/\*

\* SharpDevelop Tarafýndan Oluþturulmuþdur.

\* Kullanýcý: yahya guzel

\* Tarih: 16.10.2020

\* Zaman: 14:27

\*

\* Bu þablonu deðiþtirmek için Araçlar | Seçenekler | Kodlama | Standart Baþlýklarý Düzenle 'yi kullanýn.

\*/

**using** System;

**namespace** H2\_AyniNsnlr

{

class biyoSS

{

**public int** i;

}

**public** class ObjelerdeAtama

{

**public** static void **Main**(String[] args)

{

biyoSS s1 = **new biyoSS**();

biyoSS s2 = **new biyoSS**();

s1.i = 9; s2.i = 47;

Console.**WriteLine**("1: s1.i: " + s1.i +",s2.i: " + s2.i);

s1 = s2; // referanslar kopyalaniyor ..objeler deðil

Console.**WriteLine**("2: s1.i: " + s1.i +", s2.i:" + s2.i);

s1.i = 27;

Console.**WriteLine**("3: s1.i: " + s1.i +",s2.i: "+ s2.i);

Console.**ReadLine**();

}

}

}

//////////////////////////////////////////////////////////

/\*

\* SharpDevelop Tarafýndan Oluþturulmuþdur.

\* Kullanýcý: yahya guzel

\* Tarih: 16.10.2020

\* Zaman: 15:21

\*

\* Bu þablonu deðiþtirmek için Araçlar | Seçenekler | Kodlama | Standart Baþlýklarý Düzenle 'yi kullanýn.

\*/

**using** System;

**namespace** H2\_HarfSinifi

{

class Harf

{

**public char** c;

}

**public** class ObjePaslama

{

static void **yeniMettt**(Harf h)

{

h.c = 'z';

//Burada karakterin tek týrnak içinde verildiðine dikkat edin

}

**public** static void **Main**(String[] args)

{

Harf x = **new Harf**();

// Harf objesini oluþturuyoruz

x.c = 'a';

// Harf objesinin c degiskenine deger atadik

Console.**WriteLine**("1: x.c: " + x.c);

**yeniMettt**(x); /\* Harf objesinin referansini f() methoduna gecirdik Burada objenin methoda gonderilmesi soz konusu degildir Method a gonderilen Harf objesinin referansidir. \*/

Console.**WriteLine**("2: x.c: " + x.c);

Console.**ReadLine** ();

}

}

}

////////////////////////////////////////////////////////////////

/\*

\* SharpDevelop Tarafýndan Oluþturulmuþdur.

\* Kullanýcý: yahya guzel

\* Tarih: 16.10.2020

\* Zaman: 16:03

\*

\* Bu þablonu deðiþtirmek için Araçlar | Seçenekler | Kodlama | Standart Baþlýklarý Düzenle 'yi kullanýn.

\*/

**using** System;

**namespace** H2\_Artmtk\_islem

{

**public** class AritmetikOrnek

{

**public** static void **Main**(String[] args)

{

//Degisken degerleri

**int** a = 57;

**int** b = 42;

**double** c = 27.475;

**double** d = 7.22;

Console.**WriteLine**("Degisken Degerleri...");

Console.**WriteLine**(" a = " + a);

Console.**WriteLine**(" b = " + b);

Console.**WriteLine**(" c = " + c);

Console.**WriteLine**(" d = " + d);

//Sayilari topluyoruz

Console.**WriteLine**("Toplama...");

Console.**WriteLine**(" a + b = " + (a + b));

Console.**WriteLine**(" c + d = " + (c + d));

//Sayilari cikartiyoruz

Console.**WriteLine**("Cikartma...");

Console.**WriteLine**(" a - b = " + (a - b));

Console.**WriteLine**(" c - d = " + (c - d));

//Sayilari Carpiyoruz

Console.**WriteLine**("Carpma...");

Console.**WriteLine**(" a \* b = " + (a \* b));

Console.**WriteLine**(" c \* d = " + (c \* d));

//Sayilari boluyoruz

Console.**WriteLine**("Bolme...");

Console.**WriteLine**(" a / b = " + (a / b));

Console.**WriteLine**(" c / d = " + (c / d));

//Bolme islemlerinden kalan sayiyi hesapliyoruz

Console.**WriteLine**("Kalan sayiyi hesaplama ...");

Console.**WriteLine**(" a % b = " + (a % b));

Console.**WriteLine**(" c % d = " + (c % d));

//double ve int tiplerini karisik sekilde kullaniyoruz

Console.**WriteLine**("Karisik tipler...");

Console.**WriteLine**(" b + d = " + (b + d));

Console.**WriteLine**(" a \* c = " + (a \* c));

Console.**ReadLine** ();

}

}

}

/////////////////////////////////////////////////////////////