

Bu uygulama kartı ile sana, Python dilinde mesaj yazabilmeyi öğreteceğim.



CODE

```
>>> print ("Merhaba Kodlama!")  
Merhaba Kodlama!
```



AÇIKLAMA

print komutu, ("") yapısı içerisindeki tüm değerleri olduğu gibi yazabilirim.

"" benim için çelik zırh görevi görür ve içerisine yazılan tüm değerleri, işlem yapmadan ve değiştirmeden yazarım.



SEN DENE

Ekrana;

- İşte Kodlamaya Başladım!
- Herkes Öğrenebilir
- Python Programlama Dili Öğreniyorum
satırlarını print komutunu kullanarak yazdır.
- Ardından dilediğin birisine bir mesaj yaz ve göster. Örneğin
print ("İlerde iyi bir yazılımcı olduğumda, bunu ilk gören sen olduğunu söyleyebilirsin!")



Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

KART NO

<2>

print () Yapısı İçinde Tırnak Kullanımı

>>> PYTHON
KONUSMA
python KARTLARI

Bu kart sana, programını daha hızlı ve pratik yazabilmen için bir kaç küçük öneride bulunacak.



CODE

```
>>> print ( '''Öğrenciler ''Python''  
          programlama dilini öğreniyorlar.''' )  
Öğrenciler "Python" programlama  
dilini öğreniyorlar.
```



AÇIKLAMA

Print () yapısı içerisinde gösterilmek istenen mesaj “ ” işaretleri arasına yazılır. Peki ya yukarıdaki gibi yazdırmak istediğin mesaj içerisinde de “ ” kullanman gerekirse? O zaman çözüm basit :
print () komutunu print (” ”) şeklinde 3 tırnak ile başlatıp bitirirsin. Bunu yaptığında içeride kullandığın tırnak işaretleri artık mesaj olarak algılanacak.



SEN DENE

Ekrana;

● Bakınız, şair vatani ne güzel tarif ediyor: “Bayrakları bayrak yapan üstündeki kandır. Toprak eğer uğrunda ölen varsa vatandır.”
dizelerini yazdırınız.



Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

KART NO

<3>

print () Yapısı İçin *x ve \n Kullanımı

>>> PYTHON
KONUSMA
python KARTLARI

Daha hızlı yazman ve daha pratik olman için ihtiyacın olduğunda kullanabileceğin birkaç kod parçacığı biliyorum



CODE

```
>>> print ("Python " *3)  
Python Python Python
```



AÇIKLAMA

*x yapısı ile istediğin bir değeri dilediğin kadar yazdırabilirsin. 3 kere yazdırmak için *3 , 10 kere yazdırmak için *10 komutu kullanabilirsin. DİKKAT! "Python" Yazdıktan sonra n harfinin yanında bir boşluk bıraktık ve tırnağı o şekilde kapattık. bunun amacımız defa yazdığında arada boşluk kalmasını istememizdir.



CODE

```
>>> print ("Haydi Kodla\n" * 2)  
Haydi Kodla  
Haydi Kodla
```



AÇIKLAMA

/n komutu yazdırmak istediğiniz bittikten sonra bir alt satıra yazdırılmasını sağlar. tabiki sonunda *2 komutunu kullanmasaydık 2. bir değer olmadığı için bunu fark edemezdik.



SEN DENE

Ekran;

- Bu Kodlama Bi Harika Dostum!
Bu Kodlama Bi Harika Dostum!
Bu Kodlama Bi Harika Dostum!

dizelerini /n ve ve *x komutlarını kullanarak yazdırınız.



Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

Değişken Nedir

KART NO

<4>

>>> PYTHON
KONUSMA
python KARTLARI

Değişken nedir ve nasıl tanımlanır?



CODE

```
>>> dil="Python"  
seviye=1
```



AÇIKLAMA

Bir değeri daha sonraları da kullanmak istiyorsanız, değerini bir değişkene atayabilirsiniz. Bu şu anlama gelir. Mesela yukarıdaki kodlara göre bundan sonra siz dil dediğinizde program Python değerini, seviye dediğinizde 2 değerini aklına getirecektir.



AÇIKLAMA

Değişken tanımlarken eşitliğin sol tarafında yanlış değişken adında uymanız gereken kurallar vardır. Python'da bu kurallar esnek olsa da biz yine de daha sonrasında başka bir dil kullanma ihtimalinizi düşünerek genel kuralları burada da kullanacağız.

- Türkçe karakterleri (ü-ş-ç-ğ-ı-ö) kullanmamalıyız.
- Alt tire (_) dışında özel karakter kullanmamalıyız. (/-%+?!& vb.)
- Boşluk kullanmamalıyız.
- Değişken isminde rakam kullanabiliriz fakat rakamla başlayamayız. Eşitliğin sağ tarafında yani değişkenin değer kısmında da uymamız gereken kurallar vardır.
- Eğer değişken değeri metinlerden oluşuyorsa " " içinde yazılmalıdır.
- Eğer değişken değeri matematiksel işlem yapacağınız bir rakam veya sayı ise " " içine alınmaz.
- Eğer değişken değeri işlem yapılmayacak bir sayı veya rakam ise (örneğin postakodu=34000 posta kodu ile işlem yapılmaz) o değer de " " içinde yazılmalıdır.

Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

Değişken Nedir

KART NO
<5>

>>> PYTHON
KONUSMA
python KARTLARI

Bazı basit kurallara dikkat etmen gerek, hepsi bu.
Değişken tanımlama kurallarını inceleyelim.

CODE

```
>>> kullandigim_dil="Python"  
yas=15
```

AÇIKLAMA

YANLIŞ

bilgisayarmarkası

Okul adı

SINAV1

Ders-adi

DOĞRU

bilgisayarmarkasi

okuladi

sinav1

Ders_adi

SEN DENE

Adını, Okulunu, Yaşını, Okul Numarını, Kullandığın Programlama Dilini, İstedğin Mesleği, Bilgisayarının markasını, Doğum yerini, Doğum tarihini, Favori dersini

kurallara uygun değişken olarak tanımla ve tamamına yukarıdaki örnekteki gibi, kurallara uyarak değer ata.

Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

Değişkenlerin Kullanımı

KART NO
<6>

>>> PYTHON
KONUSMA
python KARTLARI

Metin ve değişken değerlerini aynı anda kullanabileceğiz.



CODE

```
>>>prg_dili="Python"  
print (prg_dili)  
Python
```



AÇIKLAMA

Değişkenlere atanan değerler yazılmak istendiğinde print () yapısının içerisinde değişkenin adı yazılır. Buradaki önemli nokta “ ” kullanmamaktır.



CODE

```
>>>prg_dili="Python"  
print ("Kullandığım dil:", prg_dili)  
Kullandığım dil Python
```



AÇIKLAMA

Değişkenler, normal bir metin çıktısı ile birlikte kullanılacaksa yukarıdaki gibi metinler “ ” içerisinde yazıldıktan sonra, “ ” bitimine virgül (,) koyulur ve yazdırılmak istenilen değişken yazılır.



SEN DENE

Yukarıdaki komutları aynı şekilde bir de sen dene ve ardından

● ad, sınıf, okul değişkenlerini tanımlayarak ve kullanarak şu cümleyi programa yazdırın:

Merhaba ben ad Okulum: okul ve sınıfım: sınıf



Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

Değişkenleri, Değişkene Atama

Daha hızlı yazman ve daha pratik olman için ihtiyacın olduğunda kullanabileceğin birkaç kod parçacığı biliyorum.



CODE

```
>>> sayi1=19  
    sayi2=07  
    toplam=sayi1+sayi2  
    print (toplam)  
26
```



AÇIKLAMA

İki adet değişken tanımladık (sayi1 ve sayi2) ve bu değişkenlere değer atadık. ardından toplam adında yeni bir değişken tanımladık fakat bu değişkene normal bir değer atamadık. bu değişkenin değerinin diğer ik değişkenin değerlerinin toplamı olmasını istedik. sonuç olarak program bizim adımıza toplam değişkeninin değerini 26 olarak atadı.

Burada ki bir diğer dikkat edilecek nokta ilk iki değişkenin değerini tırnak içerisinde " " yazmış olsaydık program bunu karakter dizisi olarak algılayacak ve matematiksel işlem yapamayacaktı. burada matematiksel işlemlerde kullanacağımız değerler için " " kullanmamamız gerektiğini tekrar hatırlamış olduk.



SEN DENE

● not1,not2 ve ortalama şeklinde 3 adet değişken tanımla. ilk ikisine değer ata. ortalama değişkeninin değerini ise not1 ve not2 nin ortalamasını aldirarak bilgisayara hesaplat ve ortalama: şeklinde programı yazdır.

Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

KART NO

<8>

PROJE ZAMANI-1

>>> PYTHON
KONUSMA
python KARTLARI

Daha hızlı yazman ve daha pratik olman için ihtiyacın olduğunda kullanabileceğin birkaç kod parçacığı biliyorum.



CODE

```
SÜMBÜL ANADOLU LİSESİ 9. SINIF 1907  
NUMARALI YASIN YILMAZ İSİMLİ  
OGRENCİNİN ORTALAMASI BELİRTİLMİŞTİR:  
75
```



SEN DENE

ADIN
SOYADIN
SINIFIN
OKULUN
NUMARAN
1. SINAV NOTUN
2. SINAV NOTUN
1. PERFORMANS NOTUN
2. PERFORMANS NOTUN

YUKARIDAKİ DEĞİŞENLERİ VE DEĞERLERİNİ ATA.
ARDINDAN ORTALAMA DEĞİŞKENİNE SINAV VE PERFORMANS
NOTLARININ ORTALAMASINI HESAPLAT VE ATA. SONRASINDA
AŞAĞIDAKİ CÜMLEYİ YAZDIR.

..... OKULU SINIFI NUMARALIİSİMLİ ÖĞRENCİNİN
ORTALAMASI BELİRTİLMİŞTİR:

Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com

KART NO

<9>

PROJE ZAMANI-2

>>> PYTHON
KONUSMA
python KARTLARI

Bu projeyi tamamladığında
print komutunu,
" " kullanımı,
Bir alt satıra geçme komutunu,
değişken tanımlamayı,
değişken yazdırmayı öğrenmiş olacaksın.



CODE

Aşağıdaki çıktıyı verecek olan programı, tüm alanları değişken olarak tanımladıktan sonra tek bir kod komutunda oluşturunuz



SEN DENE



T.C.
YÜKSEKÖĞRETİM KURULU BAŞKANLIĞI
ANKARA



25/02/2018

ÖĞRENCİ BELGESİ

T.C. Kimlik No: 12345678912
Adı: CENGİZ
Soyadı: ÜNDER
Anne Adı: AYŞE
Baba Adı: MEHMET
Doğum Tarihi: 19/07/2003
Uyruğu: T.C.
Sınıfı: 1
Kayıt Tarihi: 2021
Üniversite/ İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
Fakülte, MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ
Bölüm, BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ
Eğitim Türü: NORMAL ÖĞRETİM
Öğrenim Süresi: 5
Öğrencilik Hakkı Var mı? : VAR

İLGİLİ MAKAMA

YUKARIDA KİMLİK BİLGİLERİ VERİLEN ÖĞRENCİ İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ ÖĞRENCİSİDİR



Yasin Yılmaz

www.yasin-yilmaz.blogspot.com