ASP.NET CORE 8.0 MVC DERS NOTLARI-2. HAFTA

İçindekiler

DİZİLER

Diziler bir çok bilgiyi tek bir değişken içerisinde tutmamızı sağlayan ifadelerdir. Dizide tutulan bilgiler Ram da tutulur. Elektrikler kesildiğinde dizideki bilgilerde kaybolacaktır. C# da dizi tanımlama iki şekilde olmaktadır. Bunlar boyutlu dizi tanımlama ve boyutsuz dizi tanımlamadır.

Bilgiler diziye her eklendiğinde dizinin sıfırlanmaması için tanımlamaları Globalde (alt yordamların en üstünde) yapmak gerekir. Dizideki ilk eleman her zaman [0] sıfır indisi ile tutulur. Dolayısı ile diziye bilgi eklerken yada okuturken ilk eleman sıfırıncı eleman olmalıdır.

Dizinin içinde kaç eleman olduğunu bilmiyorsak, dizideki eleman sayısınca döngünün dönmesini istiyorsak **foreach()** döngüsü kullanmak gerekir. Bu döngünün yapısı şu şekildedir.

Foreach Döngüsü

Bu döngü diziler için kullanımı kolay bir döngüdür. Eğer bir dizideki tüm elemanlar üzerinde işlem yapmak istiyorsak ve dizinin eleman sayısını bilmiyorsak kullanabiliriz. Döngü her döndüğünde diziden sırayla okunan eleman bir değişkene atılır ve döngü içinde de bu değişken kullanılır.

```
foreach (string Eleman in Dizi)
{
      listBox1.Items.Add(Eleman);
```

```
}
```

Boyutlu Dizi Tanımlama

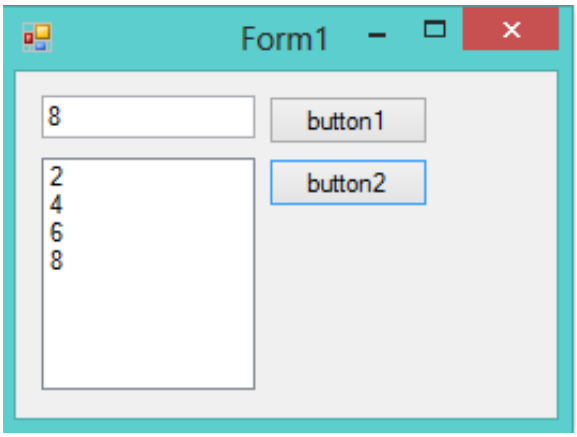
Bu tanımlamada dizinin eleman sayısı ve tipi belirlenmelidir. Örnek tanımlama şekli aşağıdaki gibidir.

```
int [] Dizi = new int[100];
```

Dizideki elemanlar okunurken dizinin boyutu bilindiği için for() döngüsü kullanılabilir. Tabiki diziler için en kullanışlı döngü foreach() döngüsüdür. Bu döngüyü kullanmak daha çok tercih edilmelildir.

Örnek

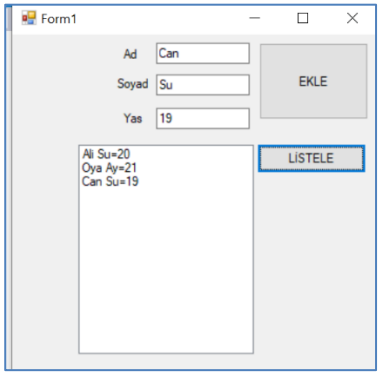
Şekildeki gibi bir Form üzerine 2 buton, 1 Texbox, 1 Listbox ekleyin. Textbox'a girilen sayıları birinci butona tıklayınca diziye eklesin. Daha sonra ikinci butona tıklandığında tüm bilgiler Diziden okunup ListBox a eklensin.




```
using System.Collections;
int [] Dizi1 = new int[100];
int i=0;

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
      i++;
      Dizi1[i] =Convert.ToInt32(textBox1.Text);
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
      foreach (string eleman in Dizi1)
      {
            try
            {
            listBox1.Items.Add(eleman);
            }
            catch { }
      }
}
```

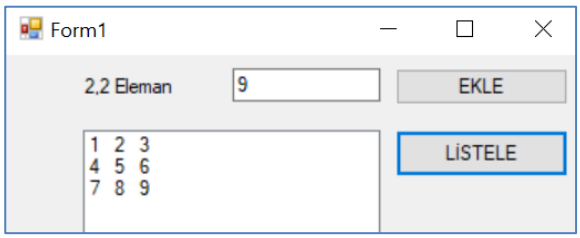
Çok Boyutlu Dizi Kullanımı

Örnek 1:




```
string[,] Dizi = new string[100, 3];
int i = 0;

//EKLEME**************
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string Ad = txtAd.Text;
    string Soyad = txtSoyad.Text;
    string Yas = txtYas.Text;

    Dizi[i, 0] = Ad;
    Dizi[i, 1] = Soyad;
    Dizi[i, 2] = Yas;

    i++;
}

//LİSTELEME*************
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int KisiSayisi = i;

    for(int k=0; k<KisiSayisi; k++)
    {
        listBox1.Items.Add(Dizi[k,0] + " " +  Dizi[k,1] + "=" + Dizi[k,2]);
    }
}
```

Örnek 2;




```
int[,] Dizi = new int[10, 3]; //10 tane 3 sütunluk bilgi eklenebilir.
int i = 0;
int j = 0;

//EKLEME**************
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
  lblMatrisElemani.Text = i + "," + j + " Eleman";
```

```
  int Sayi = Convert.ToInt32(txtSayi.Text);

  Dizi[i, j] = Sayi;

  j++;

  if(j==3)
  {
    i++;
    j = 0;
  }
}

//LİSTELEME*************
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
  int SatirSayisi = i;

  for(int k=0; k<SatirSayisi; k++)
  {
    listBox1.Items.Add(Dizi[k,0] + "    " +  Dizi[k,1] + "    " + Dizi[k,2]);
  }
}
```

Boyutsuz Dizi Tanımlama (ArrayList Dizisi)

Bu dizide dizinin boyutu ve tipini belirlemeye gerek yoktur. Normalde dizilerde tüm elemanlar tanımlanan tipde olmak zorundadır. Fakat bu dizi tanımlamasında farklı tipleri (string, int vs) aynı dizi içerisinde tutmak mümkündür. Her bir dizi hücresinin içerisinde farklı boyutta elemanlar bulunabilir. Bu elemanlar okunup değişkenlere atılırken tiplerin kontrolü burada önemli olacaktır.

ArrayList komutu ile dizi tanımlayabilmek için aşağıdaki kütüphanenin sayfaya eklenmiş olması gerekir.

```
using System.Collections;
```

Dizinin tanımlaması aşağıdaki gibi yapılır.

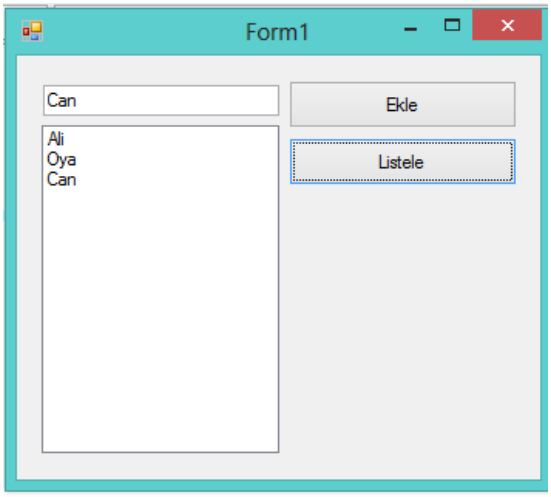
```
ArrayList Dizi = new ArrayList();
```

ArrayList ile ilgili olarak kullanabileceğimiz bazı komutlar şunlardır.

```
Dizi.Add(TextBox1.Text);//Diziye eleman ekler
Dizi[i].ToString();     //Diziden okumayı sağlar
Dizi.Clear();           //dizi içerisindeki tüm elemanları siler.
Dizi.Count;             //dizinin eleman sayısını verir.
Dizi.RemoveAt(3);       //indis numarası 3 olan elemanı Diziden siler.

Dizi[3];          //indis numarası 3 olan elemanı getirir.
```

Örnek

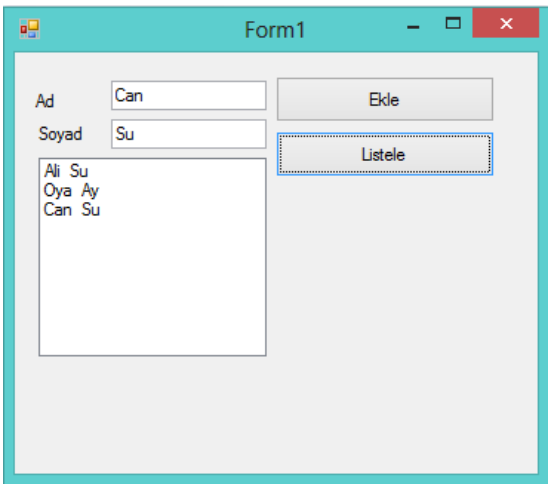
Yukarıdaki aynı örneği boyutsuz dizi (ArrayList) kullanarak yapın.




```
ArrayList Dizi = new ArrayList();

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
      Dizi.Add(textBox1.Text);
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
      foreach (string Eleman in Dizi)
      {
            listBox1.Items.Add(Eleman);
      }
}
```

Örnek

Şekildeki gibi bir 2 Textbox dan Kişilerin Ad ve Soyad bilgilerini alın. Ekle butonuna tıklandığında her seferinde bu bilgileri tek boyutlu bir diziye eklesin. Ardından Listele butonuna tıklandığında kişilerin Ad ve Soyadlarını ListBox'da görüntülesin.




```
ArrayList DiziAd = new ArrayList();
ArrayList DiziSoyad = new ArrayList();

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
      DiziAd.Add(textBox1.Text);
      DiziSoyad.Add(textBox2.Text);
```

```
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
      for (int i = 0; i < DiziAd.Count; i++)
      {
            listBox1.Items.Add(DiziAd[i] + "  " + DiziSoyad[i]);
      }
}
```

LİSTELER , List<Tip>

Dizilerde bulunan bir çok dezavantajı (Boyut ve tip belirleme zorluklarını) gidermek için List nesneleri kullanılabilir. List ile ArrayList arasındaki en büyük fark Tip Tanımlama zorunluluğudur. Arraylist içerisine hem int hemde string yada başka değişkenler alabilir. Fakat List ler ise tek bir tane tip alabilir. Yine burda da her eleman eklendikçe hafızada yeni yer açılır. Böylelikle boyut tanımlama zorunluluğu olmamış olur. Tip tanımlama olduğu için Hafıza kullanımı diğerlerine göre yine avantajlı olmuş oluyor. Uygulamalarınızda bunu kullanmanız tavsiye edilir.

Bu komutun çalışabilmesi için

```
using System.Collections.Generic;
```

kütüphanesinin programa eklenmiş olması gerekir. Varsayılan olarak zaten eklenmiş durumda çıkar. İnternet programcılığında eklemek gerekir.

Bir listeyi tanımlarken

```
List<int> sayilar = new List<int>();
```

Yada string tanımlayacaksak;

```
List<string> isimler = new List<string>();
```

Listeye değer eklerken kullanımı şu şekildedir.

```
sayilar.Add(11);
sayilar.Add(32);
sayilar.Add(213);
sayilar.Add(819);
sayilar[3]; //dizideki 3. Nolu gözdeki elemanı getirir.
```

Listede kaç adet eleman olduğunu almak için;

```
sayilar.Count
```

Listenin içindeki bilgileri okumak için şu döngü kullanılabilir.

```
foreach (int sayi in sayilar)
{
listBox1.Items.Add(sayi.ToString());
}
```

Listeden bir elemanı değeri ile çıkarmak için şu ifade kullanılır. Burada değeri 213 olan sayı listeden çıkarılmaktadır.

```
sayilar.Remove(213);  //değeri 213 olan elemanı siler.
sayilar.RemoveAt(2);  //sıra numarası 2 olan elemanı siler. Komut "RemoveAt"
```

Listede elemanın bulunup bulmadığını bulma.

```
if (sayilar.Contains(819))
{
MessageBox.Show( "819 sayisi listede vardır");
}
```

Listede kaçıncı sırada olduğunu bulmak için aşağıdaki uygulama kullanılabilir.

```
int SiraNo = sayilar.BinarySearch(213);
MessageBox.Show(SiraNo.ToString()); //SiraNo=2 olarak verir.
```

Diziyi Listeye çevirmek için aşağıdaki uygulama kullanılabilir.

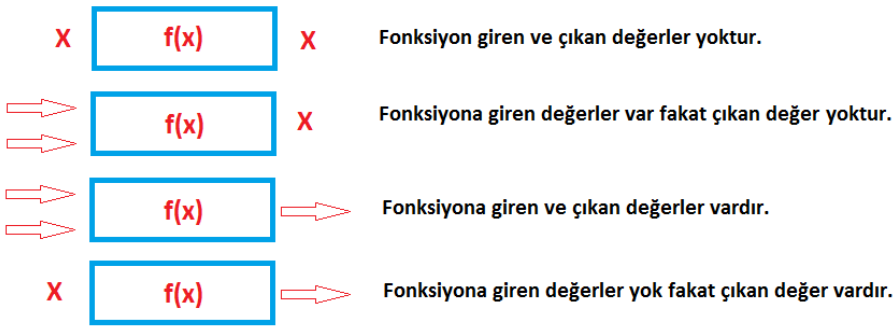
```
string[] dizi = new string[3];
dizi[0] = "Ali";
dizi[1] = "Oya";
dizi[2] = "Can";

List<string> isimler = new List<string>(dizi);

foreach (string isim in isimler)
{
listBox1.Items.Add(isim);
}
```

FONKSİYONLAR

Program yazarken fonksiyon kullanmanın bir çok faydası vardır. Bu faydası aşağıdaki şekilde özetlenebilir.

a) Program fonksiyonlar vasıtasıyla daha küçük parçalara bölündüğü için programın anlaşılırlığı artar.
b) Fonksiyona yazılan komutlar programın değişik yerlerinde tekrar yazılmak zorunda kalınmadığı için program daha az kodla oluşturulmuş olur.
c) Fonksiyona giren ve çıkan değerler kontrol altında tutulduğu için, programda oluşabilecek hataların önüne geçilmiş olur ve hataların tesbiti kolaylaşmış olur.
d) Programın akış diyağramı ve mantıksal yapısı fonksiyon kullanımı ile daha kolay oluşturulur.
e) Nesne tabanlı programlama teknikleri kullanılırken, fonksiyon yapıları kullanılacağı için alt yapı sağlanmış olur.

Fonksiyonları aynı matematikte fonksiyonlar gibi düşünebiliriz. Matematik de bir fonksiyona bir çok değer girer, fonksiyon içerisinde bazı işlemler yapılır ve sonuç olarak da bir tane değer üretilir. $y= 3x^2 + z$ şeklinde verilen bir fonksiyonda x ve z değerleri giren değerler, y değeri ise çıkan değerdir. x ve z değerleri bazı işlemlerden geçilir ve tek bir çıkış olan y değeri oluşturulmuş olur. Aynı şekilde programlamadaki fonksiyon ifadeleri ise giriş ve çıkış değerlerine bağlı olarak 4 şekilde gruplandırılabilir.



Fonksiyonun genel formatı şu şekildedir. Fonksiyona giren değişken değerleri parantezin içinde tanımlanır. Dışarıdan bu fonksiyona değerler gönderilirken, girişteki tanımlanan değişkenin tipleri ile aynı tipte olmalıdır. Fonksiyondan geri değer döndürülecekse fonksiyon içinde return kelimesi ile geri dönen değer gösterilir. Bu değer fonksiyonun adının başında bulunan tip ile aynı olmalıdır. Eğer bir fonksiyon geri değer göndermeyecekse fonksiyonun adının başına void ifadesi eklenmeidir. Bu ifadeden önce public ifadesi kullanılırsa fonksiyon programın her tarafından çağrılarak kullanılabilir.

```
public double FonksiyonunAdi(double GirenDegisken1, double GirenDegisken2)
{
      double FonksiyonIcindeKullanilanYerelDegisken= 0;
      .......
      İşlemler
      .......
      return GeriDonenDeger;
}
```

Fonksiyon Oluşturma

Fonksiyonlar dört farklı tipte oluşturulur.

A- Hiç bir dış değer almayan ve geri değer göndermeyen fonksiyonlar. Sadece işlem yapar	B- Dışarıdan değer almaz fakat geri değer gönderir
public Void FonksiyonAdi() *{* *Yerel degişkenler* *İşlemler* *}*	*public geridönüştipi FonkAdi()* *{* *Yerel degişkenler* *İşlemler* *Return geridönendeğer* *}*

`private void button1_Click(object sender, EventArgs e)`
`{`
`Hesapla();`
`}`
 	
`public void Hesapla()`
`{`
`int A=3, B=2, C;`
`C = A + B;`
`MessageBox.Show("Sonuc="+C);`
`}`
	`private void button1_Click(object sender, EventArgs e)`
	`{`
	`MessageBox.Show(Hesapla().ToString());`
	`}`
	
	`public int Hesapla()`
	`{`
	`int A=3, B=2, C;`
	`C = A + B;`
	`return C;`
	`}`

C- Dışarıdan değer alır fakat dışarı değer göndermez	D- Dışarıdan hem değer alır hemde değer göderir.
public Void FonksiyonAdi(tip Degişken1, tip Degişken2) *{* *Yerel degişkenler* *İşlemler* *}*	*public geridönüştipi FonkAdi(tip Degişken1, tip Degişken2)* *{* *Yerel degişkenler* *İşlemler* *Return geridönendeğer* *}*

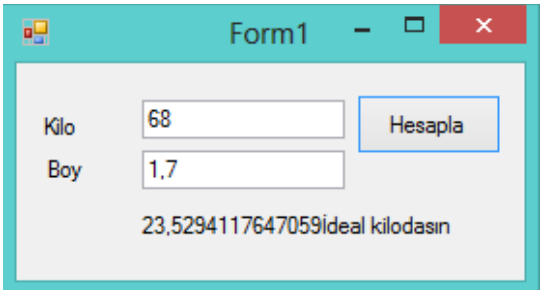
`private void button1_Click(object sender, EventArgs e)`
`{`
`int X = 3, Y = 2;`
`Hesapla(X,Y);`
`}`
 	
`public void Hesapla(int A, int B)`
`{`
`int C;`
	`private void button1_Click(object sender, EventArgs e)`
	`{`
	`int X = 3, Y = 2;`
	`MessageBox.Show(Hesapla(X, Y).ToString());`
	`}`
	
	`public int Hesapla(int A, int B)`
	`{`
	`int C;`

```
    C = A + B;
    MessageBox.Show(C.ToString());
}
```

```
    C = A + B;
    return C;
}
```

Örnek

İdeal kilo hesabı yapan bir program yazın. Bu program üzerinde 4 tip fonksiyon kullanımını gösterin. İdel Kilo = Kilo / Boy^2 dir. Örnek : 68 kg/ 1.70 m = 23.52 çıkar. Bu sayı 18 den küçük ise kişi zayıf, 18-25 arasında ise ideal kiloda, 25-30 arasında ise hafif şişman ve 30 üzerinde çıkarsa obozite demektir.



1.Tip fonksiyon kullanımı

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
            Hesapla();
}

public void Hesapla()
{
      double Boy=0, Kilo=0,Katsayi = 0;

      Boy=Convert.ToDouble (textBox2.Text)  ;
      Kilo = Convert.ToDouble (textBox1.Text);

      Katsayi = Kilo / (Boy * Boy);
      if (Katsayi < 18)
            label3.Text =Katsayi.ToString() + "Zayıfsın";
      else if(Katsayi >= 18 && Katsayi <= 25)
            label3.Text = Katsayi.ToString() + "İdeal kilodasın";
      else if (Katsayi > 25 && Katsayi < 30)
            label3.Text = Katsayi.ToString() + "Hafif Şişmansın";
      else if (Katsayi > 30)
      label3.Text = Katsayi.ToString() + "Şişmansın";
}
```

2. Tip Fonksiyon Kullanımı

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
      double Boy = 0, Kilo = 0, Katsayi = 0;

      Boy = Convert.ToDouble(textBox2.Text);
      Kilo = Convert.ToDouble(textBox1.Text);

      Hesapla(Boy,Kilo);
}

public void Hesapla(double Boy_degisken, double Kilo_degisken)
{
      double  Katsayi = 0;
      Katsayi = Kilo_degisken / (Boy_degisken * Boy_degisken);

      if (Katsayi < 18)
            label3.Text =Katsayi.ToString() + "Zayıfsın";
      else if(Katsayi >= 18 && Katsayi <= 25)
```

```
            label3.Text = Katsayi.ToString() + "İdeal kilodasın";
      else if (Katsayi > 25 && Katsayi < 30)
            label3.Text = Katsayi.ToString() + "Hafif Şişmansın";
      else if (Katsayi > 30)
            label3.Text = Katsayi.ToString() + "Şişmansın";
}
```

3. Tip Fonksiyon Kullanımı

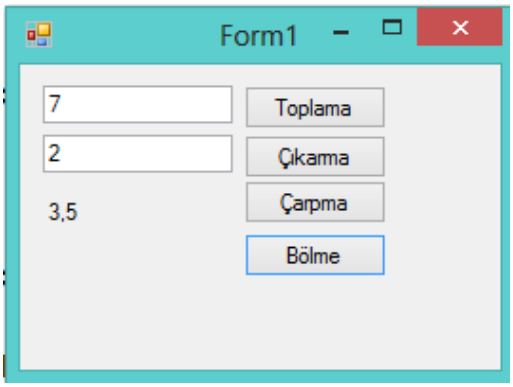
```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
      double Boy = 0, Kilo = 0, Katsayi = 0;

      Boy = Convert.ToDouble(textBox2.Text);
      Kilo = Convert.ToDouble(textBox1.Text);

      double Katsayi_Degeri= Hesapla(Boy,Kilo);

      if (Katsayi_Degeri < 18)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "Zayıfsın";
      else if (Katsayi_Degeri >= 18 && Katsayi_Degeri <= 25)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "İdeal kilodasın";
      else if (Katsayi_Degeri > 25 && Katsayi_Degeri < 30)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "Hafif Şişmansın";
      else if (Katsayi_Degeri > 30)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "Şişmansın";
}

public double Hesapla(double Boy_degisken, double Kilo_degisken)
{
      double  Katsayi = 0;
      Katsayi = Kilo_degisken / (Boy_degisken * Boy_degisken);

      return Katsayi;
}
```

4. Tip Fonksiyon Kullanımı

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
      double Katsayi_Degeri = Hesapla();

      if (Katsayi_Degeri < 18)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "Zayıfsın";
      else if (Katsayi_Degeri >= 18 && Katsayi_Degeri <= 25)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "İdeal kilodasın";
      else if (Katsayi_Degeri > 25 && Katsayi_Degeri < 30)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "Hafif Şişmansın";
      else if (Katsayi_Degeri > 30)
            label3.Text = Katsayi_Degeri.ToString() + "Şişmansın";
}

public double Hesapla()
{
      double Boy = 0, Kilo = 0, Katsayi = 0;

      Boy = Convert.ToDouble(textBox2.Text);
      Kilo = Convert.ToDouble(textBox1.Text);

      Katsayi = Kilo / (Boy * Boy);

      return Katsayi;
```

```
}
```

Örnek

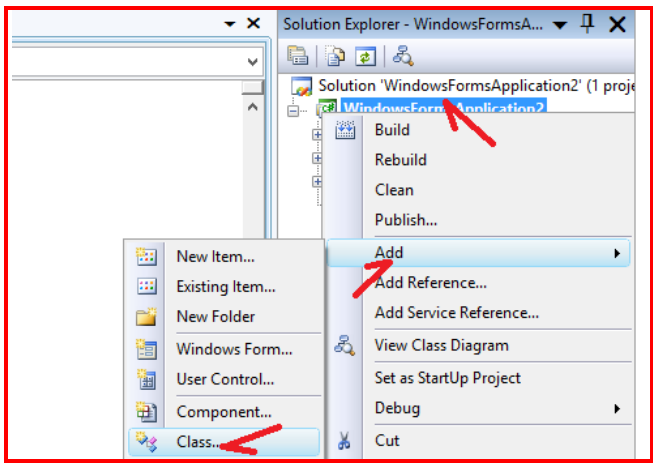


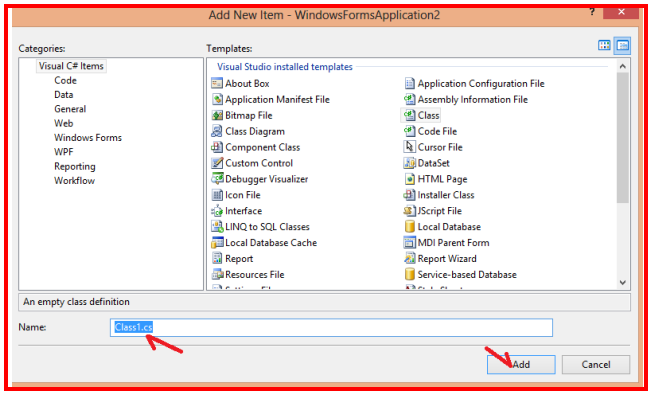

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
      topla();
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
      int Sayi1 = Convert.ToInt32(textBox1.Text);
      int Sayi2 = Convert.ToInt32(textBox2.Text);

      cikar(Sayi1, Sayi2);
}

private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
      int Sayi1 = Convert.ToInt32(textBox1.Text);
      int Sayi2 = Convert.ToInt32(textBox2.Text);
      label1.Text = carpma(Sayi1, Sayi2).ToString();

}

private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
      label1.Text = bolme().ToString();

}

//FONKSİYONLAR
public void topla()
{
      int Sayi1 = Convert.ToInt32(textBox1.Text);
      int Sayi2 = Convert.ToInt32(textBox2.Text);

      int sonuc = Sayi1 + Sayi2;
      label1.Text = sonuc.ToString();
}

public void cikar(int a, int b)
{
      int sonuc = a - b;
      label1.Text = sonuc.ToString();
}
```

```
public int carpma(int a, int b)
{
      return a * b;
}

public double bolme()
{
      int Sayi1 = Convert.ToInt32(textBox1.Text);
      int Sayi2 = Convert.ToInt32(textBox2.Text);

      double sonuc =(double) Sayi1 / (double) Sayi2;
      return  sonuc;
}
```

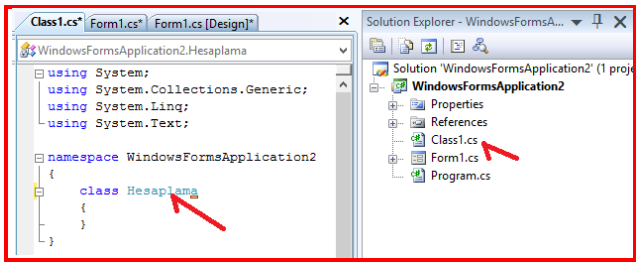
SINIF (NESNE) OLUŞTURMA

Projemizin içinde tekrar eden kodları bir nesne şeklinde (sınıf=class) şeklinde oluşturarak tekrar kullanabiliriz. Sınıf yapısını projenin her tarafından çağırıp kullanıma açabiliriz. Bunun için öncelikle solution penceresinden projemize sağ tuşa tıklarsak Add>Class yolunu takip edersek sınıf oluşturmak için pencere açılacaktır. Bu pencerede sınıf kodları için isim belirleyebiliriz.





Burada önemli olan Class1.cs isminden daha çok içerisindeki sınıf tanımlayan fonksiyonun adıdır. Bu ad bizim kodlarımızda kullanacağımız isimdir.



Şimdi bu hesaplama sınıfı içerisine iki tane fonksiyon (metod) yazalım.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace WindowsFormsApplication2
{
    class Hesaplama
    {
```

```
        public double Topla(double A, double B)
        {
            return A + B;
        }
        public double Cikar(double A, double B)
        {
            return A - B;
        }
    }
}
```

Sınıfı projemizde kullanırken şu şekilde tanımlarız.

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
Hesaplama Islem =new Hesaplama();
MessageBox.Show(Islem.Topla(2,3).ToString());
}
```