

Ad, Soyad : # YANITLAR #
 Öğrenci No :
 Ders Kodu : 52000002261195
 Ders Adı : BILGISAYAR MÜHENDİSLİĞİNE GİRİŞ
 Sınav Türü : Quiz Midterm Final
 Tarih : 11.01.2018 12.00

[40 dakika]

1. Von Neumann... bilgisayarın günümüz bilgisayar sistemlerinin temeli kabul edilir; çünkü veri ve komutlar için tek bir bellek yapısı ve bellekte programı saklama mantığı önermektedir.
2. Yalnızca bir process tarafından işletilebilen program parça veya bölümüne ... Kritik Bölge ... denir.
3. İşletim sistemi ile iletişimde metinsel kullanıcı arayüzlerine genelde ... Kabuk (Shell) ... adı verilir.
4. Flip-Flap... bilgisayar donanımlarında 1-bitlik bilgi saklamak için kullanılır.
5. Bir bellek hücresi .. 8 .. Bit saklayabilir, bu da .. 1 .. byte demektir.
6. Bir animasyonda yalnızca belirli zaman noktalarındaki video karelerine .. Anahtar Kare ... denir.
7. Ağlar kapsama alanlarına göre ... LAN .., .. MAN .., ve .. WAN .. olarak sınıflandırılır.
8. Bilgisayar grafiklerinde Rendering pipeline işlemleri genellikle görüntüleme hacmine göre Kırpma ... işlemi ile başlar.
9. Bir işin yapılabilmesi için izlenmesi gereken sonlu adımlar dizisine .. Algoritma ... denir.
10. Geçici veri saklama ve depolama amaçlı bellek bölümüne .. Tampon ... denir.
11. Taema (Overflow) genellikle toplama ve çarpmada sonuç istenilen bit alanına sığmıyor ise oluşur.
12. Bilgisayara ilk elektrik geldiğinde CPU tarafından başlatılan ve işletim sistemini hard diskten belleğe taşıma işlemini yapan .. Boot loader ... dir.
13. ... Router (Yönlendirici) ... uyumlu veya uyumsuz birden fazla ağı birbirine bağlayarak ağların ağını oluşturur.
14. Aşağıdaki Hexadecimal gösterimlerinden hangisi 2'yetümleme yöntemine göre negative bir sayıyı göstermektedir?
 a) A4 b) 16 c) 7B d) 56
7B 6.7 1 olacak.
15. Internet tüm .. İnteray ... kapsayan ağların ağına verilen özel bir isimdir.
16. İlk uzun metrajlı tamamıyla bilgisayar animasyonu film .. Güncel Hikayesi (Toy Story) ... dir.
17. Tipik bir system için, .. Utility (faydalanılabilir) ... amaç ve hedeflere uygun yeteneklerin geliştirilmesini tarif ederken; bu yeteneklerin kolay öğrenilebilir olması ise .. Usability (kullanılabilirlik) ... kapsamındadır.
18. Açık anahtar şifrelemede, .. Açık ... Anahtar mesajları şifrelemek için, .. Kapalı/özel ... anahtar da şifreli mesajları çözmek için kullanılır. (Public) (Private)