

# PROGRAMLAMA TEMELLERİ

## BÖLÜM 5

ÖĞR. GÖR. HAKAN CAN ALTUNAY

## PROGRAMLAMAYA GEÇİŞ

### C DİLİNDE BİLGİ GİRİŞ KOMUTLARI

#### 1- Scanf ( )

C programlama dilinde bilgi girişi için genellikle kullanılan komuttur. Bu fonksiyon, bilgi girişi için değişkenin adresini kullandığından, sayısal değişkenler için değişken isminden önce “&” operatörü kullanılmalıdır. Alfasayısal değişkenler için ise operatör kullanmaya gerek yoktur. Çünkü alfasayısal değişkene aktarılan değer bir alfasayısal bilgi değil, o bilginin ilk karakterinin adresidir.

Kullanım şekli;

Scanf (Biçim İfadesi, Değişkenlerin listesi);

Bu yazımda biçim ifadesi; veri girişinin hangi biçimde olacağını delirtir. Değişkenlerin listesi ise verilerin aktarılacağı değişkenleri belirtir.

Biçim ifadesinin genel şekli aşağıdaki gibi olup denetim kısmı ve tip kısmı olmak üzere iki kısımdan oluşur. Denetim kısmından önce % işareti kullanılır.

Denetim Karakterleri

*	Gizleme	Değer okunur, fakat belirtilen değişkene aktarılmaz
n	Genişlik	Girilecek karakterlerin maximum sayısını belirtir.
F	Pointer	Far (uzak) pointer olduğunu belirtir.
N	Pointer	Near (Yakın) pointer olduğunu belirtir.
H	Tip Niteleme	Tamsayı tipleriyle (d,i,u,o,x) kullanıldığında short int anlamını verir.
l	Tip niteleme	Tamsayı tipleriyle (d,i,u,o,x) kullanıldığında long int anlamını, ondalıklı sayı tipleriyle (e,f,g) kullanıldığında double anlamını verir.
L	Tip Niteleme	Ondalıkli sayı tipleriyle (e,f,g) kullanıldığında long double anlamını verir.

Tip Karakterleri

Karakter	Girilmesi gereken Değer	Tipi
d	10 tabanında tamsayı	İnt
D	10 tabanında tamsayı	Long
i	10, 8 veya 16 tabanında tamsayı	İnt
l	10, 8 veya 16 tabanında tamsayı	Long
u	10 tabanında işaretli tamsayı	Unsigned int
U	10 tabanında işaretli tamsayı	Unsigned long
o	8 tabanında tamsayı	İnt
O	8 tabanında tamsayı	long

x	16 tabanında tamsayı	İnt
X	16 tabanında tamsayı	Long
e	Ondalıkli sayı	Float
E	Ondalıkli sayı	Float
g	Ondalıkli sayı	Float
G	Ondalıkli sayı	Float
f	Ondalıkli sayı	Float
s	Alfasayısal Bilgi (Karakter Dizisi)	Char cümle [] veya char *cumle
c	Tek Karakter	Char
%	%	-
n		İnt
p	16 tabanında biçim	Object (far* veya near*)

`scanf("%f",&a);`

## 2- Getchar( )

Klavyeden tek karakter girilmesini sağlar. Karakter girildikten sonra "Enter" tuşuna basılmalıdır.

`getchar( );`

## 3- fgetchar()

Klavyeden tek tek girilen karakterlerden bir sonrakinin okunmasını sağlar.

`Değişken =fgetchar();`

## 4- gets

Klavyeden enter tuşuna basılana kadar yazılan alfasayısal bilginin okunmasını sağlar. Alfasayısal bilgi okunduktan sonra sonuna NULL karakteri eklenir.

`gets(değişken);`

## 5- getch

Ekranda görülmeden, klavyeden tek karakter girilmesini sağlar. Karakterden sonra Enter tuşuna basmaya gerek yoktur.

`değişken = getch();`

## 6- getche

Ekranda görüntülenerek, klavyeden tek karakter girilmesini sağlar.

## **C DİLİNDE BİLGİ ÇIKIŞ KOMUTLARI**

### **1- printf( )**

Sonuçları ekrana yazdırmak için kullanılan komuttur.

```
printf(biçim ifadesi, değişkenler);
```

Çift tırnak ile başlayıp çift tırnak ile biten biçim ifadesi genel olarak açıklama, biçim, kontrol olmak üzere 3 kısımdan oluşur.

### **2- putchar**

Belirtilen karakteri ekrana yazar.

```
putchar(değişken);
```

### **3- putch**

Belirtilen karakteri ekrana yazar.

```
putch(değişken);
```

### **4- puts**

Belirtilen alfasayısal bilgiyi ekrana yazar ve bir alt satıra geçer.

```
puts(değişken);
```

### **5- cputs**

Belirtilen alfasayısal bilgiyi ekrana yazar.

```
cputs(değişken);
```

## **KAYNAKLAR:**

- 1- ALGORİTMA GELİŞTİRME VE PROGRAMLAMAYA GİRİŞ, FAHRİ VATANSEVER, SEÇKİN YAYINEVİ**
- 2- VERİ YAPILARI VE ALGORİTMALAR, RİFAT ÇÖLKESEN, PAPATYA BİLİM YAYINEVİ**
- 3- ALGORİTMA VE PROGRAMLAMA MANTIĞI, BURAK TUNGUT, KODLAB**