

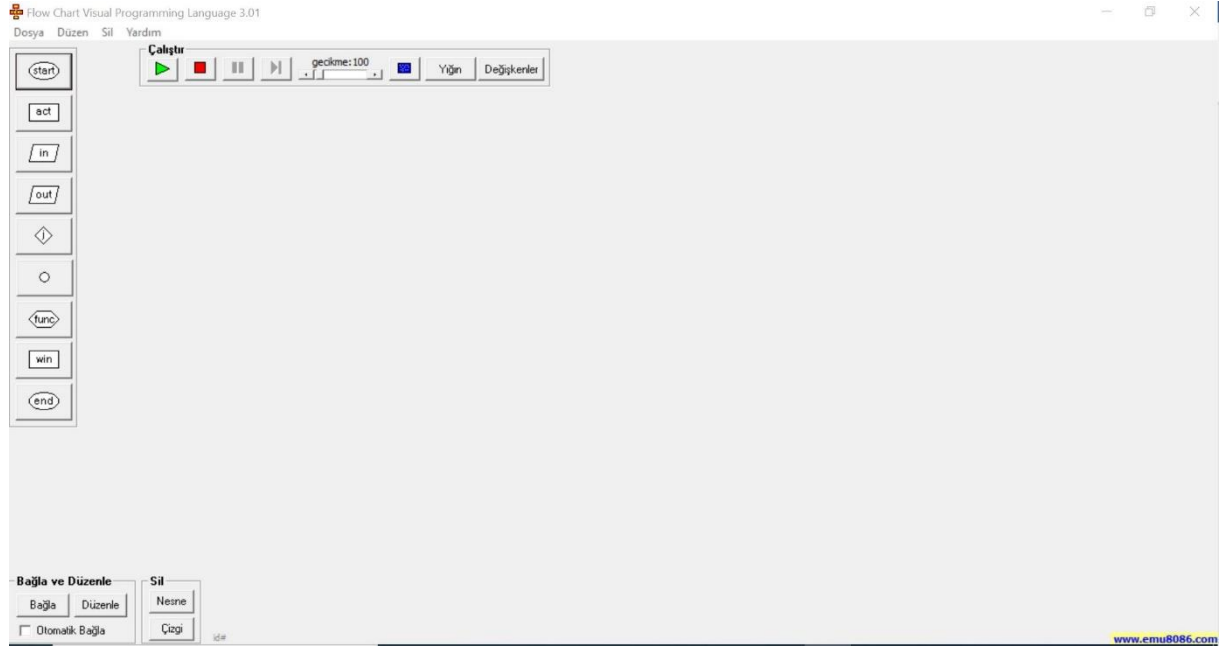


Fenerbahçe Üniversitesi

Flow Chart Visual Programming Language

Programının Kullanımı

Verilen zip dosyasının içinden setup.exe 'e tıklayarak yükleme işlemini gerçekleştirebilirsiniz. Yükleme işlemini gerçekleştirdikten sonra programı açarken karşınıza arka arkaya çıkacak “Kayıt defteri ya da .ini dosya değeri yazılamıyor” uyarısını dikkate almadan tamam sekmesine tıklayarak programı açabilirsiniz.



Arş. Gör. Uğur ÖZBALKAN

Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü



Programın sol tarafında akış diyagramlarına ait şekiller yer almaktadır. Ders kapsamında kullanıp işinize yarayacak şekiller şunlardır: start, act, in, out, j, o, end yazan şekillerdir.



Şeklin üzerine bastıktan sonra boşlukta yer alan herhangi bir yere şekli getirebilirsiniz. Program start şekliyle başlar end şekliyle son bulur.

Act şeklini kullandığınızda karşınıza atama, aritmetik işlemler ve string işlemleri çıkacaktır. Tanımlamak istediğiniz değişkene ait atamaları burdan yapabilirsiniz.

Arş. Gör. Uğur ÖZBALKAN

Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü



İşlem

Atama | Aritmetik İşlemler | String İşlemleri

Değişken Adı: sayac

Değer: 1

Tamam

sayac = 1

İşlem

Atama | Aritmetik İşlemler | String İşlemleri

İşlenen 1 işlem İşlenen 2

sayac + 1

S Sonuç değişkeni

sayac

Tamam

sayac = sayac + 1

İn şeklinde kullanıcıya girmesini istediğiniz değişkenin adını ve belirtmek istediğiniz mesajı yazabilirsiniz.

Giriş

Mesaj: Lütfen Sayıyı Giriniz

Değişken Adı: Sayı1

Tamam

Arş. Gör. Uğur ÖZBALKAN

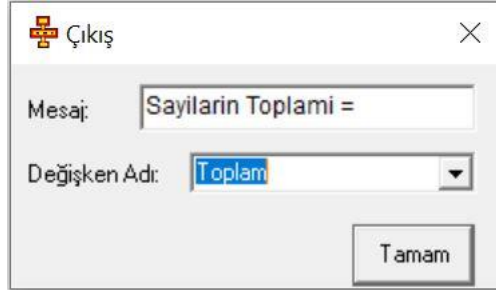
Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü



giriş
"Lütfen Sayiyi Giriniz", Sayı1

Out şeklinde programın çıktısını vereceğiniz değişkenin adını ve mesajınızı yazabilirsiniz.



çıkış
"Sayıların Toplamı = ", Toplam

J isimli şekilde karşılaştırma işlemlerinizi gerçekleştirebilirsiniz.



toplam > 100

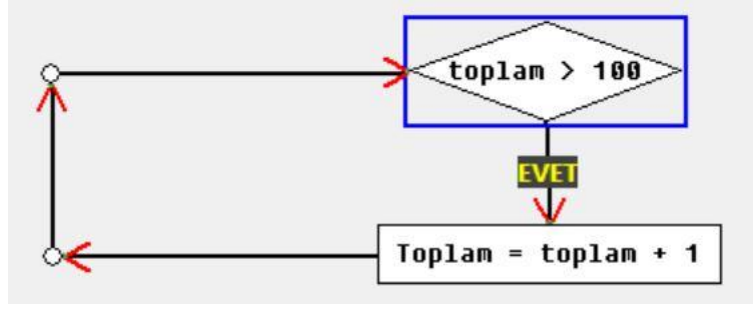
O şekliyle akış diyagramınızın daha anlaşılır olması açısından şekilleri birbirine bağlarken kullanabilirsiniz.

Arş. Gör. Uğur ÖZBALKAN

Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

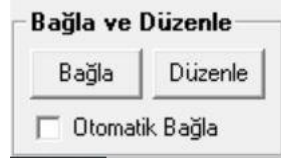




End ise programınızı bitiren akış diyagramı şeklindedir.



Bütün şekilleri birbirine bağlamak için sol alt tarafta bağla butonu yer almaktadır. Bağlamak istediğiniz iki şekle sırayla tıklayarak sol altta bulunan bağla butonuna tıkladığınızda işlem gerçekleşmiş olur.



Yanlış yaptığınız bağlama ve silmek istediğiniz nesnelere için sol altta bulunan sil bölümünden işlem yapmak istediğiniz şekle veya ok işaretlerine tıklayıp alt tarafta bulunan butonlara tıklayarak işlemlerinizi gerçekleştirebilirsiniz. Sol altta bulunan yer dışında üstteki sil menüsü altından da işlemi yapabilirsiniz.



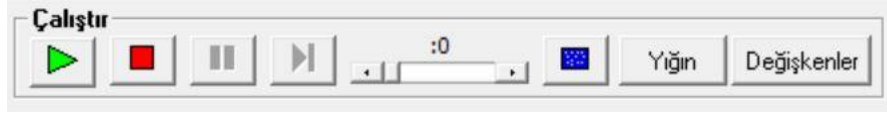
Programı bağlama işlemini gerçekleştirdikten sonra çalıştırmak ve kaydetmek için çalıştır butonuna tıklayarak programınızı çalıştırabilir veya çalışma esnasında kırmızı kare kutucuğa basarak programı durdurabilirsiniz.

Arş. Gör. Uğur ÖZBALKAN

Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü





Akış diyagramının adım adım nasıl çalıştığını görmek için :0 yazan yeri ilerleterek çalışma hızını azaltabilirsiniz. Yığın ve değişkenler bölümünü açarak hızımız yavaşken değerlerin ne şekilde değiştiğini görüp daha iyi anlayabilir, hatanız varsa daha rahat fark edebilirsiniz.

Değişkenler				
	RETURN	PARAM	sayac	kare
		PAR-OS	4	9

Yaptığınız programı dosya bölümündeki kaydet seçeneklerinden kaydedebilirsiniz. Programın dosya uzantısı .fpp olup, açmak istediğiniz örnekleri bu uzantı dosyasını bulup programından üzerinden açarak erişebilirsiniz.

Arş. Gör. Uğur ÖZBALKAN

Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

