

A.Ü. GAMA MYO. Elektrik ve Enerji Bölümü

ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA

8. HAFTA

İçindekiler

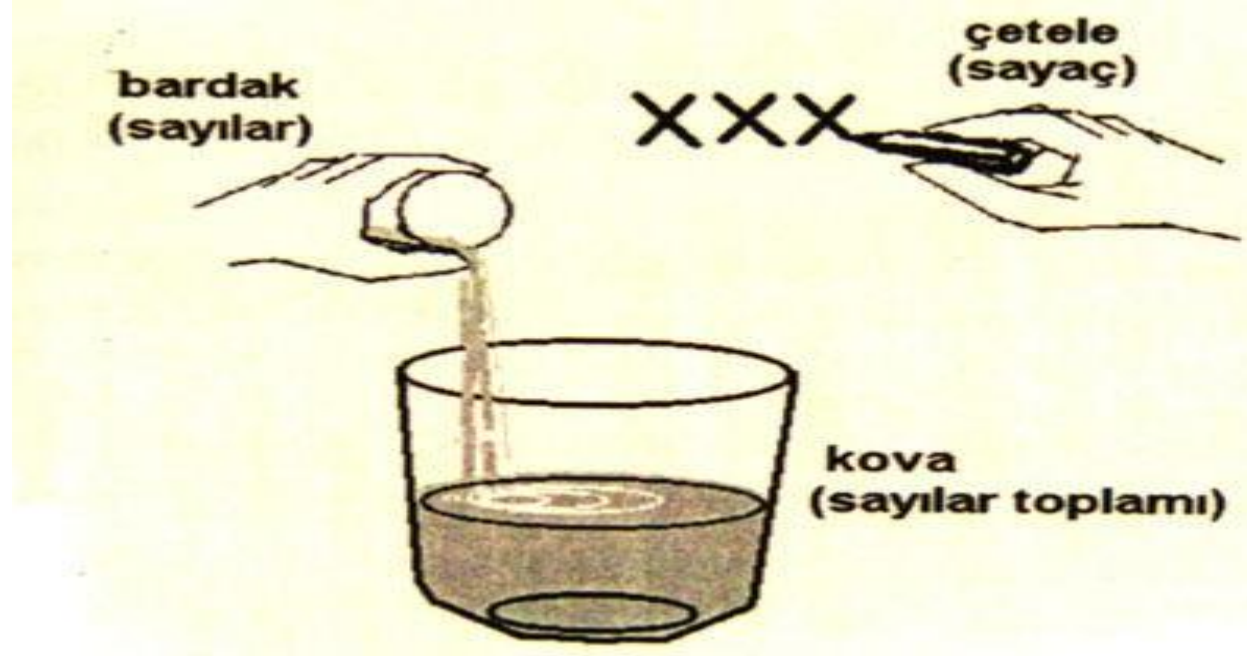
Sayaç Mantığı

SAYAÇ MANTIĞI

Çetele sistemi bilinen en eski sayı sayma yöntemidir. Çetele sisteminde sayılar çizgilerle ifade edilirler. Arkeolojik kalıntılarda, mağara duvarlarında çetele izlerine raslanmaktadır. Çetele sistemi günümüzde de kullanılmaktadır. Örneğin, genç arkadaşlarımızın vakit geçirdikleri kafelerde adisyon olarak bilinen hesap kağıdan, çetele sistemiyle tasarlanmıştır.

Çetele sisteminden algoritmamızda nasıl yararlanacağız? Bir bardağın yeterli olduğunu biliyoruz. Bardak (toplanacak sayılar) için bir "A" değişkeni kullanalım. Bir de kova (yani toplam) için "T" değişkeni. Çetele amacıyla kullanacağımız bir değişken daha lazım. Programcılıkta çetele (sayma) amaçlı değişkenlere **sayaç** denir. "S" değişkeni de sayaç olsun

SAYAÇ MANTIĞI



SAYAÇ MANTIĞI

Örnek: $T=50$ T'nin 50 olduğunu, $T \neq 50$ T'nin 50'den farklı bir değer olduğunu belirtir.

$T > 50$, T'nin 50'den büyük bir değer olduğunu, tersi olan $T \leq 50$ ise T'nin 50 veya 50'den düşük bir değer olduğunu belirtir.

Karşıt ifadelerden biri tersi (değili) olarak kullanılırsa iki ifade aynı anlama gelir.

Örnek: $T = 50$ DEĞİLSE, $T \neq 50$ 'DİR.

$T < 50$ İSE $T \geq 50$ DEĞİLDİR.

$T \leq 50$ DEĞİLSE $T > 50$ 'DİR.

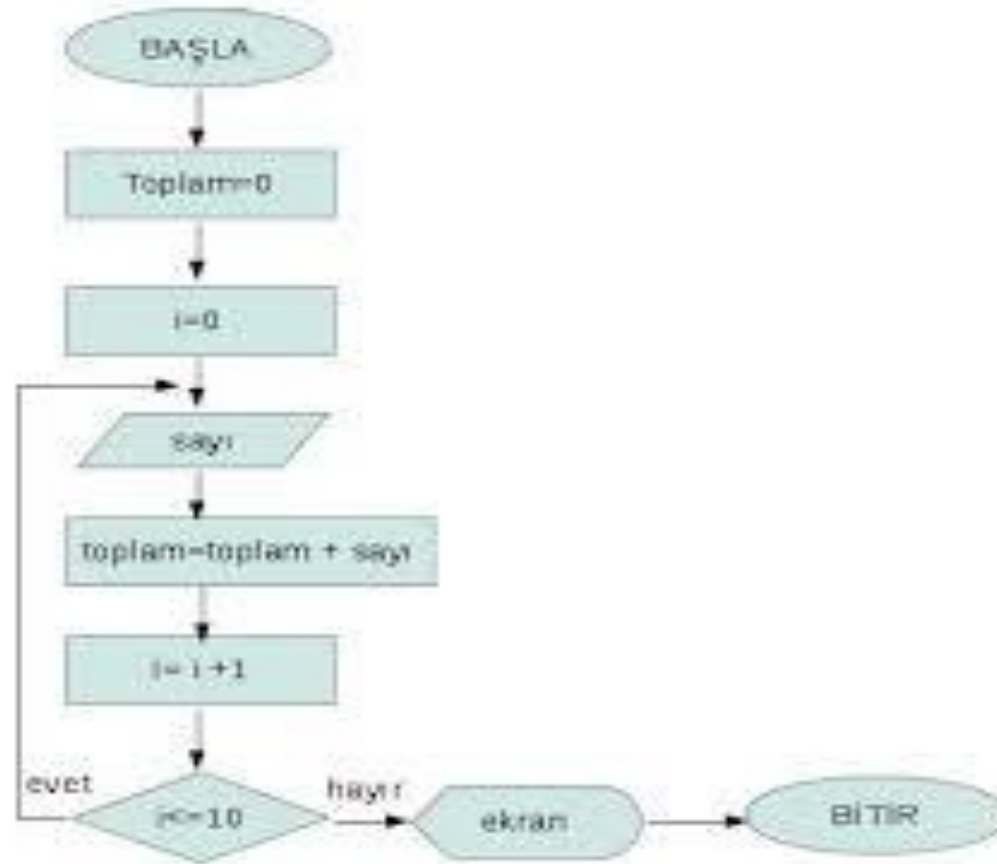
SAYAÇ MANTIĞI

Sonuç olarak, deęişken adlarının hem kısa hem de anlaşılır olması sağlanmalıdır. Programlama öğrencileri programlamalarını geliştirdikçe deęişken adlarını belirlemede kendilerine özgü bir tarz geliştirirler. Siz de zamanla kendi tarzınızı geliştirebilirsiniz.

SAYAÇ MANTIĞI

	A	T	S
1. BAŞLA	-	-	-
2. OKU A	3	(0+3) 3	(0+1) 1
3. T=T+A	1	(3+1) 4	(1+1) 2
4. S=S+1	6	(4+6) 10	(2+1) 3
5. EĞER S<>100 İSE GİT 2	2	(10+2) 12	(3+1) 4
6. YAZ T	8	(12+8) 20	(4+1) 5
7. DUR	5	(20+5) 25	(5+1) 6
	9	(25+9) 34	(6+1) 7
	0	(34+0) 34	(7+1) 8
	7	(34+7) 41	(8+1) 9
11.			

SAYAÇ MANTIĞI



Kaynakça

<http://www.reitix.com/Makaleler/Programlamada-Sayac-Mantigi/ID=624>