

YAZILIMDA KULLANILAN BİLEŞENLER

1. KOMUT VE ALGORİTMA

- **Komut:** Bilgisayara ne yapacağını söyleyen her bir adımdır.
- Örnek: "50 Adım İlerle" veya "Programı Bitir" birer komuttur.
- **Sıralı Mantık:** Komutların yukarıdan aşağıya belirli bir sıra ile dizilmesidir.

2. VERİ SAKLAMA BİRİMLERİ

- **Sabit:** Program boyunca değeri asla değişmeyen verilerdir.
 - Örnekler: Pi Sayısı (3,14), Doğum Tarihiniz, Haftanın Gün Sayısı.
- **Değişken:** Programın akışına göre farklı değerler alabilen kaplardır.
 - Örnekler: Oyun Skoru, Hava Sıcaklığı, Boy Uzunluğunuz.

3. OPERATÖRLER (İŞLEMCİLER)

A) Aritmetik Operatörler: Matematiksel hesaplamalar için kullanılır.

- Toplama (+): Kantin hesabı ($5 + 3 = 8$ TL).
- Çıkarma (-): Harcama sonrası kalan para ($20 - 7 = 13$ TL).
- Çarpma (*): Kutu içindeki toplam kalem sayısı ($6 * 4 = 24$).
- Bölme (/): Çikolataları arkadaşlara eşit paylaşırma ($15 / 3 = 5$).

B) Karşılaştırma Operatörleri: İki veriyi kıyaslayıp karar vermeyi sağlar.

- Büyüktür (>): Puan 100'den büyükse seviye atla.
- Küçüktür (<): Sıcaklık 0'dan küçükse kar yağıyor.
- Eşittir (==): Girdiğin şifre sistemdeki şifreye eşitse oturum aç.
- Eşit Değildir (!=): İsim kutusu boş değilse kayıt yap.

C) Mantıksal Operatörler: Birden fazla şartı bağlamak için kullanılır.

- VE (AND): Tüm şartlar doğru olmalı. (Örn: Zil çalmalı VE öğretmen izin vermeli => Bahçeye çıkış).
- VEYA (OR): Bir şartın doğru olması yeterli. (Örn: Çikolatalı VEYA Çilekli dondurma => Mutluluk).
- DEĞİL (NOT): Durumun tam tersini alır. (Örn: Lamba yanık DEĞİL ise sönmüştür).