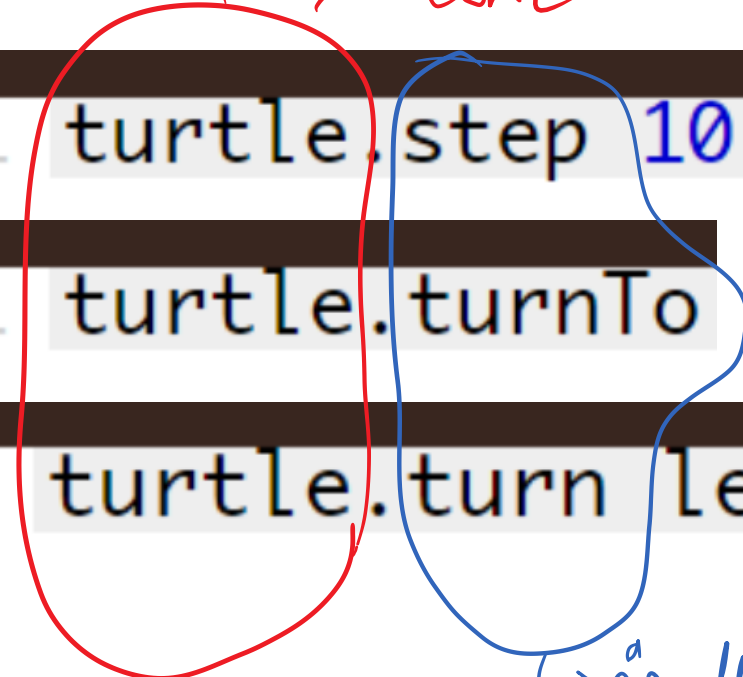
(Gerek Ortamda)

```
function Cetvel ( Baslangic – Bitis )  
{  
  
}
```

Code Monkey

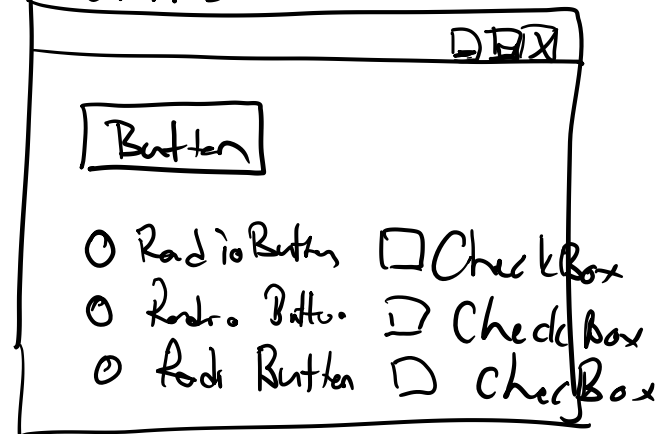
```
1 turtle.step 10
1 turtle.turnTo
1 turtle.turn left
```

→ Nesne

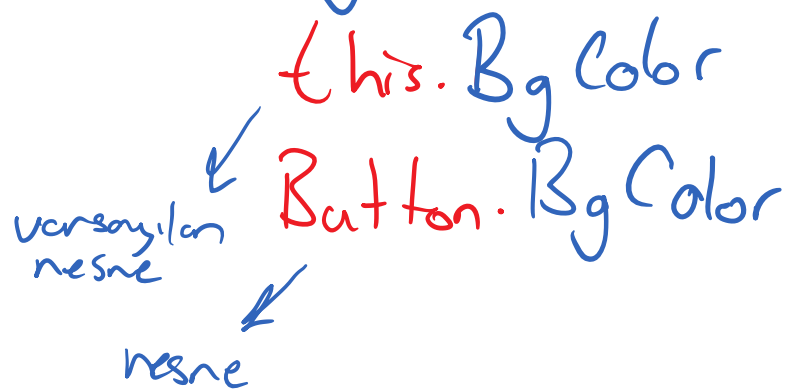


→ Özellik, Olaylar

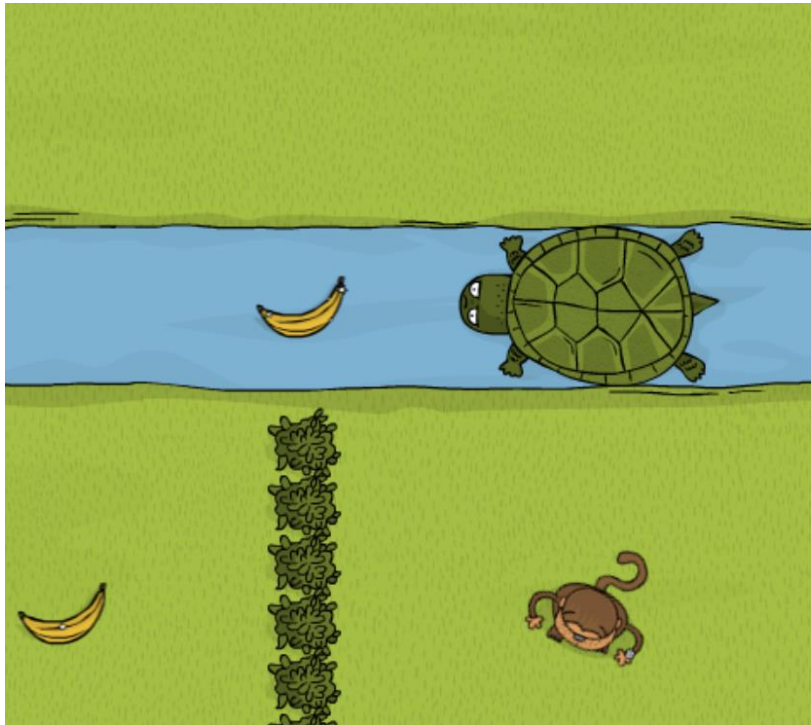
Form1



BgColor



Code Monkey



```
1 step 0  
2  
3 turtle.step 16  
4 turnTo bananas[1]  
5 step 8
```

Parameter
(Nesne dizisi)

banana



banana(5)[0]

[1]

~~[2]~~

Tekrar Eden İşlemler (Döngüler)



```
1. 3.times ->  
2   ....turn left  
3   ....step 15
```