

İki sayının çarpımının bulunmasıyla ilgili algoritma

Değişkenler:

A:Birinci sayıyı,

B:İkinci sayıyı,

C:İki sayının çarpımını(A\*B)göstersin.

Algoritma:

Adım 1-Başla

Adım 2-A'yı oku

Adım 3-B'yi oku

Adım 4-C=A\*B yi hesapla

Adım 5-C'yi yaz Adım

6-Dur

İki sayının toplamlarının karesini ve küpünü hesaplayıp yazan akış şeması şöyledir.

Değişkenler:

SAYİ1:Birinci sayıyı,

SAYI2:İkinci sayıyı,

TOP:Toplamı,

TOP2:Toplamın karesini,

TOP3:Toplamın küpünü gösterir.

Algoritma:

Adım 1-Başla

Adım 2-SAYİ1 ve SAYI2'yı oku

Adım 3-TOP=SAYİ1+SAYI2 TOP2=TOP^2 TOP3=TOP^3

Adım 4-TOP2,TOP3'ü yaz

Adım 5-DUR

Terminalden okunan bir sayının 10 fazla ve 10 eksiğini bulup yazan programın algoritma ve akış şeması



Değişkenler

SAYI=Okunacak sayı

F10=Sayının 10 fazlası

E10=Sayının 10 eksiğini göstersin.

Algoritma:

Adım 1-Başla

Adım 2-Terminalden SAYI oku

Adım 3- F10=SAYI+10

Adım 4- E10=SAYI-10

Adım 5- DUR

A ve B gibi iki sayıdan büyüğünü printerle yazdıran algoritma ve akış şeması şöyledir.

Algoritma:

Adım 1-Başla

Adım 2-A,B'yi oku

Adım 3-A=B ise Adım 7'ye git

Adım 4-A>B ise Adım 6'ya git

Adım 5-B'yi yaz Adım 8'e git

Adım 6-A'yı yaz Adım 8'e git

Adım 7-"A veB eşit"mesajını yaz

Adım 8-DUR

Girilen vize ve final notlarına göre öğrencinin dersten geçip geçmediğini bulan algoritma ve akış diyagramını tasarlayınız.

1. BAŞLA
2. OKU vize, final
3. ortalama=vize \* 0.40 + final \* 0.60
4. EĞER ortalama >= 60 İSE
5. YAZ “Öğrenci Dersten Geçti”
6. DEĞİLSE
7. YAZ “Öğrenci Dersten Kaldı“
8. BİTİR

Verilen tamsayının sıfır, pozitif ya da negatif olup olmadığını bulan algoritma ve akış diyagramını tasarlayınız.

1. BAŞLA
2. OKU sayi
3. EĞER Sayı>0 İSE YAZ “Bu sayı Pozitiftir”
4. EĞER Sayı<0 İSE YAZ “Bu sayı Negatiftir”
5. EĞER Sayı=0 İSE YAZ “Bu sayı Sıfırdır”
6. BİTİR

Yükseklik ve taban uzunluğu klavyeden girilen üçgenin alanını hesaplayan uygulamayı gerçekleştiriniz.

1. Başla
2. Sayısal ( yükseklik ve taban )
3. Ondalıklı (alan)
4. Yaz (‘’yükseklik nedir’’)
5. Yükseklik <-     oku()
6. Yaz (‘’taban uzunluğu nedir ‘’)
7. Taban <-         oku()
8. Alan = (yükseklik\*taban) /2
9. Yaz ( alan )
10. Bitti

Kullanıcının klavyeden girdiği sayı 3’ e ve 5’ e tam bölünüyorsa ekrana tam bölünüyor yazan bölünmüyorsa bölünmüyor yazan algoritma?

1. Başla
2. Sayısal (sayı)
3. Yaz (‘’sayı gir’’)
4. Sayı <-    oku()
5. Eğer ((sayı%3>==0)&&(sayı%5==0))
6. Yaz (bölünüyor)
7. Değilse
8. Yaz ( bölünmüyor)
9. Eğer bitti
10. Bitti

Kullanıcının klavyeden girdiği sayı 0-100 aralığında ise geçerli değilse geçerli yazan algoritma

1. Başla
2. Sayısal (sayı)
3. Yaz (‘’sayı gir’’)
4. Sayi <-  oku()
5. Eğer ( sayi >=0) && (sayı<=100)
6. Yaz (‘’geçerli’’)
7. Değilse
8. Yaz (‘’geçersiz’’)
9. Eğer bitti
10. Bitti

**Klavyeden girilen bir sayının pozitif ya da negatif olduğunu ekrana yazdıran algoritma.**

1. Başla
2. Sayısal (sayı)
3. Yaz (‘’sayı nedir ‘’)
4. Sayı <-       oku ()
5. Eğer (sayı>0)
6. (‘’sayı pozitiftir’’)
7. Değilse
8. Yaz (‘’sayı negatiftir’’)
9. Eğer bitti
10. Bitti

**Kullanıcıdan alınan sayının tek ya da çift kontrol edip ekranda yazdıran algoritması.**

1. Başla
2. Sayısal (sayı)
3. Yaz (‘’sayıyı gir’’)
4. Sayı <-    oku()
5. Eğer (sayı/2 ==0)
6. Yaz (‘’sayı çift’’)
7. Değilse
8. Yaz (‘’sayı tek ‘’)
9. Eğer bitti
10. Bitti

**Öğrencinin bir dersten aldığı not klavyeden girilerek başarı durumu ekrana geçti veya kaldı şeklinde yazan uygulamanın algoritması .**

* + 1. Başla
		2. Sayısal (sayı ve not)
		3. Yaz (‘’not ‘’)
		4. Not <-    oku ()
		5. Eğer (not>=50)
		6. (‘’geçti’’)
		7. Değilse
		8. Yaz (‘’kaldı’’)
		9. Eğer bitti
		10. Bitti

**Bir öğrencinin derslerinden 2 not ve 1 sözlü klavyeden girilerek başarı durumu ekrana geçti ve kaldı şeklinde yazan algoritması.**

1. Başla

2. Sayısal (not1, not2 ve sözlü

3. Ondalıklı (ortalama)

4. Yaz (‘’not1 nedir’’)

5. Not1 <-   oku()

6. Yaz (‘’not2 nedir’’)

7. Not2 <-   oku ()

8. Yaz (‘’sözlü nedir’’)

9. sozlu <-    oku()

10. Ortalama = (not1+not2+sözlü /3 )

11. Eğer (ortalama >=50)

12. Yaz (‘’Geçti’’)

13. Değilse

14. Yaz (‘’kaldı’’)

15. Eğer bitti

16. Bitti

**Yükseklik ve taban uzunluğu klaveden girilen üçgenin alanını hesaplayan uygulamayı gerçekleştiriniz .**

1. Başla
2. Sayısal ( yükseklik ve taban )
3. Ondalıklı (alan)
4. Yaz (‘’yükseklik nedir’’)
5. Yükseklik <-     oku()
6. Yaz (‘’taban uzunluğu nedir ‘’)
7. Taban <-         oku()
8. Alan = (yükseklik\*taban) /2
9. Yaz ( alan )
10. Bitti

**Bir ürünü alış fiyatı üzerinden klavyeden vergi oranı ve kar oranı eklenerek satış fiyatına hesaplayan programın algoritması ?**

1. Basla
2. Sayısal ( vergi\_oranı , kar )
3. Ondalıklı alısfiyati
4. Yaz ( ‘’ alışfiyatı nedir ?’’)
5. Alişfiyat <-       oku()
6. Yaz (‘’vergi oranı nedir ‘’ )
7. Vo   <-       oku()
8. Yaz (‘’kar oranı nedir ‘’)
9. Kar <-    oku()
10. Satış fiyatı = alış fiyatı + ( alış fiyatı \* VO/100)+(alış fiyatı \* kar/100)
11. Yaz ( satış fiyatı )
12. Bitti

**Birbirinden farklı olarak verilen iki adet sayıdan, büyük olanı bulup gösteren algoritma ve akış diyagramını tasarlayınız.**

1. BAŞLA
2. OKU sayi1
3. OKU sayi2
4. EĞER sayi1> sayi2 İSE YAZ sayi1
5. DEĞİLSE YAZ sayi2
6. BİTİR

