

5. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi 2. Dönem Materyalleri

1. Hafta

- 5.2.1.C1 - Kurt Kuzu Ot Görseli
- 5.2.1.C2 - Kurt Kuzu Ot Kartları
- 5.2.1.C3 - Problem Çözme Grup Çalışması Kağıdı
- 5.2.1.C4 - Kurt Kuzu Ot Animasyonu
- 5.2.1.D1 - Hanoi Kuleleri Kuralları Yansıtma
- 5.2.1.D2 - Hanoi Kuleleri Çalışma Kağıdı
- 5.2.1.D3 - Hanoi Kuleleri Çözümleri

2. Hafta

- 5.2.2.A1 - Problem Çözme Stratejileri Görseli
- 5.2.2.B1 - Şimdi Ne Yapayım Soruları
- 5.2.2.C1 - Balık Kılıcı Çalışma Kağıdı
- 5.2.2.C2 - Sular Kirleniyor Balık Kılıcı Çözümlemesi
- 5.2.2.C3 - Örnek Balık Kılıcı Çözümlemesi

3. Hafta

- 5.2.3.A1- Harita
- 5.2.3.C1 - Dinle ve Çiz Görselleri

4. Hafta

- 5.2.4.A1 - Diş Doktoru Mehmet Bey'in Muayenehanesi Görseli
- 5.2.4.A2 - Kek Yapıyoruz Görseli
- 5.2.4.B1 - Kahvaltı Alışkanlıkları Anket Formu
- 5.2.4.B2 - Kahvaltı Alışkanlıkları Veri Tablosu
- 5.2.4.C1 - Oyunlar İçerisinde Sabit ve Değişken Kavramları

5. Hafta

- 5.2.5.A1 - Mantıksal Operatör Örneği - Köprüler
- 5.2.5.C1 - Doğanın Renkleri Çalışma Kağıdı

6. Hafta

- 5.2.6.B1 - Karışıklık Oyun Kartları

7. Hafta

- 5.2.7.A1 - Akış Şeması Sunumu
- 5.2.7.A2 - Sabah Rutini Akış Şeması Görseli
- 5.2.7.A3 - Kek Tarifi Akış Şeması Görseli
- 5.2.7.D1 - Robotun Rotası Akış Şeması

8. Hafta

- 5.2.8.B1 - Tavşan ve Havuç Oyunu Görseli
- 5.2.8.C1 - Eyvah Akış Şemaları Karışmış Çalışma Kağıdı
- 5.2.8.C2 - Senaryolar Çalışma Kağıdı

9. Hafta

- 5.2.9.A1 - Tangram Çalışma Kağıdı
- 5.2.9.A2 - Tangram Şekilleri Çalışma Kağıdı
- 5.2.9.B1 - Robot Değişkenler Çalışma Kağıdı

5.2.9.B2 - Zarftaki Değişkenler Çalışma Kağıdı

10.Hafta

5.2.10.A1 - Bilge Kunduz Soruları Yansıtma

5.2.10.A2 - Bilge Kunduz Soruları Çıktı

11. Hafta

5.2.11.A1 - Şekil Kartları

5.2.11.A2 - Programlamaya Başlıyorum

12. Hafta

5.2.12.B1 - Blok Tabanlı Programlama Sunumu

5.2.12.D1 - "Blockly Bulmaca Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

13. Hafta

5.2.3.A1 - Harita (3. haftadaki etkinliği hatırlatır.)

5.2.6.B1 - Karışıklık Oyun Kartları (6. haftadaki etkinliği hatırlatır.)

5.2.13.D1 - "Blockly Labirent Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

14. Hafta

5.2.14.A1 - "Blockly ile Labirentten Nasıl Çıktık?" Sunumu

5.2.3 - Yönergeleri Takip Et Ünitesi (3. haftadaki etkinliği hatırlatır.)

5.2.14.D1 - "Blockly Kuş Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

15. Hafta

5.2.15.A1 - "Kuş Yuvasına Giderken" Sunumu

5.2.15.C1 - "Blockly Kaplumbağa Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

16. Hafta

5.2.16.B1 - "Blockly ile Neler Öğrendik?" sunumu

Ara Değerlendirme Soruları

17. Hafta

5.2.17.B1 - Blockly Oyunlar Film 1-2 Sunumu

5.2.17.C1 - Blockly Oyunlar Film 3-5 Sunumu

5.2.17.C2 - "Blockly Film Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

18. Hafta

5.2.12.D1 - "Blockly Bulmaca Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

5.2.13.D1 - "Blockly Labirent Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

5.2.14.D1 - "Blockly Kuş Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

5.2.15.C1 - "Blockly Kaplumbağa Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

5.2.17.C2 - "Blockly Film Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

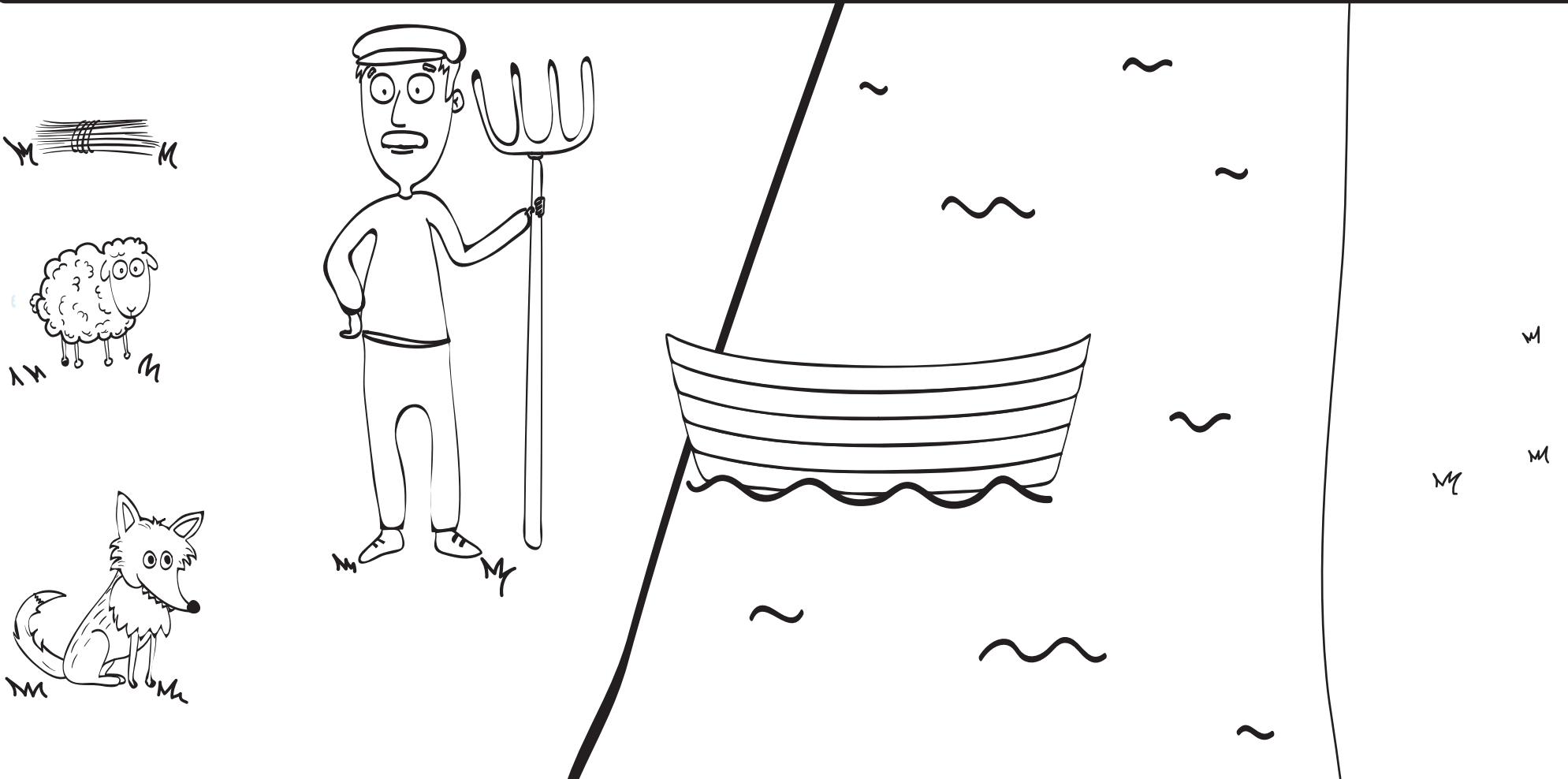
KURT, KUZU VE OT

Ahmet Amca'nın çiftliğı köyün biraz dışında Kızıldere'nin hemen öbür yanındaymış. Ahmet Amca bir gün kuzusunu, ormandan bahçesine inen kurdu ve kuzusu için ayırdığı bir miktar otu da alıp karşı kıyıya geçmek istemiş. Ancak karşıya geçebileceği tek araç ufacık bir kayıkmış ve hepsinin beraber karşıya geçmesi imkansızmış. Kayığa her defasında birini alabiliyormuş; ya kuzuyu ya kurdu ya da otu yanına alabilecekmış. Ancak bir sorunu daha varmış, kurtla kuzuyu yalnız bırakırsa kurt kuzuyu yermiş, kuzuyla otu yalnız bıraksa bu sefer kuzu da otları yermiş. Peki sizce nasıl olacak dı Ahmet Amca üçünü birden karşıya geçirecek?

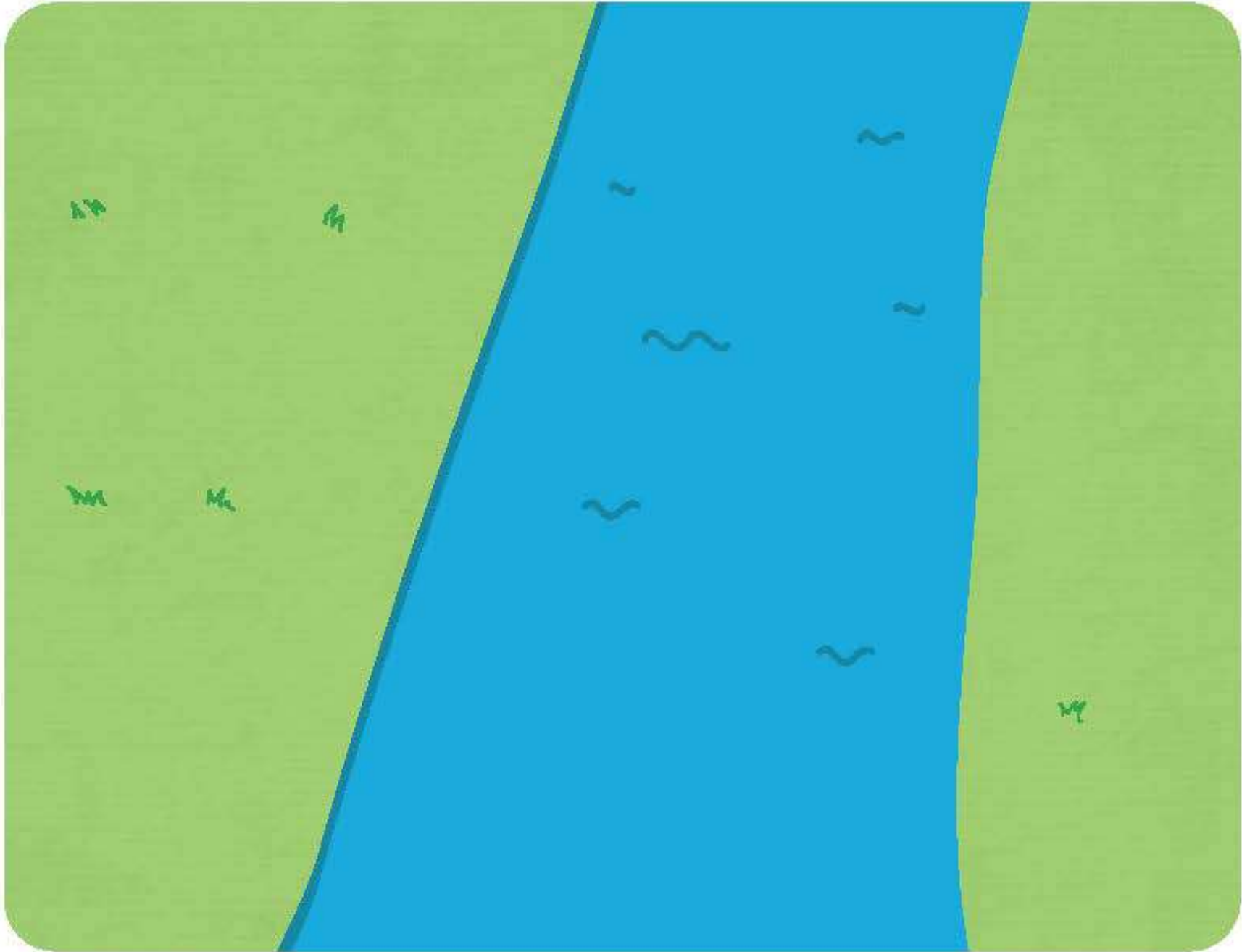
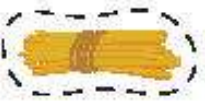


KURT, KUZU VE OT

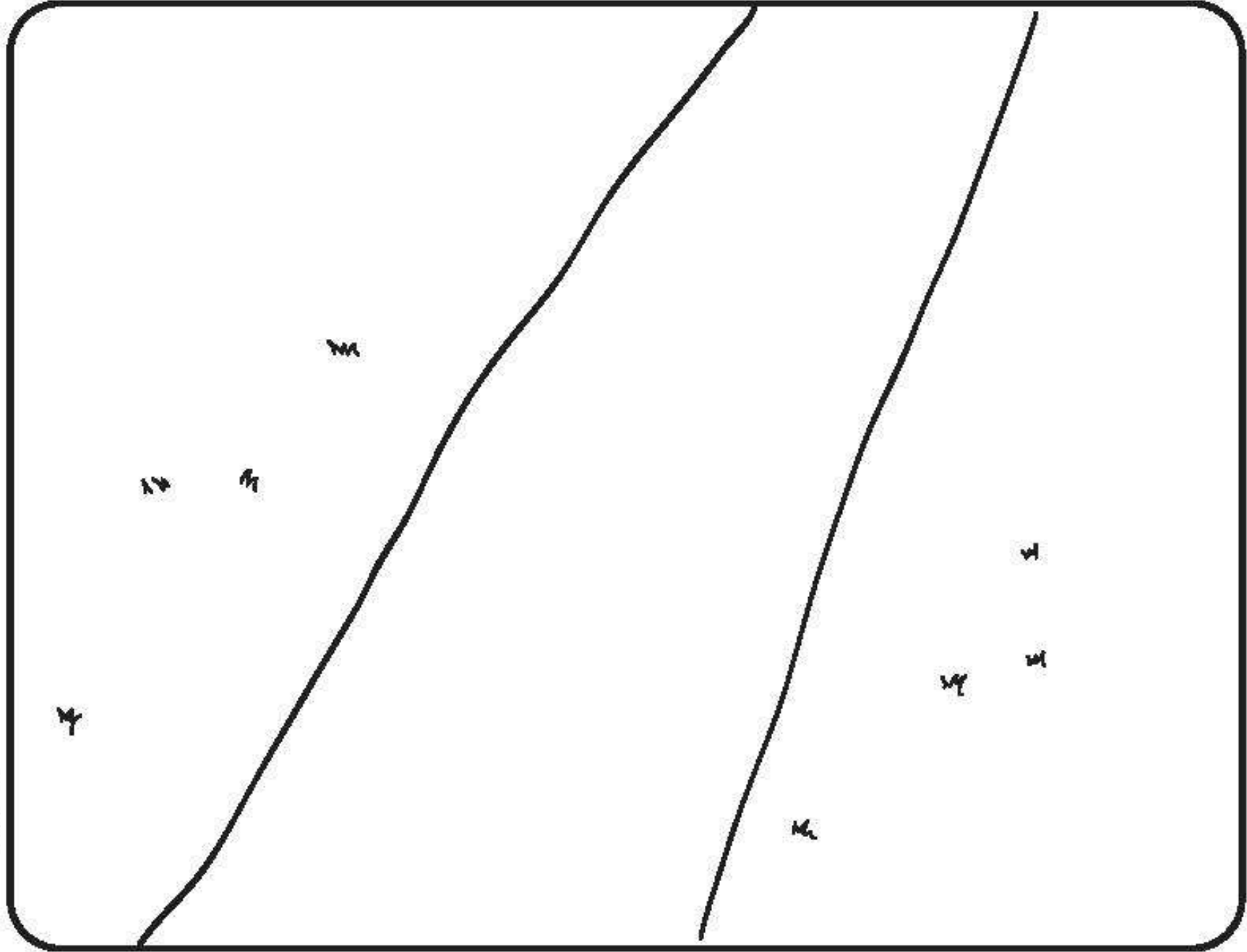
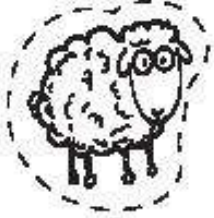
Ahmet Amca'nın çiftliği köyün biraz dışında Kızıldere'nin hemen öbür yanındaymış. Ahmet Amca bir gün kuzusunu, ormandan bahçesine inen kurdu ve kuzusu için ayırdığı bir miktar otu da alıp karşı kıyıya geçmek istemiş. Ancak karşıya geçebileceği tek araç ufacık bir kayıkmış ve hepsinin beraber karşıya geçmesi imkansızmış. Kayığa her defasında birini alabiliyormuş; ya kuzuyu ya kurdu ya da otu yanına alabilecekmış. Ancak bir sorunu daha varmış, kurtla kuzuyu yalnız bırakırsa kurt kuzuyu yermiş, kuzuyla otu yalnız bıraksa bu sefer kuzu da otları yermiş. Peki sizce nasıl olacak dı Ahmet Amca üçünü birden karşıya geçirecek?



KURT, KUZU VE OT

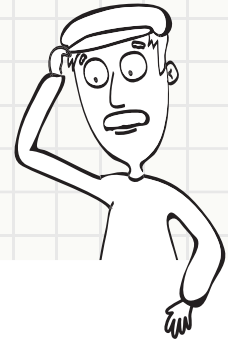


KURT, KUZU VE OT



PROBLEM ÇÖZME BASAMAKLARI

GRUP ÇALIŞMA KAĞIDI



ADIM 1 : PROBLEMİ ANLAMAK

1. Problemi yüksek sesle okuyun. Problemin ne olduğunu düşünün. İhtiyacınız olmayan herhangi bir bilgi var mı? (Her problemde ekstra bir bilgi yoktur, ancak bazılarında ihtiyacımız olmayan bilgiyi ayırtmak işimizi kolaylaştırabilir.)

2. Problemdeki her kelimeyi / kavramı anlayabiliyor musunuz? Bilmediğiniz kelimeleri yazın. (Bir grup halinde çalışıyorsak her birimizin problemde geçen kelimeleri anlaması önemlidir.)

3. Şimdi problemi kendi kelimelerinizle yeniden yazın ve şu cümleyi tamamlayın : Cevaplamamız gereken soru....!

ADIM 2 : BİR PLAN YAPMAK

1. Hangi stratejiler bu problemi çözmeye yarayabilir? (Deneme-yanılma, görselleştirme (resmini çizme), tahmin yürütme, örüntüleri kontrol etme, bir tablo ya da grafik hazırlama, bir liste hazırlama, mantık yürütme, tersten gitme)

2. Bazen stratejiler arasında olmayan bir şey yapmak da gerekebilir. Bu problemi çözmeye yarayacak başka bir şey geliyor mu aklınıza?

3. Bazen problemi çözmek için uygulayacağımız tüm adımları listelemek de işimizi kolaylaştırabilir. Bu problem için hangi adımları uygulamamız gerek?

4. Elimizdeki tüm bilgilere bir bakalım. Acaba bu problemi çözmek için başka bir bilgiye ihtiyacımız var mı? Bu bilgilere nereden ulaşabiliriz?

ADIM 3 : PLANI UYGULAMAK

1. Problemi ve problemin kendi cümlelerinizle yazdığınız ifadeyi sonrasında da çözüm adımlarını okuyun. Şimdi 5 dk. boyunca problemi kendi kendinize çözmeye çalışın.

Şimdi gruptaki herkesin çözümü yazılı olmalı. Hem cevabı, hem de bu cevaba nasıl ulaştığını not ettiniz mi?

ADIM 4: ÇÖZÜMÜ DEĞERLENDİRMEK

1. Bazı problemlerin birden çok çözümü varken bazılarının sadece tek bir çözümü vardır. Bizim problemimiz nasıl bir problem acaba?

2. Şimdi her bir grup üyesi kendi çözümünü ve bu çözüme nasıl ulaştığını paylaşsın.

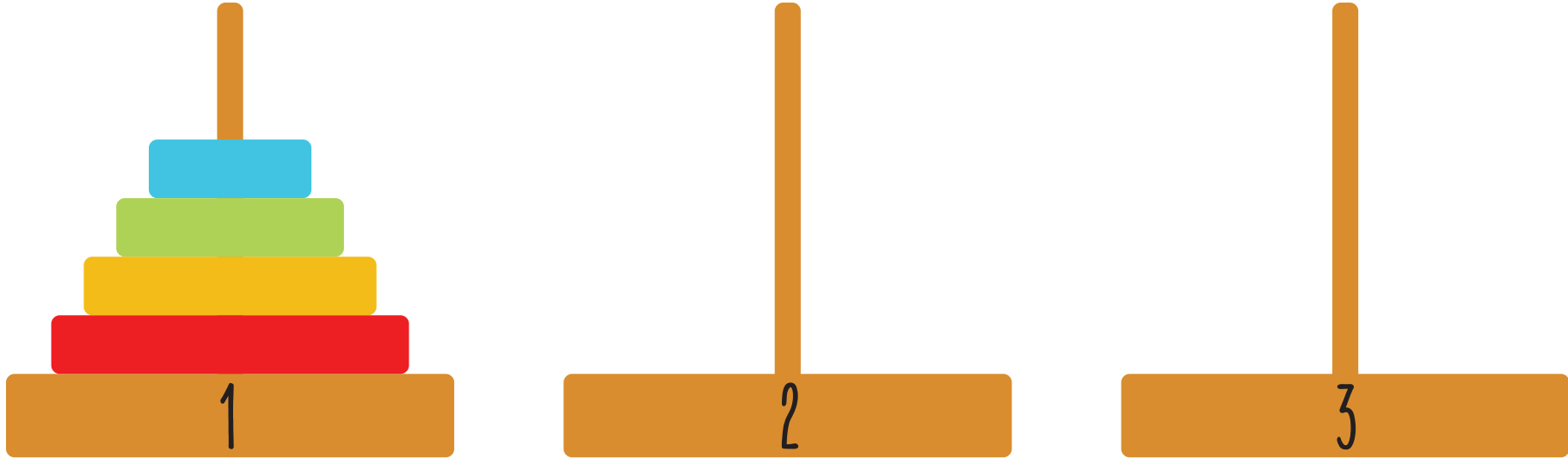
3. Herkesin cevabı anlamlı mı? Birinin cevabı sizinkinden farklı ise bu sonuca nasıl ulaştığınızı konuşun, onların da kendi cevaplarına nasıl ulaştığını dinleyin. Tüm bu cevaplar çözüm için mümkün mü yoksa sadece biri mi doğru? Bunu nasıl anlayabiliriz?

4. Œimdi cevapımızı sınıfa sunalım. Bu özümü sınıfa nasıl anlatacaksınız?

HANOİ KULELERİ

Amacımız 1. sütunda gördüğümüz halkaları aynı şekilde 3. sütuna taşımak.

1. Her bir hamlede sadece 1 halkayı taşıyabiliyoruz.
2. Herhangi bir halkanın üzerine kendisinden daha büyük bir halka koyamıyoruz.
3. Hedefimiz mümkün olan en az hamle ile taşıma işlemini tamamlamak.

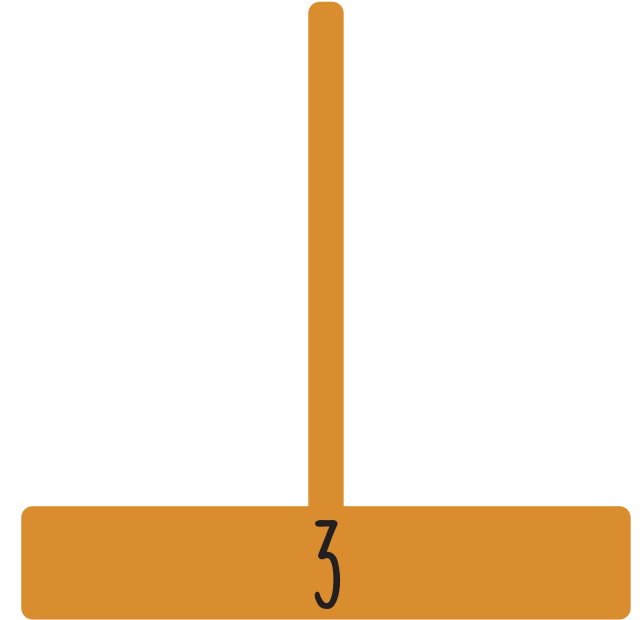
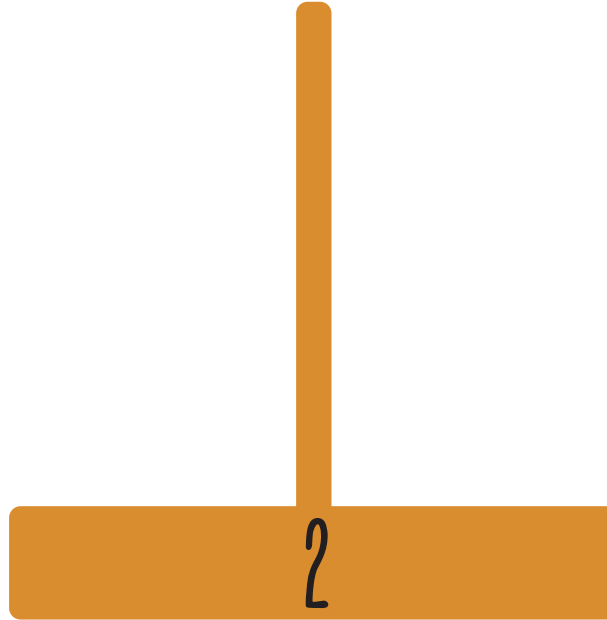
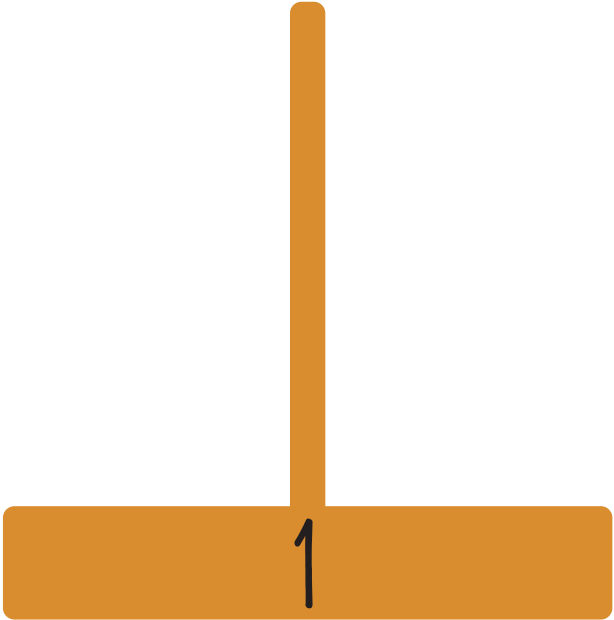
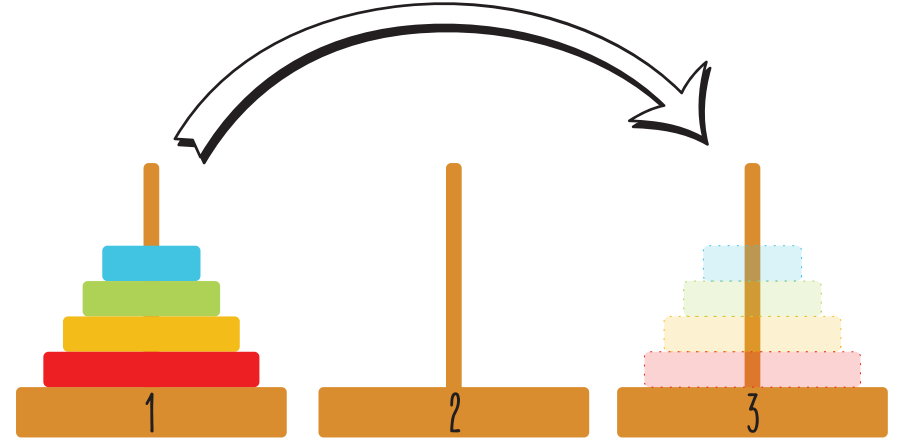


HANOİ KULELERİ

Amacımız 1. sütundaki halkaları aynı şekilde 3. sütuna taşımak.

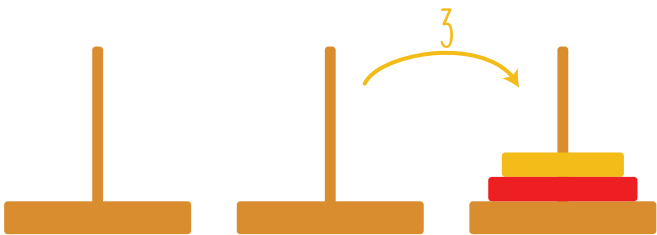
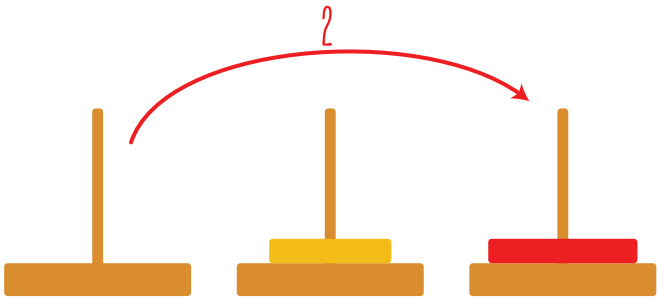
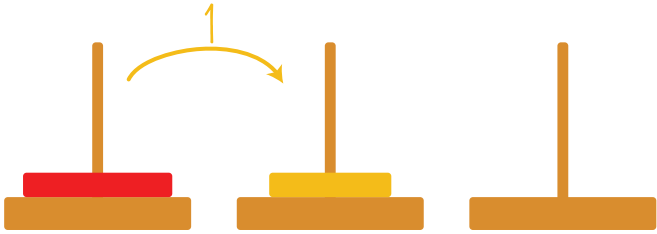
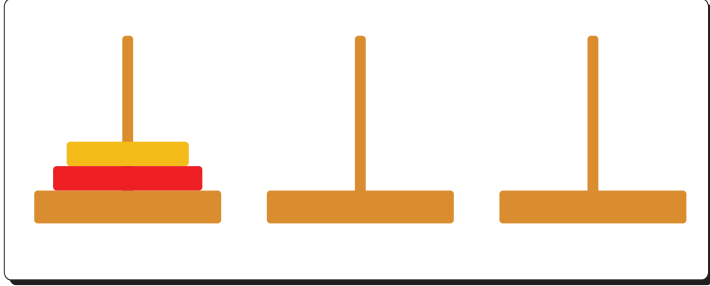
1. Her bir hamlede sadece 1 halkayı taşıyabiliyoruz.
2. Herhangi bir halkanın üzerine kendisinden daha büyük bir halka koyamıyoruz.
3. Hedefimiz mümkün olan en az hamle ile taşıma işlemini tamamlamak.

Acaba kaç hamlede taşıyabiliyoruz? Haydi aşağıdaki blokları kesip denemeye başlayalım!



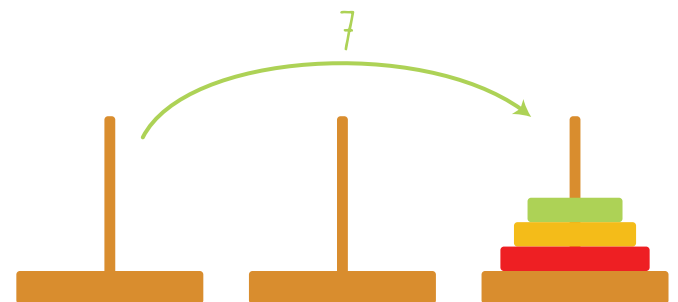
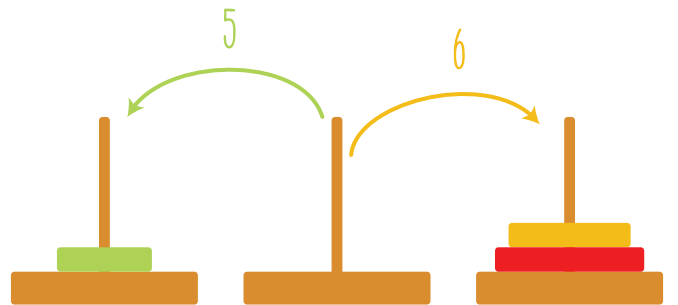
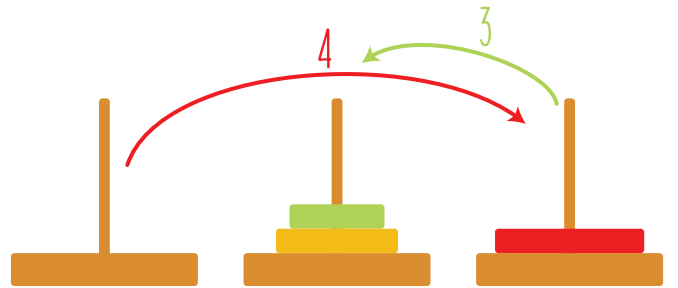
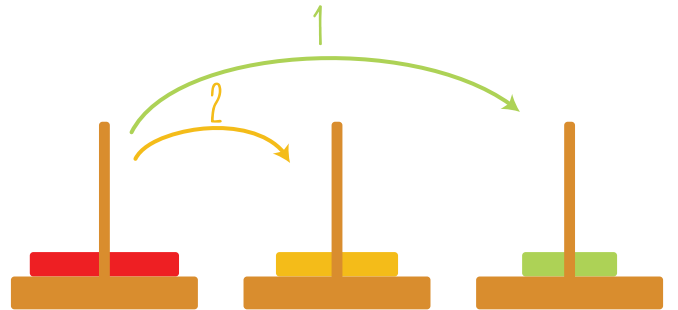
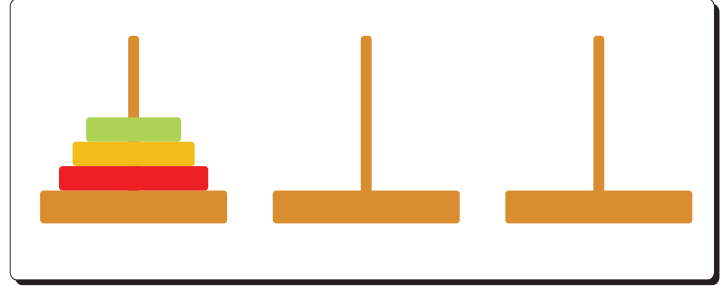
HANOİ KULELERİ

2'Lİ ÇÖZÜM



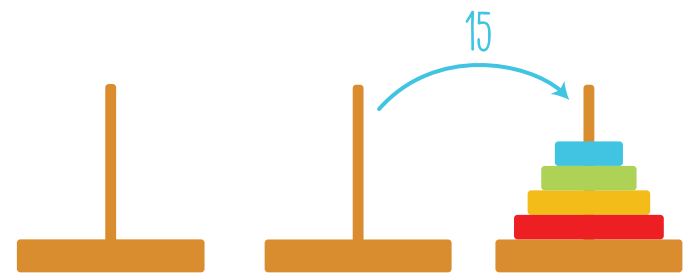
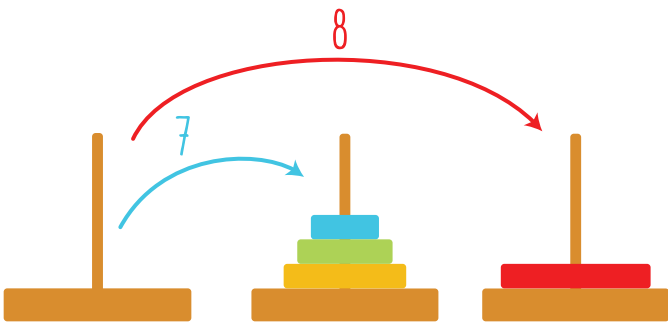
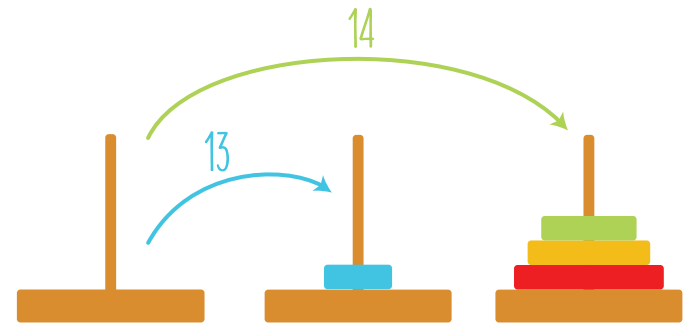
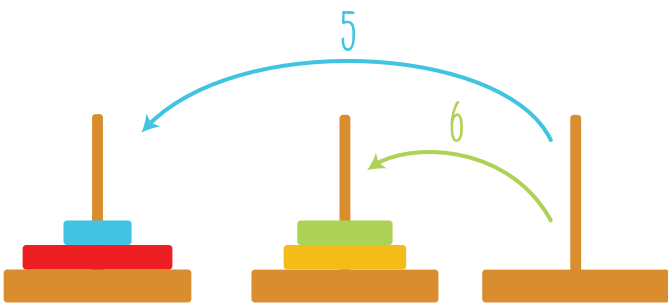
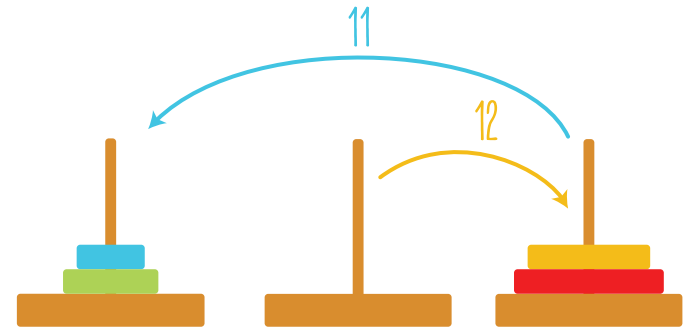
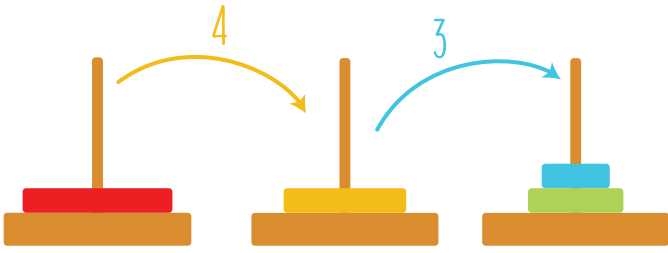
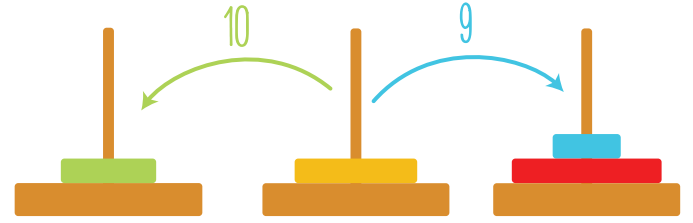
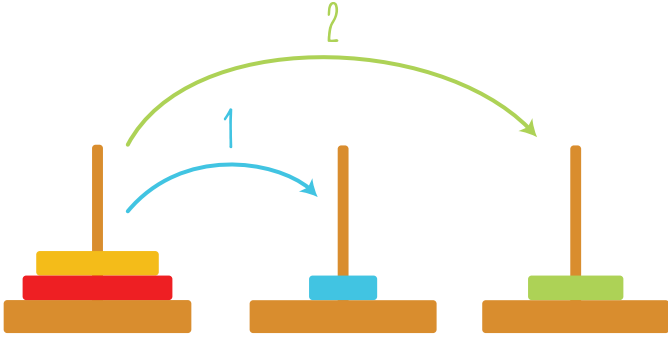
HANOİ KULELERİ

3'LÜ ÇÖZÜM





HANOİ KULELERİ 4'LÜ ÇÖZÜM



PROBLEM ÇÖZME STRATEJİLERİ



ŞİMDİ NE YAPAYIM SORU KAĞIDI

Arkadaşımdan aldığım borcu zamanında geri ödeyemedim.

Kütüphaneden aldığım kitabı kaybettim.

Yakın bir arkadaşım öğretmene yalan söyledi ve ne yapacağımı bilmiyorum.

Hazırladığım projeyi evde unuttum.

Teneffüslerde bana kötü davranan, beni iten, sataşan bir çocuk var.

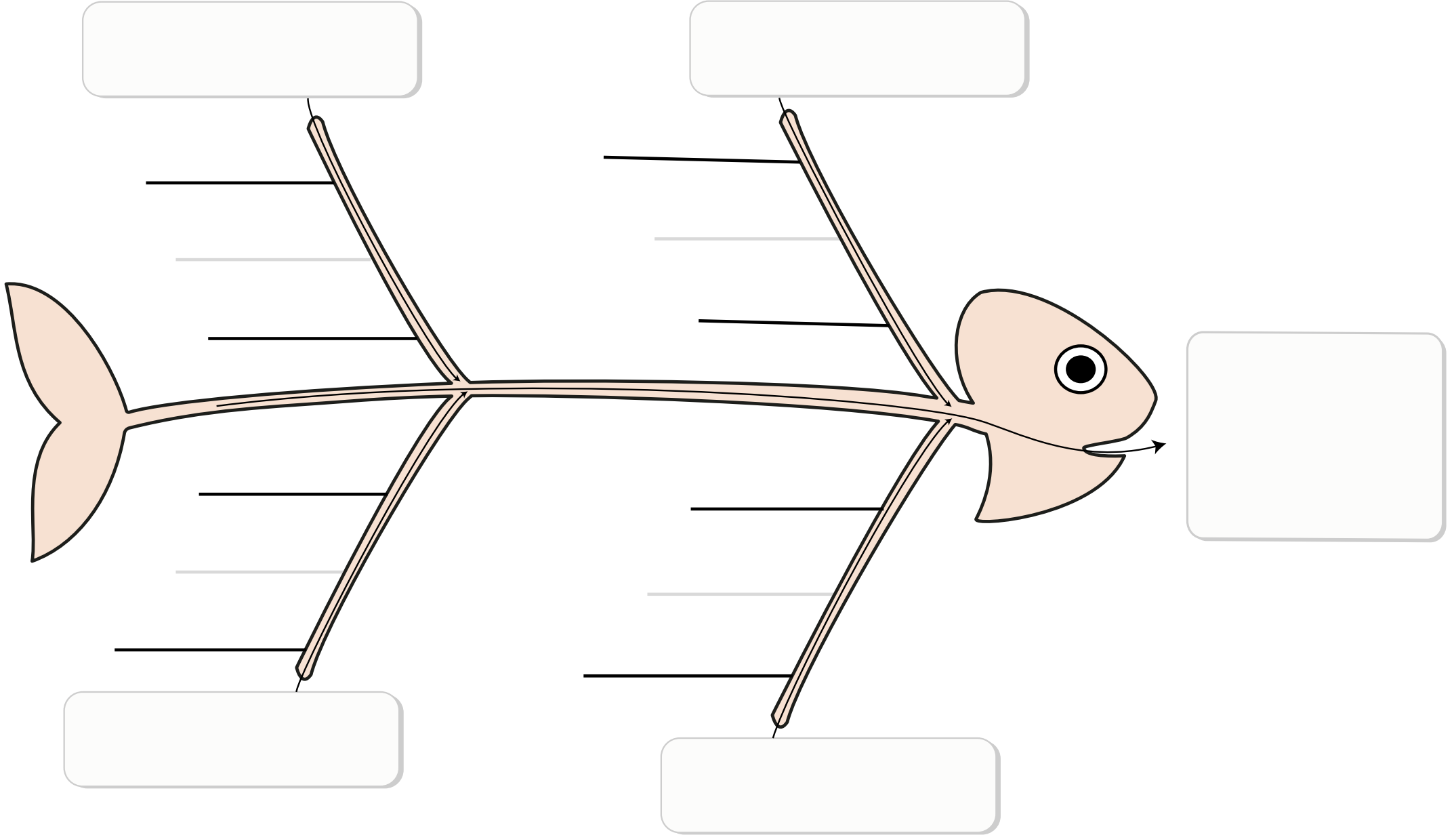
Sınav olurken arkamdaki arkadaşım 2. soruya ne cevap verdiğimi sordu.

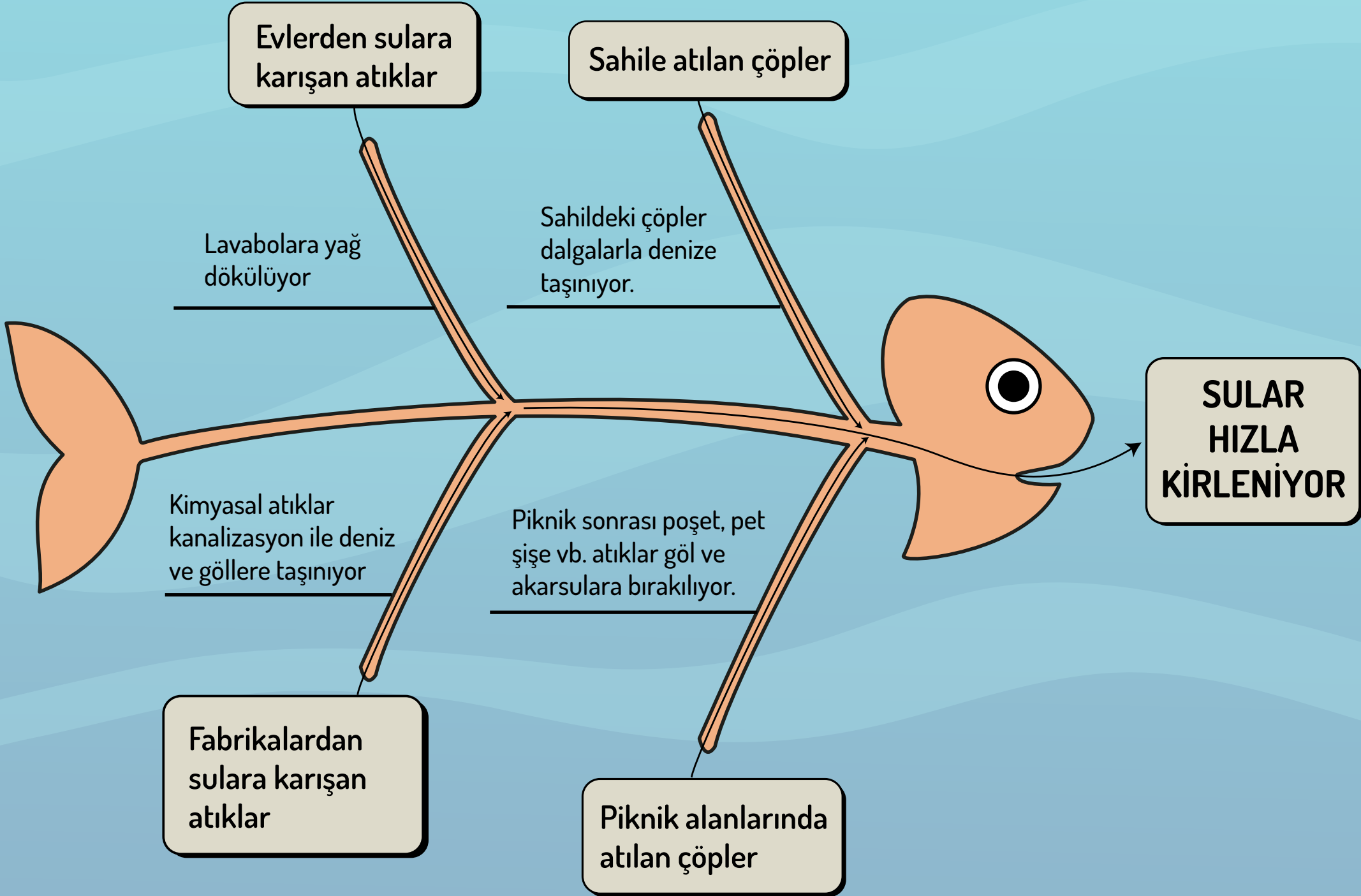
Öğretmen bir sonraki aktiviteyi anlatırken yanımdaki arkadaşım konuşmaya başladı ve ne yapacağını duyamadım.

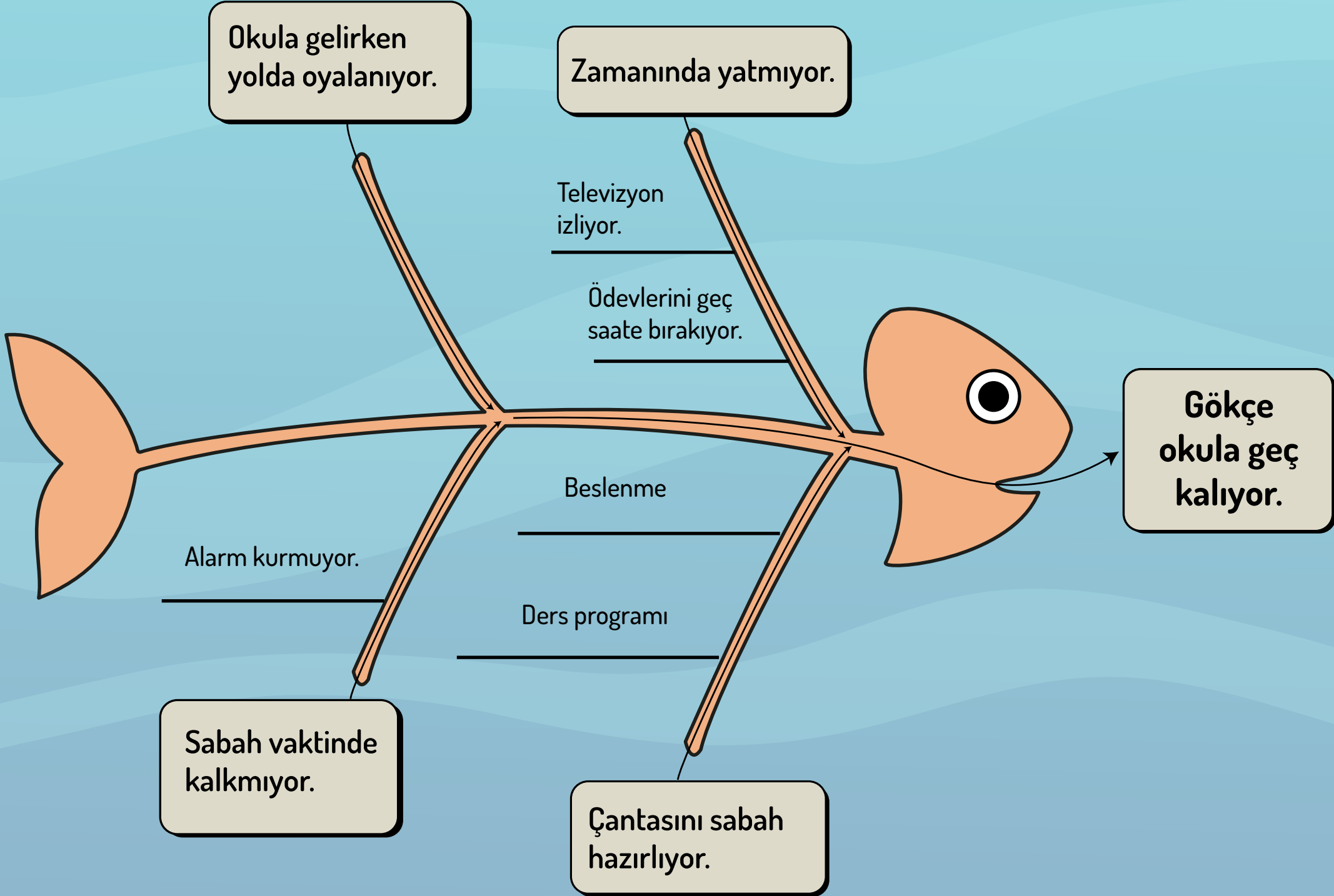
Annem beni okuldan almaya gelecekti, uzun süre bekledim ama gelmedi.

BALIK KILÇIĞI

Balık kılçığı ile problem çözerken problem, balığın baş kısmına, problemi ortaya çıkaran nedenler ise gövdeye birleştirilmiş çizgiler üzerine yazılır. Bu nedenleri ortaya çıkaran başka nedenler varsa bunlar da, kılçık üzerine birleştirilen daha kısa çizgilere yazılır. Haydi bir problemi bu yöntemle çözmeyi deneyelim!

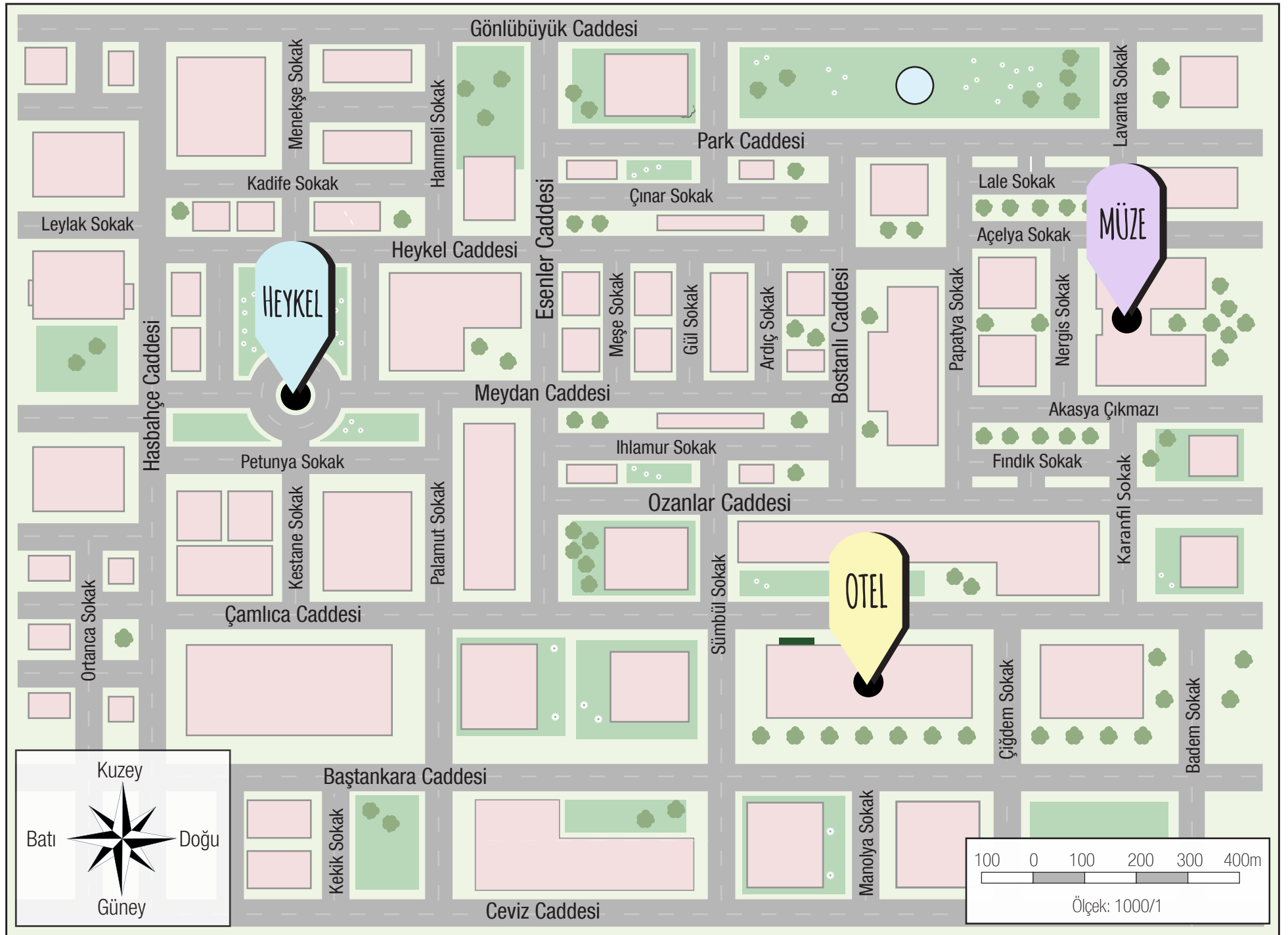






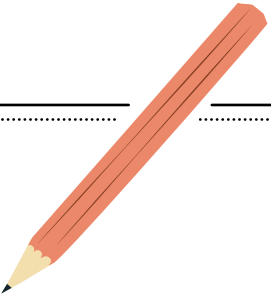


ADRES TARİFİ - HARİTA

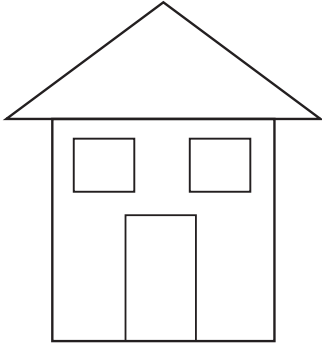


ADRES TARİFİ - HARİTA

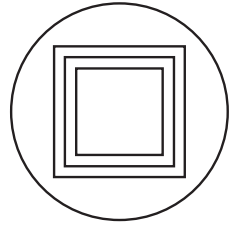
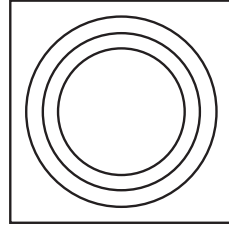
DİNLE VE ÇİZ



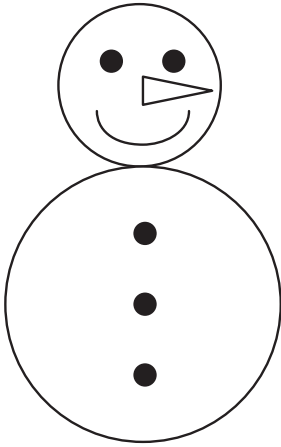
A



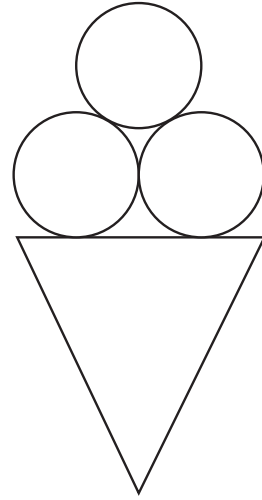
B



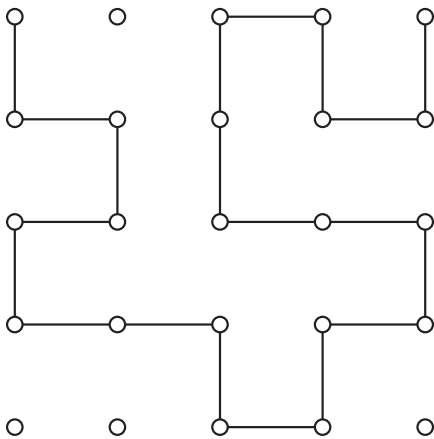
C



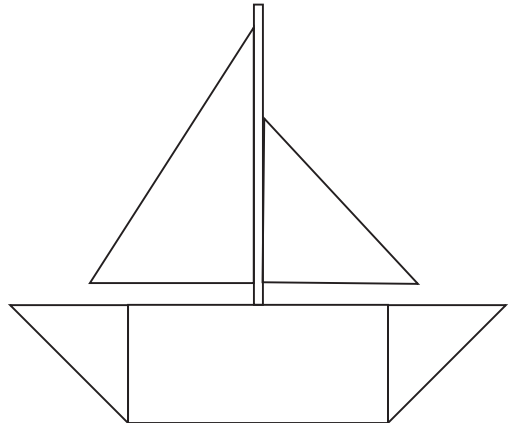
D



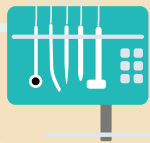
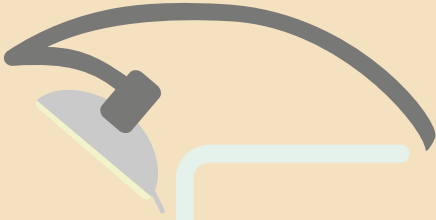
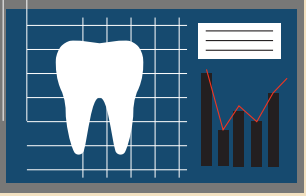
E



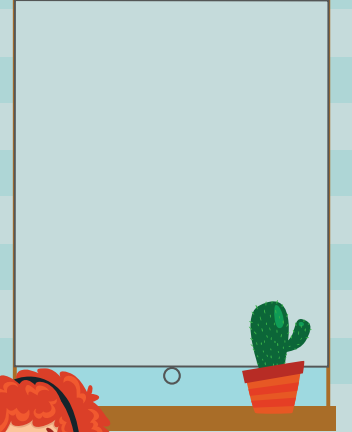
F



DİŞ DOKTORU MEHMET BEY'İN MUAYENEHANESİ

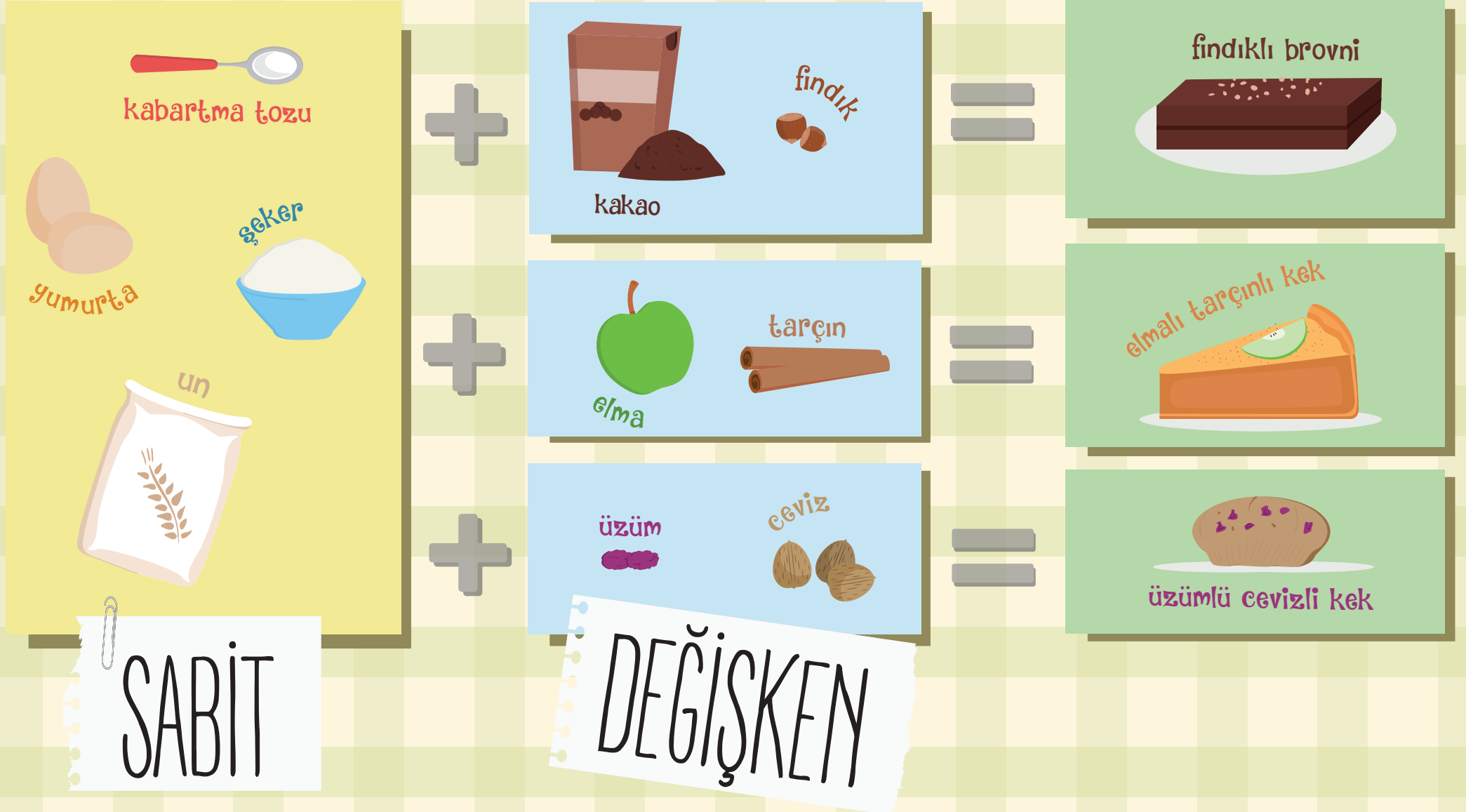


SABİT



DEĞİŞKEN

~ KEK YAPIYORUZ ~



KAHVALTI ALIŞKANLIKLARI VERİ TABLOSU

[illegible]

FUTBOL



Sayı	Tür	Açıklama
11	Sabit	Her takımdaki oyuncu sayısı
4	Sabit	Maçtaki hakem sayısı
90	Sabit	Maçın bitişi için dakika sayısı
45	Sabit	Her bir devre bitişi için dakika sayısı
3	Sabit	Yapılabilecek oyuncu değişikliği sayısı

Sayı	Tür	Açıklama
Skor	Değişken	Maçta atılması muhtemel gol sayısı
Ceza	Değişken	Maçta gösterilecek kart sayısı
Zaman	Değişken	Maç içerisinde geçen zaman değeri
Pas	Değişken	Maçta atılacak pas sayısı

SAKLAMBAÇ



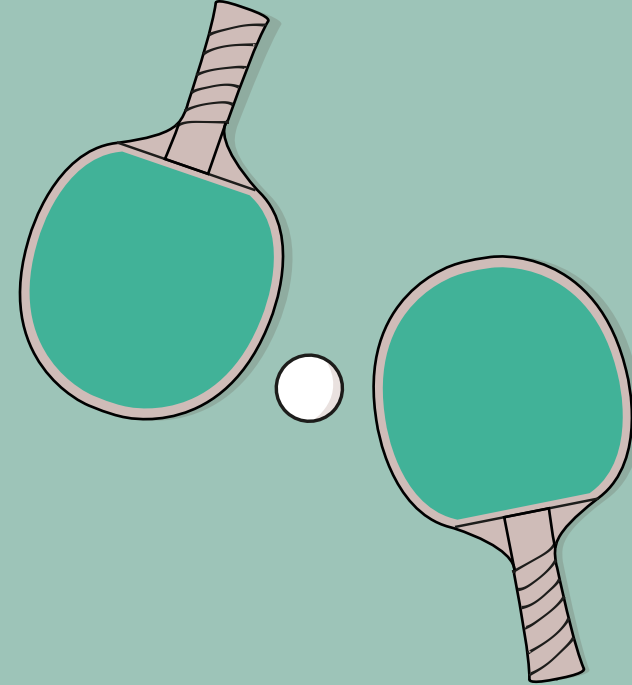
Sayı	Tür	Açıklama
1	Sabit	Oyundaki ebe sayısı
10	Sabit	Saklanmak için verilen süre

Sayı	Tür	Açıklama
Sonsuz	Değişken	Saklanılacak yer sayısı
Bitiş	Değişken	Oyun bitişi için geçen süre

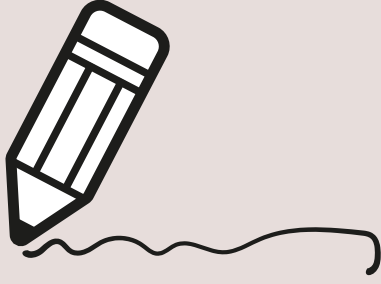
MASA TENİSİ

Sayı	Tür	Açıklama
2	Sabit	Tekli maç oyuncu sayısı
4	Sabit	Takım maçı oyuncu sayısı
15	Sabit	Set bitişi için gerekli sayı
3	Sabit	Maç bitişi için alınması gereken set

Sayı	Tür	Açıklama
Süre	Değişken	Maçta atılması muhtemel gol sayısı
Toplam Set	Değişken	Maçta gösterilecek kart sayısı
Toplam Puan	Değişken	Maç içerisinde geçen zaman değeri

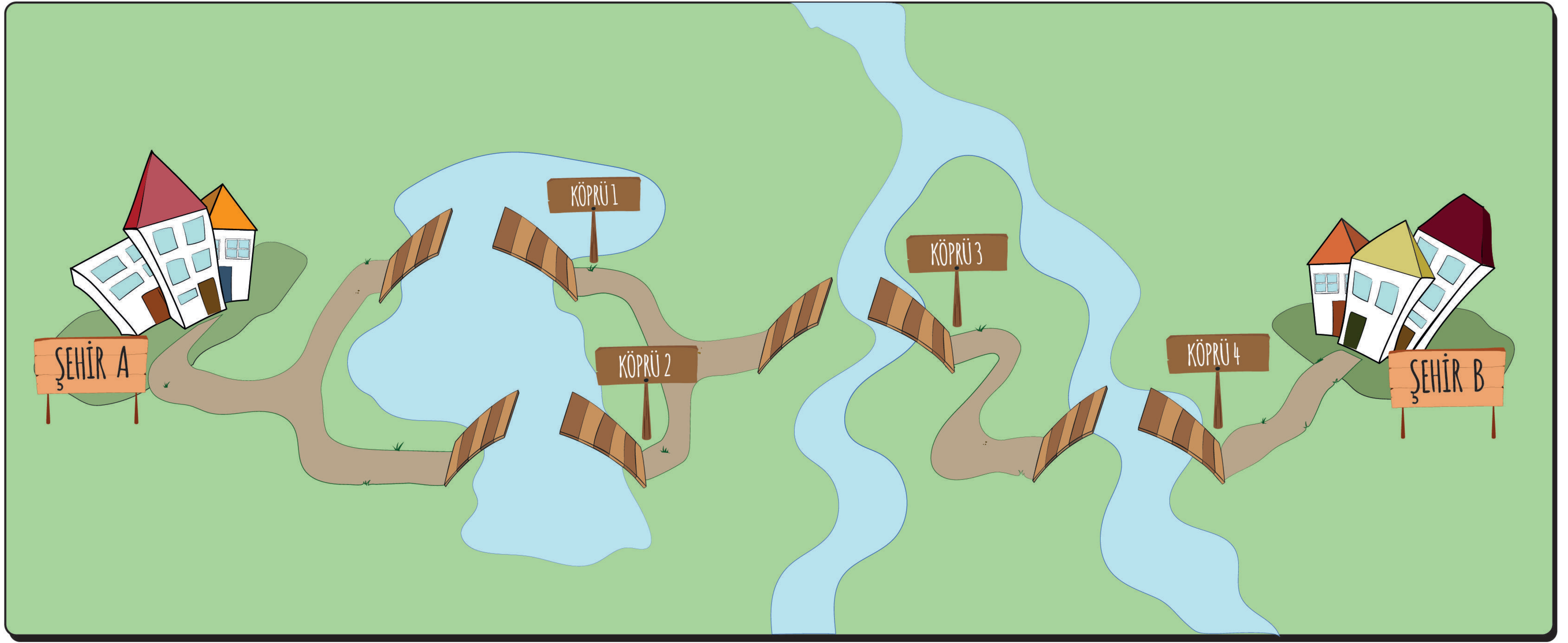


DERS



Sayı	Tür	Açıklama
Not	Değişken	Derste alınan not
Eğlence	Değişken	Derste eğlenme oranı
Oyun	Değişken	Tenefüste oynanan oyun sayısı

Sayı	Tür	Açıklama
Ders Süre	Sabit	Bir ders süresi
Başlangıç	Sabit	Ders başlama saati
Geçme notu	Sabit	Dersi geçmek için gereken not



Ali A şehrinden B şehrine gitmek üzere yola çıkmıştır. Yol üzerindeki köprülerin kanatları kapalı olduğunda köprüler geçilebilmektedir. Ali'nin B şehrine sorunsuz varabilmesi için aşağıdaki mantıksal ifadelerden hangileri sağlanmalıdır?

1. Köprü 1 **VE** Köprü 2 Kanatları Açık
2. Köprü 1 **VEYA** Köprü 2 Kanatları Açık
3. Köprü 2 **VE** Köprü 3 Kanatları Açık
4. Köprü 4 **VE** Köprü 1 Kanatları Açık
5. (Köprü 3 **VE** Köprü 4 Kanatları Açık) **DEĞİL**

DOĞANIN RENKLERİ



ÇINAR YAPRAĞI



ARI



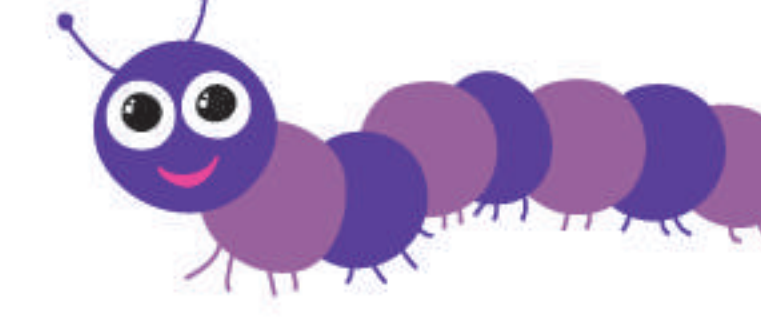
KAVAK YAPRAĞI



KARINCA



SALYANGOZ



TIRTIL



YUSUFÇUK



MOR FESLEĞEN YAPRAĞI



PATATES BÖCEĞİ



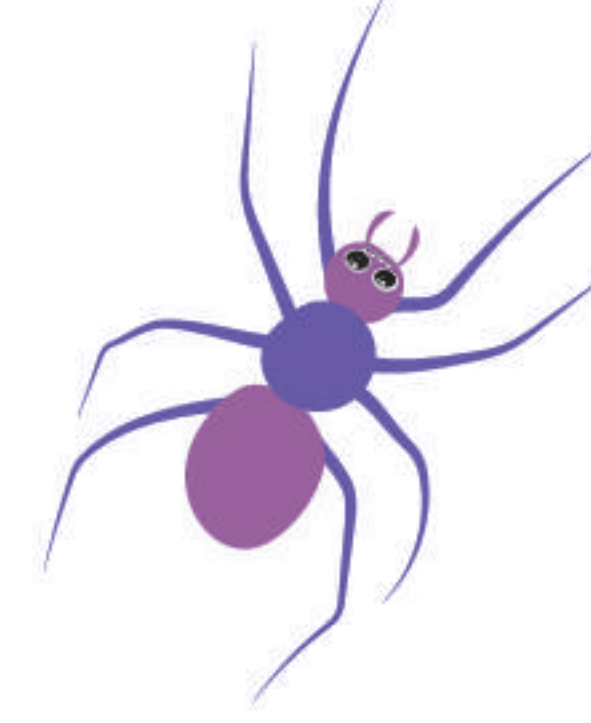
AT KESTANESİ YAPRAĞI



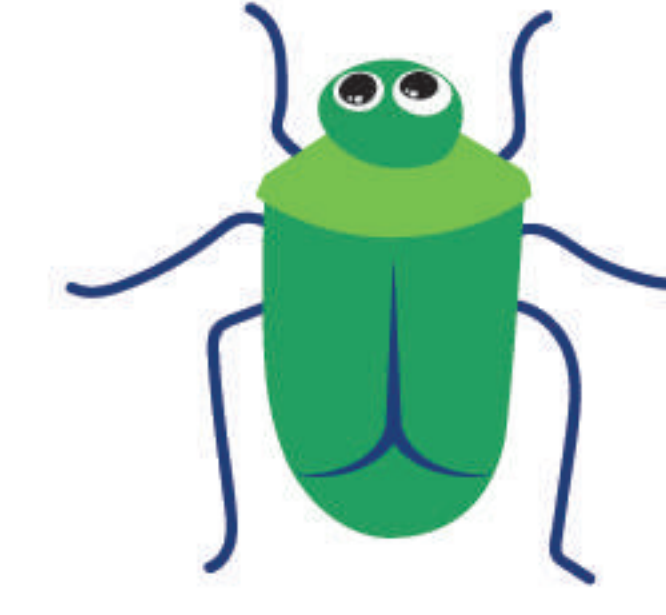
UĞUR BÖCEĞİ



KURTÇUK



ÖRÜMCEK



MAYIS BÖCEĞİ



KELEBEK



SİVRİSİNEK

DOĞANIN RENKLERİ



ÇINAR YAPRAĞI



ARI



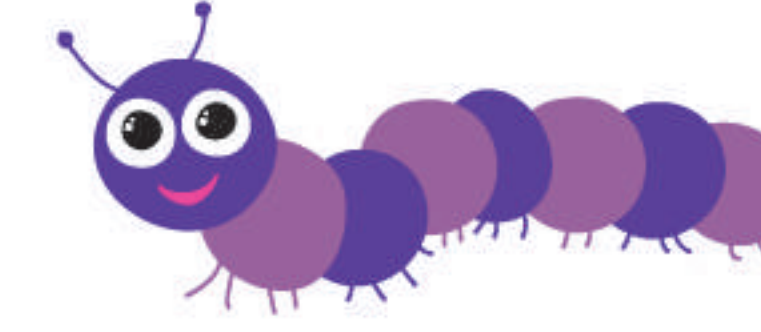
KAVAK YAPRAĞI



KARINCA



SALYANGOZ



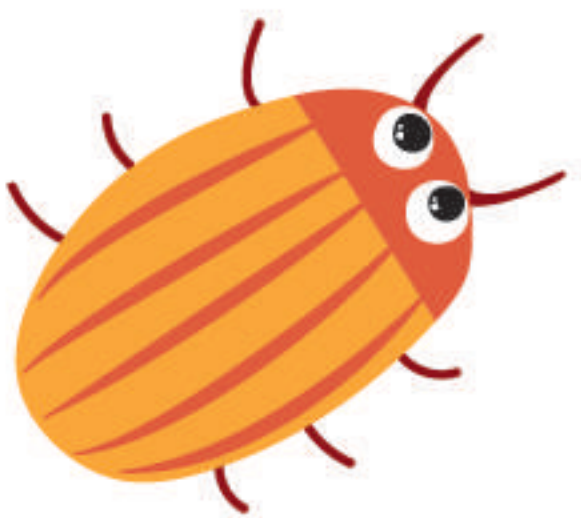
TIRTIL



YUSUFÇUK



MOR FESLEĞEN YAPRAĞI



PATATES BÖCEĞİ



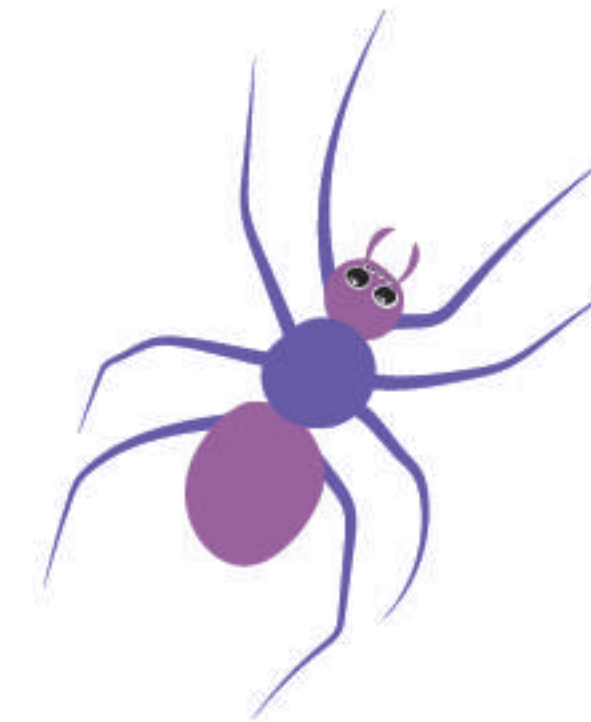
AT KESTANESİ YAPRAĞI



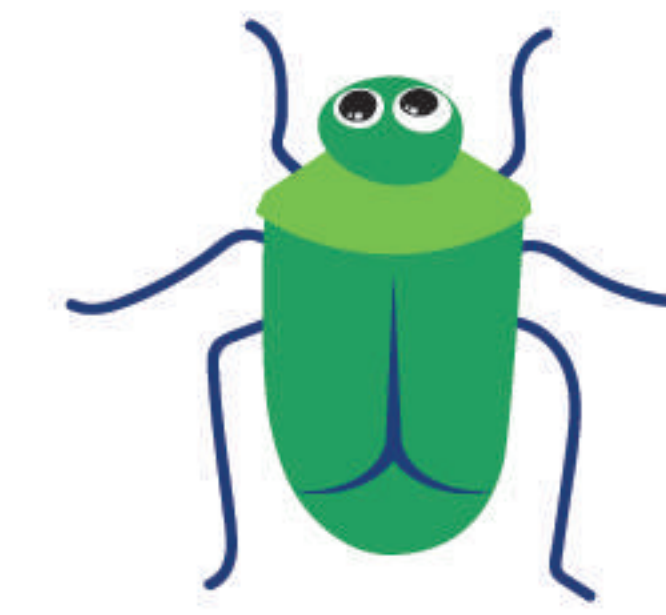
UĞUR BÖCEĞİ



KURTÇUK



ÖRÜMCEK



MAYIS BÖCEĞİ



KELEBEK



SİVRİSİNEK

DOĞANIN RENKLERİ



ÇINAR YAPRAĞI



ARI



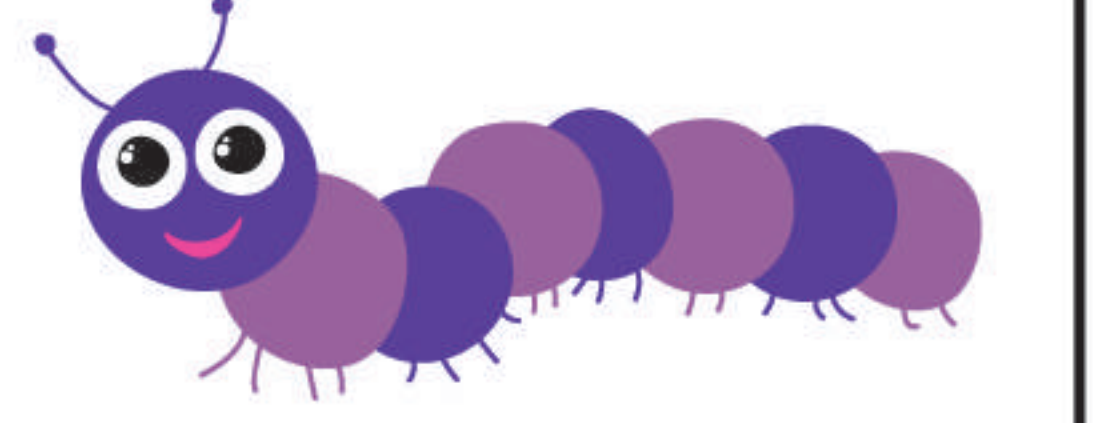
KAVAK YAPRAĞI



KARINCA



SALYANGOZ



TIRTİL



YUSUFÇUK



MOR FESLEĞEN YAPRAĞI



PATATES BÖCEĞİ



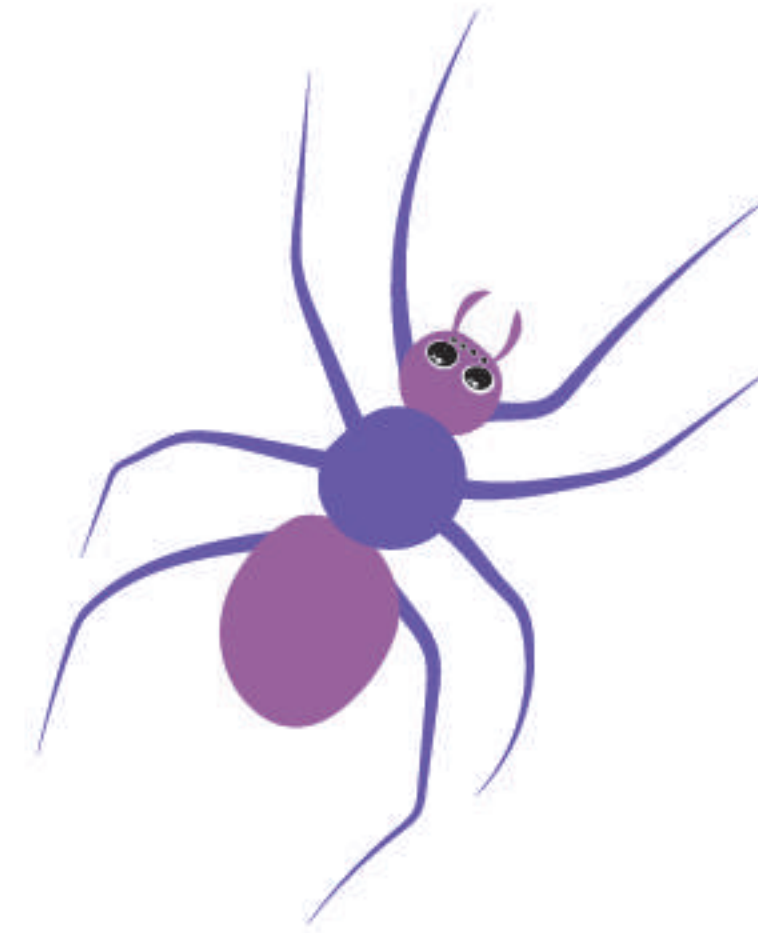
AT KESTANESİ YAPRAĞI



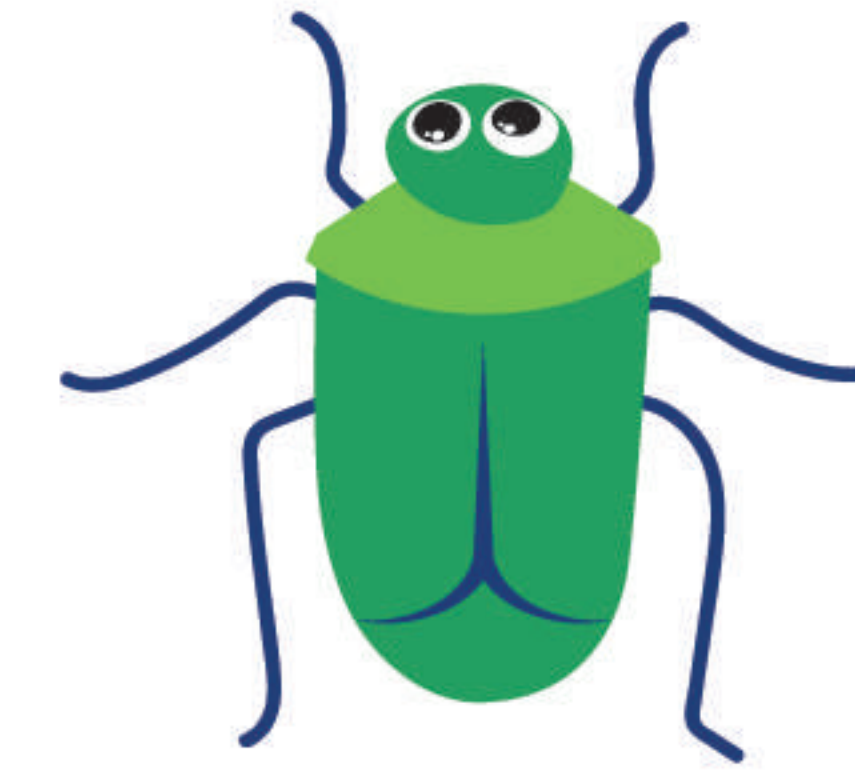
UĞUR BÖCEĞİ



KURTÇUK



ÖRÜMCEK



MAYIS BÖCEĞİ



KELEBEK



SİVRİSİNEK

BALONCUK YAPMAK

Kapağı aç

Kapağın içindeki çubuğu
şişeye daldır

Çubuğu dikkatle tut

Hafifçe üfle

Bir tanesine elinle dokun
bakalım ne olacak

EKMEK ALMAK

Sokağa çık

Dükkana gir

Kasaya götür

Parayı öde

Eve dön ve sofraya koy

BULAŞIK YIKAMAK

Artıkları sıyr

Sudan geçir

Sabunla

Durula

Kurut

MAKARNA YAPMAK

Suyu kaynat

Paketi aç

Suyun içine at

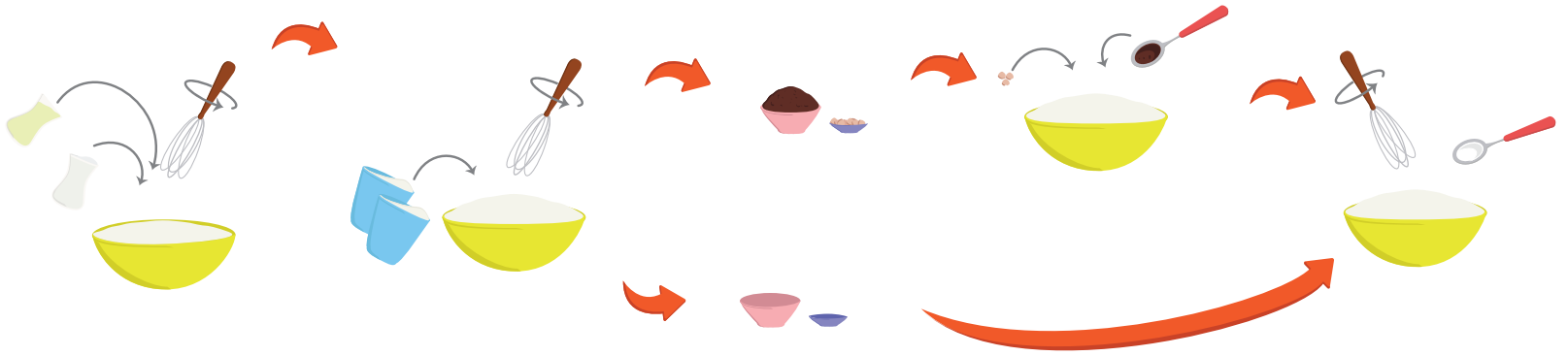
15 dk bekle

Süzgece dök

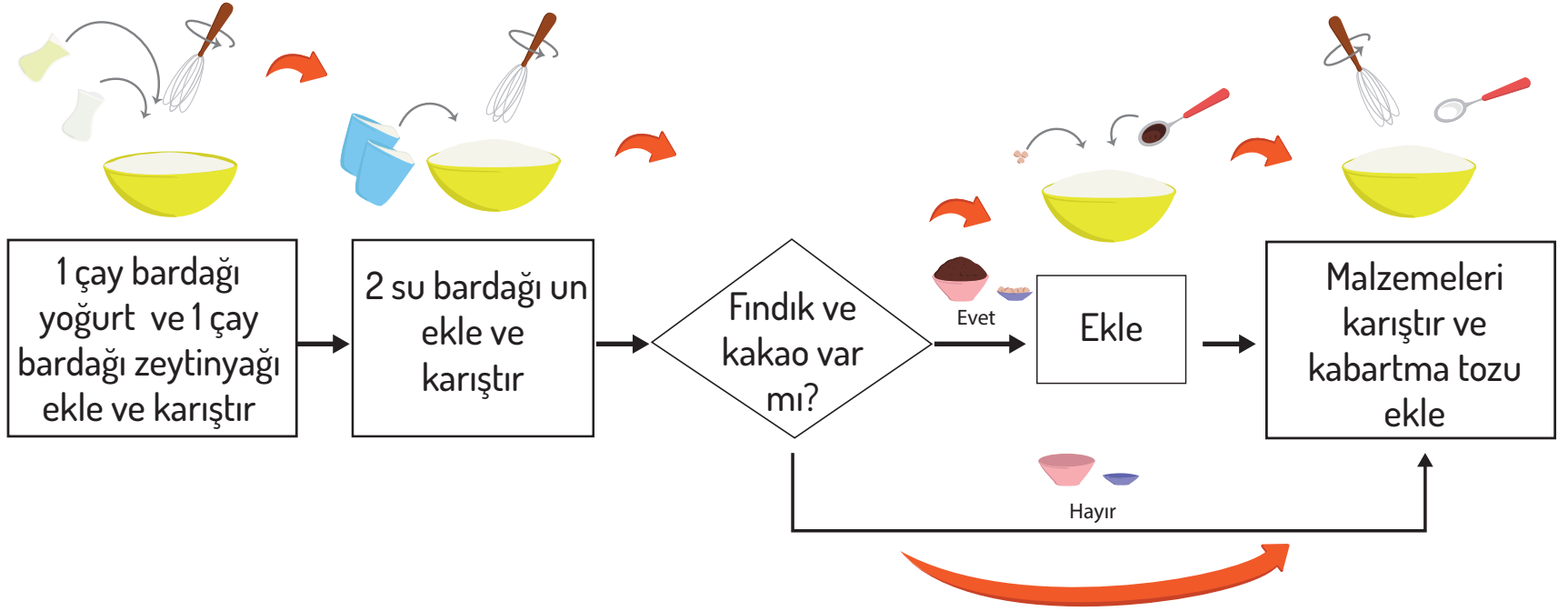
AKIŞ ŞEMASI



Bir sürecin adımlarını **görsel** ya da **sembolik** olarak gösterir.



Farklı hareketler için farklı semboller kullanılır.



Bir **problem**in **özümüne**
yönelik oluşturduğumuz
algoritmaları **adım adım**
tanımak ve
programlarken **hangi**
işlemleri yapacağımızı
anlamak amacıyla akış
şemalarından yararlarıdır.





Akış şemaları **çeşitli**
şekillerden oluşur.

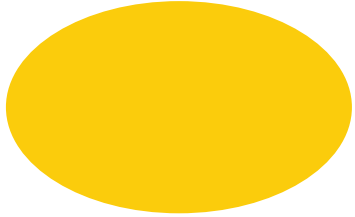
Bu şekillerin bir çoğu matematik
dersinde kullandığımız



geometrik şekillere çok
benzer.



Akış şeması sembolleri



ELİPS

Akışı başlatır ve bitirir.



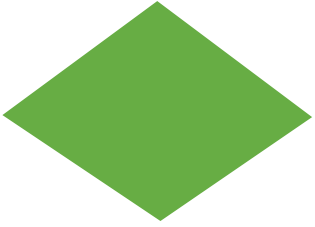
DİKDÖRTGEN

Eylemi/işlemi belirtir.



PARALELKENAR

Dışarıdan bilgi/veri girişini belirtir.



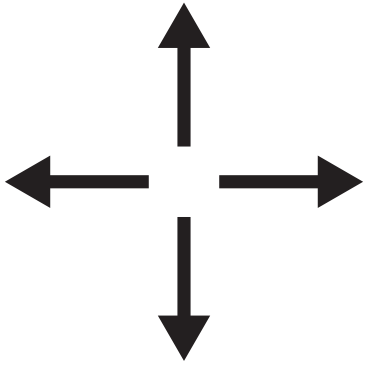
EŞKENAR DÖRTGEN

Karar verme merkezidir.



DALGALI DÖRTGEN

Ekran / yazıcı çıktısı.



OKLAR

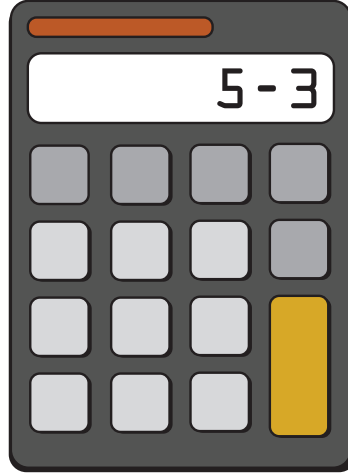
Akış yönünü gösterir ve sembolleri birbirine bağlarlar.



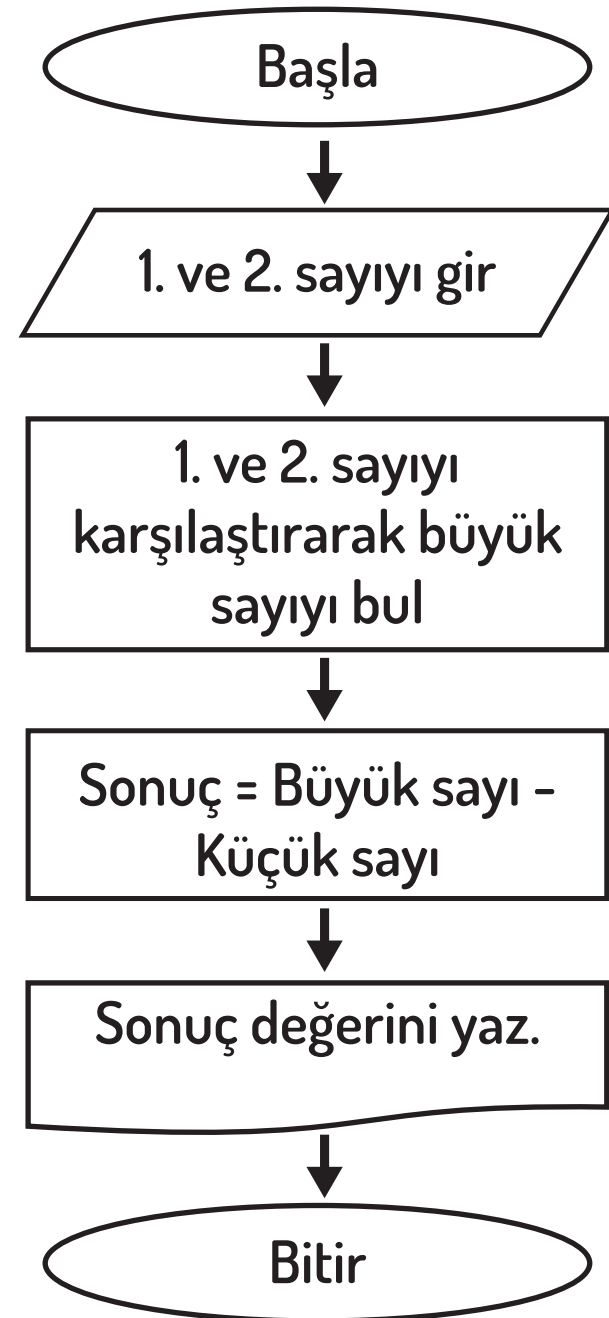
ALTIGEN

Tekrar eden komutları belirtir.

Çıkartma İşlemi



Çıkartma İşlemi



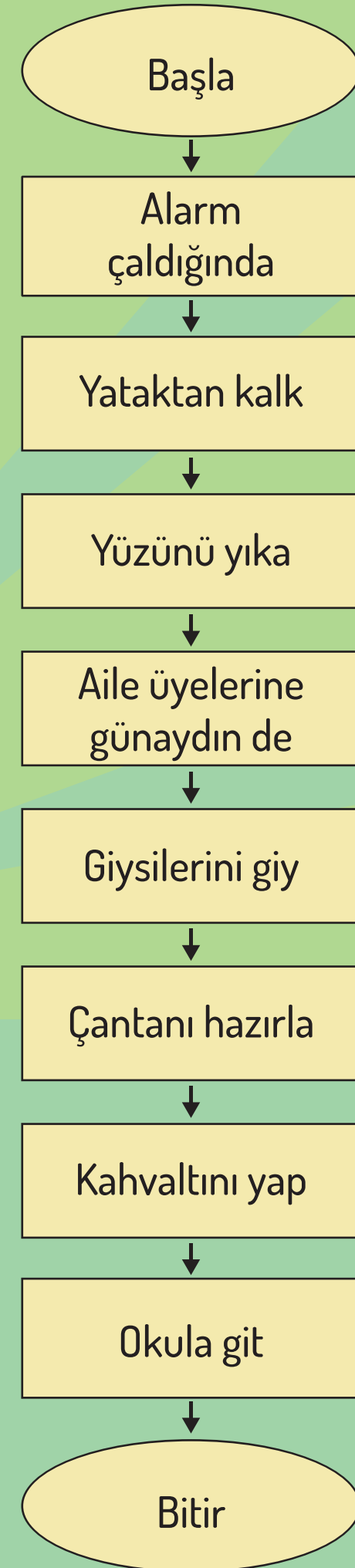
SABAH RUTİNİ

ALGORİTMA

Alarm Çaldığında,

1. Yataktan kalk
2. Yüzünü yıka
3. Aile üyelerine günaydın de
4. Giysilerini giy
5. Çantayı hazırla
6. Kahvaltını yap
7. Okula Git

AKIŞ ŞEMASI



KEK TARIFI

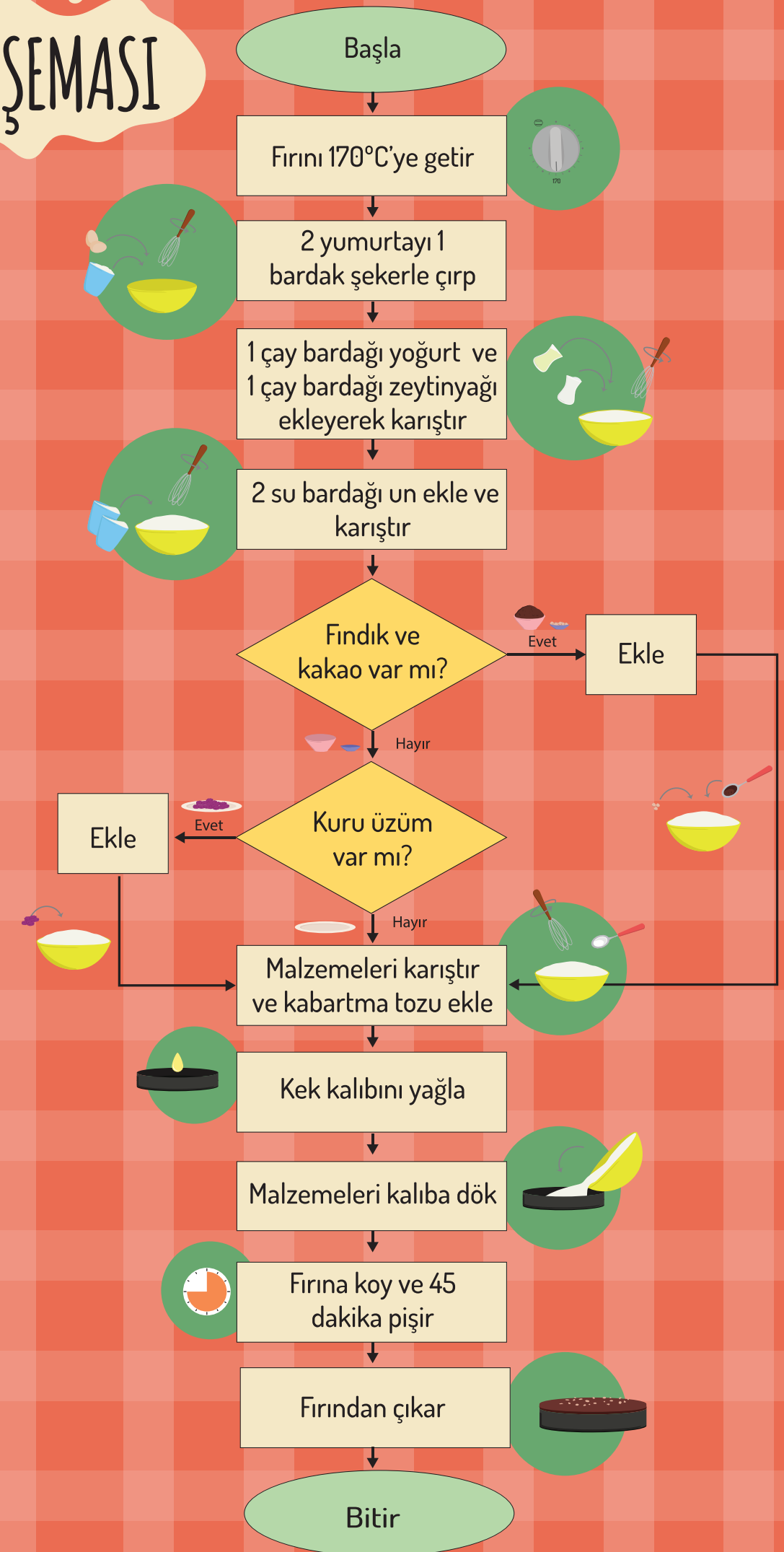
ALGORİTMA

BAŞLA

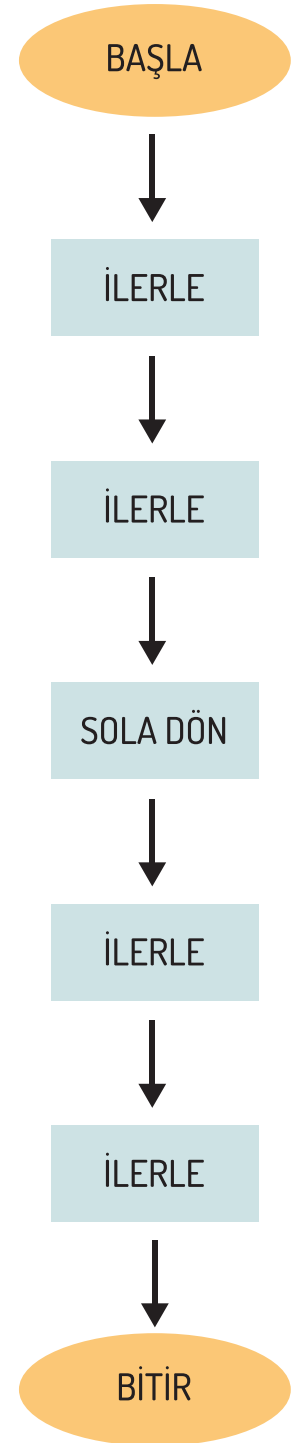
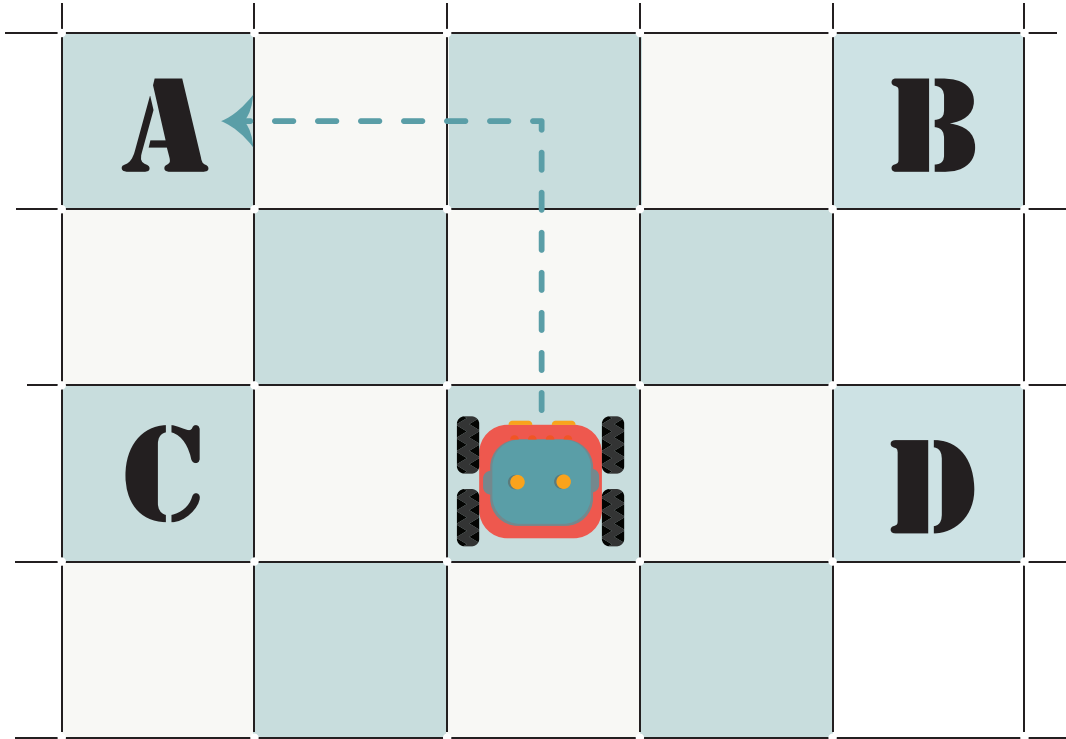
1. Fırını 170°C'ye getir.
2. 2 yumurtayı 1 bardak şekerle çırp.
3. 1 çay bardağı yoğurt ve 1 çay bardağı zeytinyağı ekleyerek karıştır.
4. 2 su bardağı un ekle ve karıştır.
5. Eğer elinde fındık ve kakao yoksa 7. adıma git.
6. Fındık ve kakao ekle ve 9. adıma git.
7. Elinde üzüm yoksa 9. adıma git.
8. Kuru üzüm ekle ve 9. adıma git.
9. Malzemeleri karıştır ve kabartma tozu ekle.
10. Kek kalıbını yağla.
11. Malzemeleri kalıba dök.
12. Fırına koy ve 45 dk pişir.
13. Fırından çıkar.

BİTİR

AKIŞ ŞEMASI



HEDEF: A NOKTASI

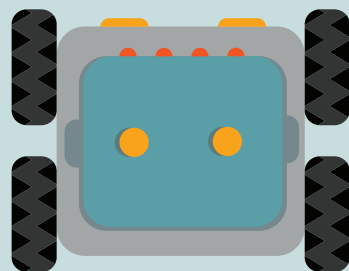


A

B

C

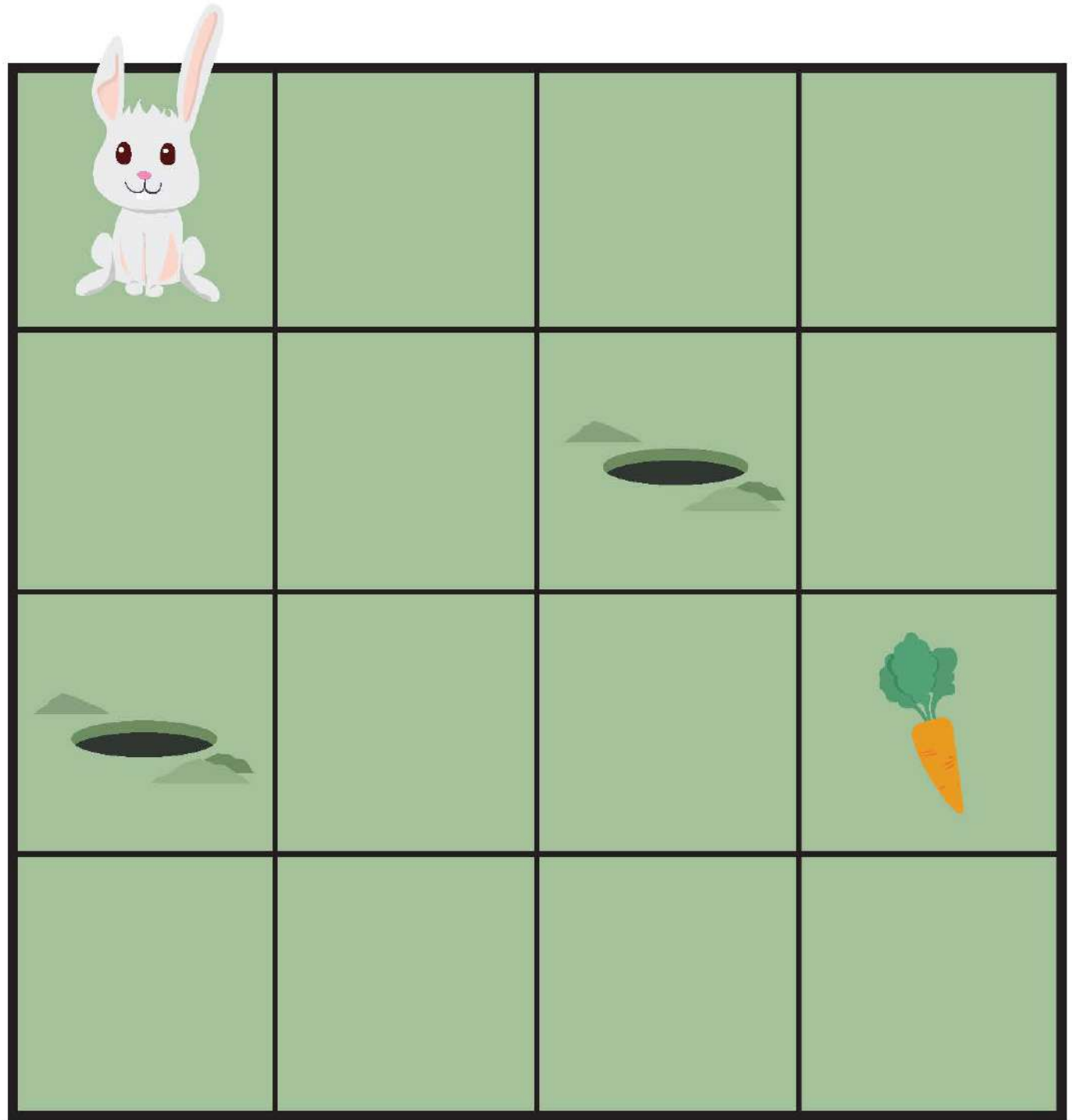
D



TAVŞAN

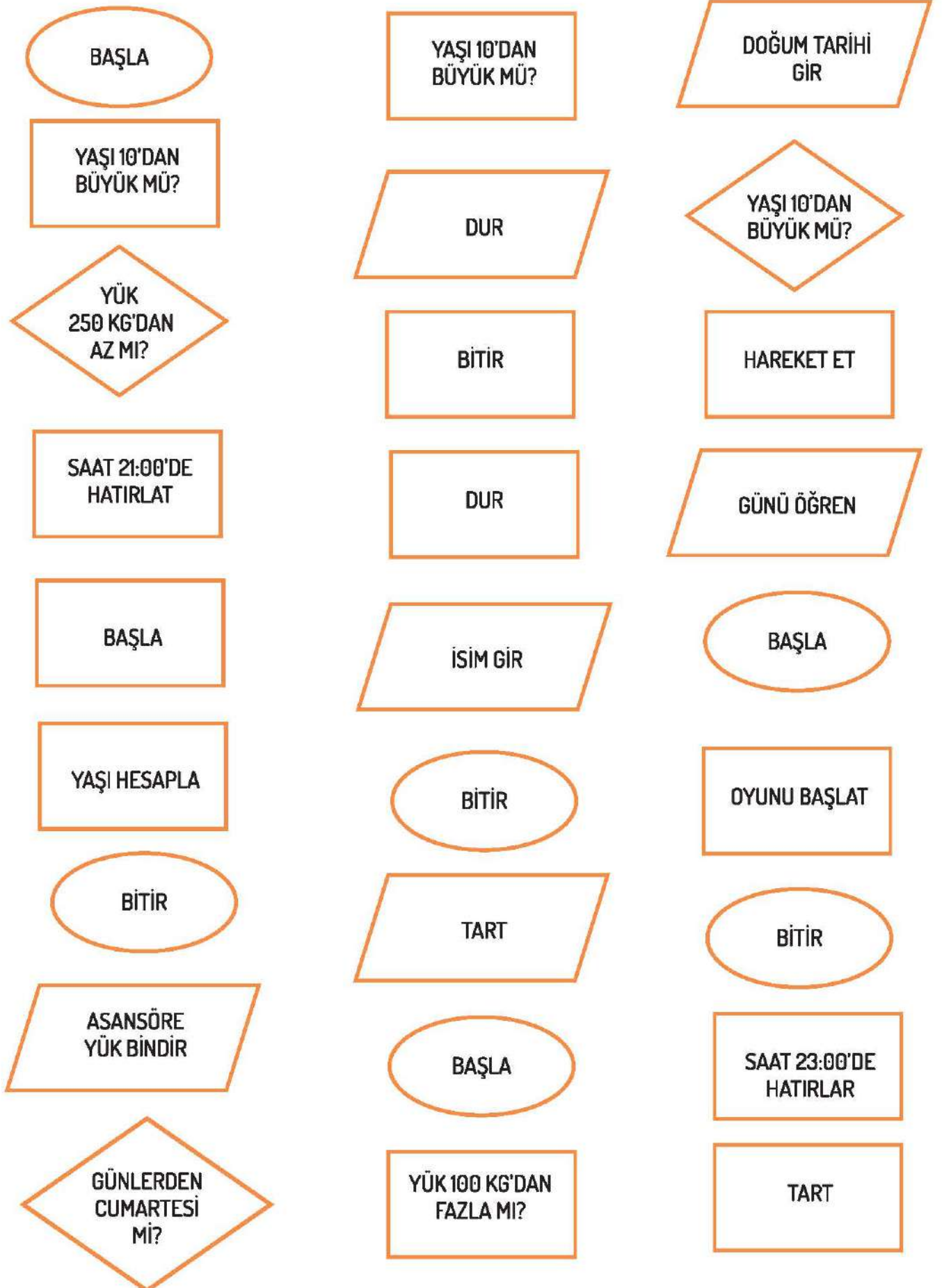
VE

HAVUÇ



EYVAH AKIŞ ŞEMALARI KARIŞMIŞ!

Aşağıda karışık olarak verilmiş akış şeması birimlerini kesi. "→", "Evet" ve "Hayır" ifadelerini kullanarak, size verilen senaryolara uygun, akış şemaları oluşturup defterinize yapıştırın. Dikkat! Bazı parçalar artabilir.



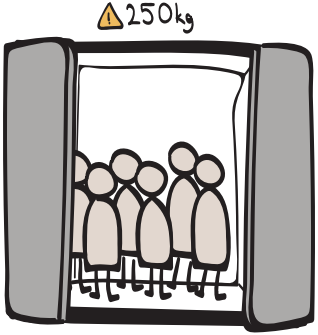
SENARYO 1

Alperen 8. sınıfa giden bir öğrencidir. Alperen'in annesi sadece cumartesi akşamı 23.00'te uyumasına izin vermekte diğer günlerde ise 21.00'de uyumasını istemektedir. Alperen cep telefonuna uyku saatini hatırlatması için bir hatırlatıcı eklemiştir. Bu hatırlatıcının çalışmasına ait akış şemasını oluşturunuz.



SENARYO 2

Nilüfer babasıyla birlikte bindiği asansörde 'Max. 250 kg' yazısını okumuş ve babasına bunun ne anlama geldiğini sormuştur. Babası asansörün en fazla 250 kg yük taşıyabildiğini, asansörde 250 kg'dan fazla ağırlık olduğunda ise çalışmadığını belirtmiştir. Siz de asansörün çalışma biçimini anlatan bir akış şeması oluşturunuz.

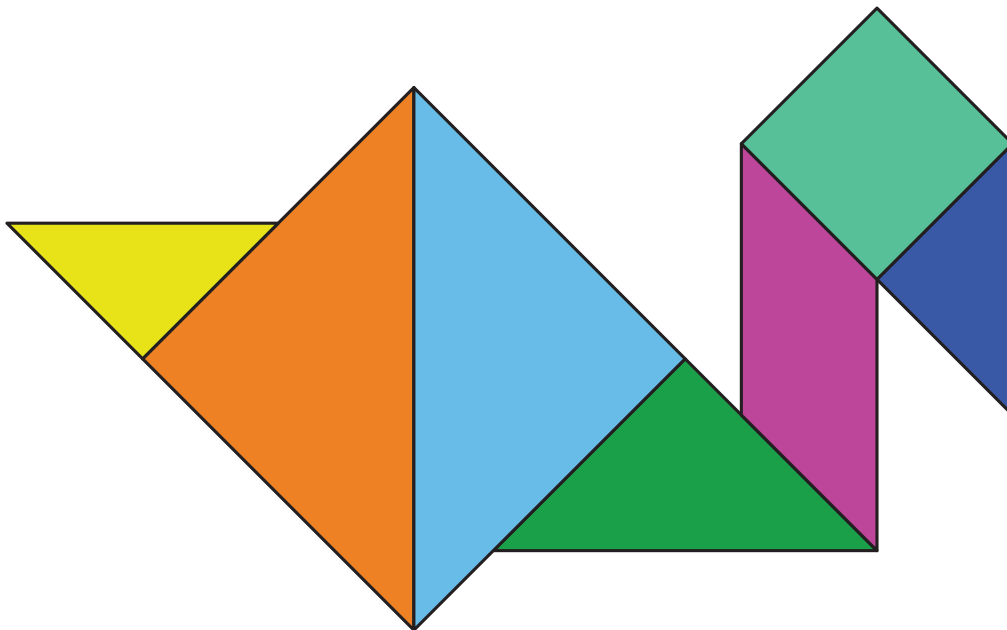
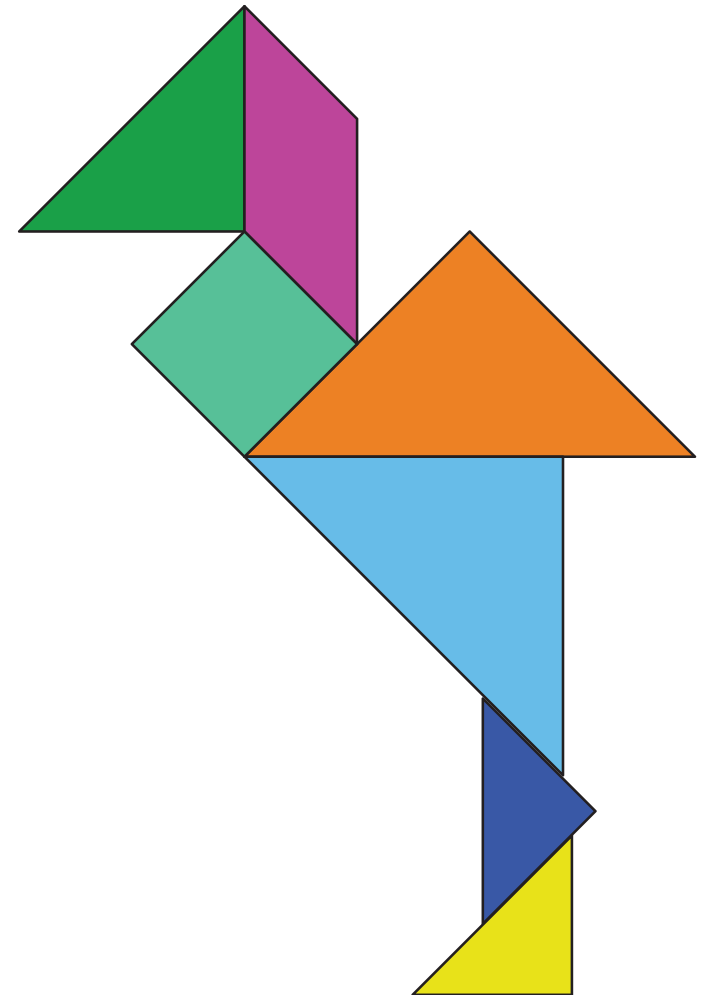
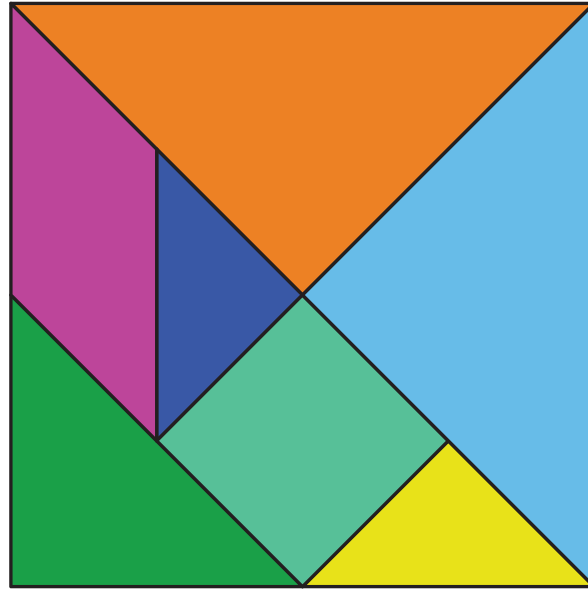


SENARYO 3

Ahmet Bey oğlu Mert'e oynaması için bir bilgisayar oyunu almıştır. Bilgisayar oyununun üzerinde 10 yaş ve üzeri yazmaktadır. Mert 11 yaşında olduğu için oyunu bilgisayarına kurarak oynamaya başlar. Mert'in 8 yaşındaki kardeşi Efe de oyunu merak eder ve abisinin evde olmadığı bir zamanda oyunu açmak ister. Ancak oyun başlamadan önce çıkan ekranda Efe adını ve doğum tarihini yazmak zorundadır. Efe bu bilgileri girer ancak oyun bir türlü başlamaz. Sizce bilgisayar bu durum için nasıl bir akış şeması kullanmıştır?

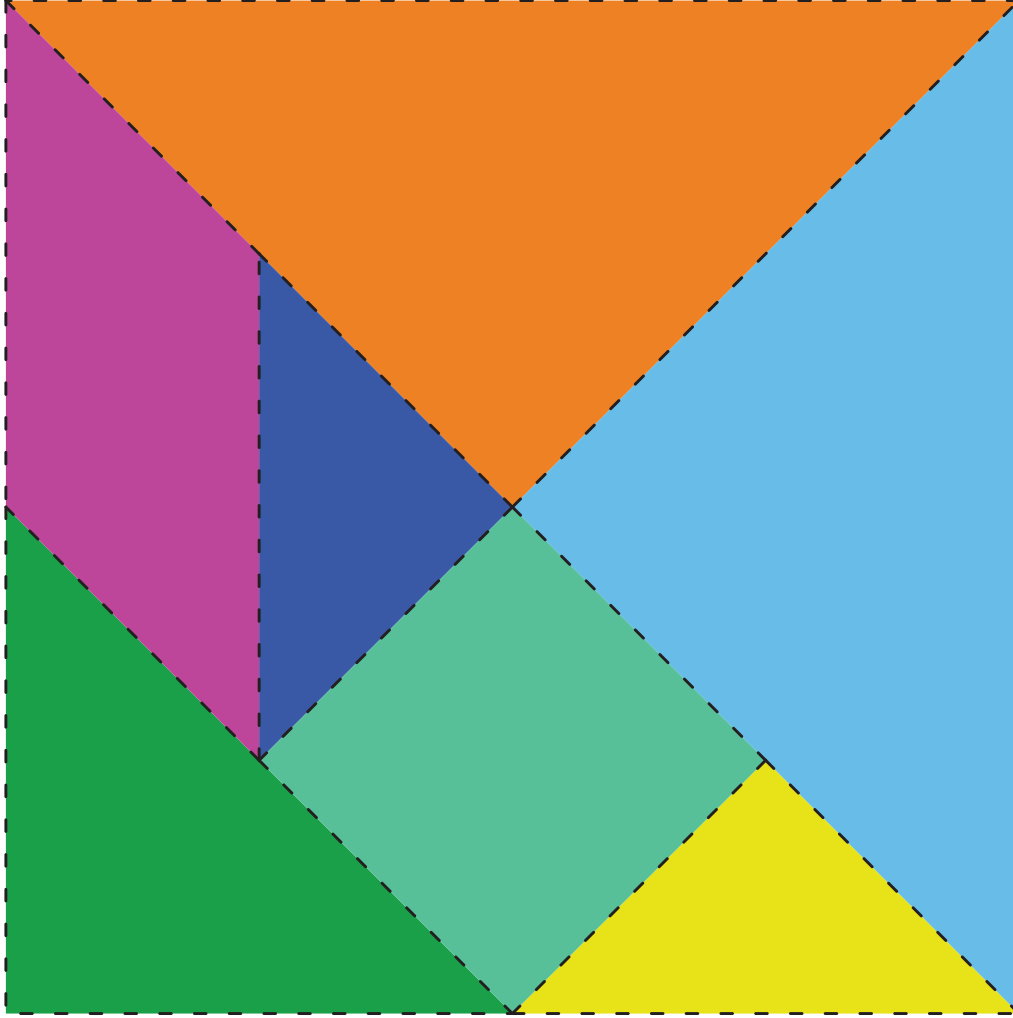


TANGRAM

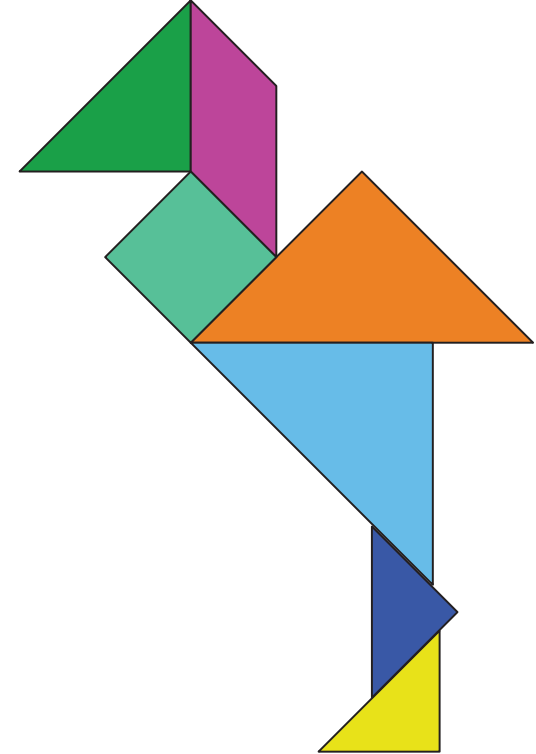
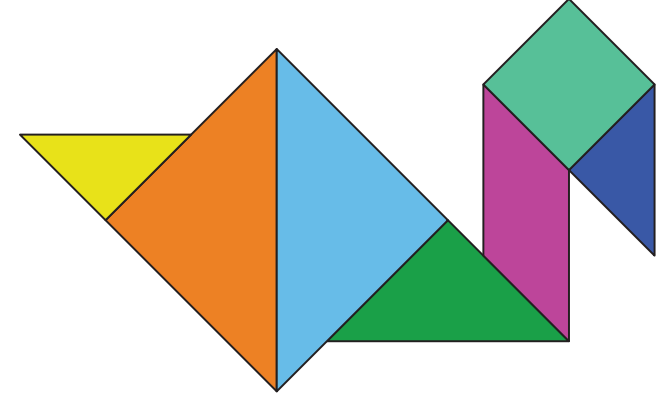


TANGRAM

✂ Aşağıdaki tangramı işaretli yerlerden kesin.

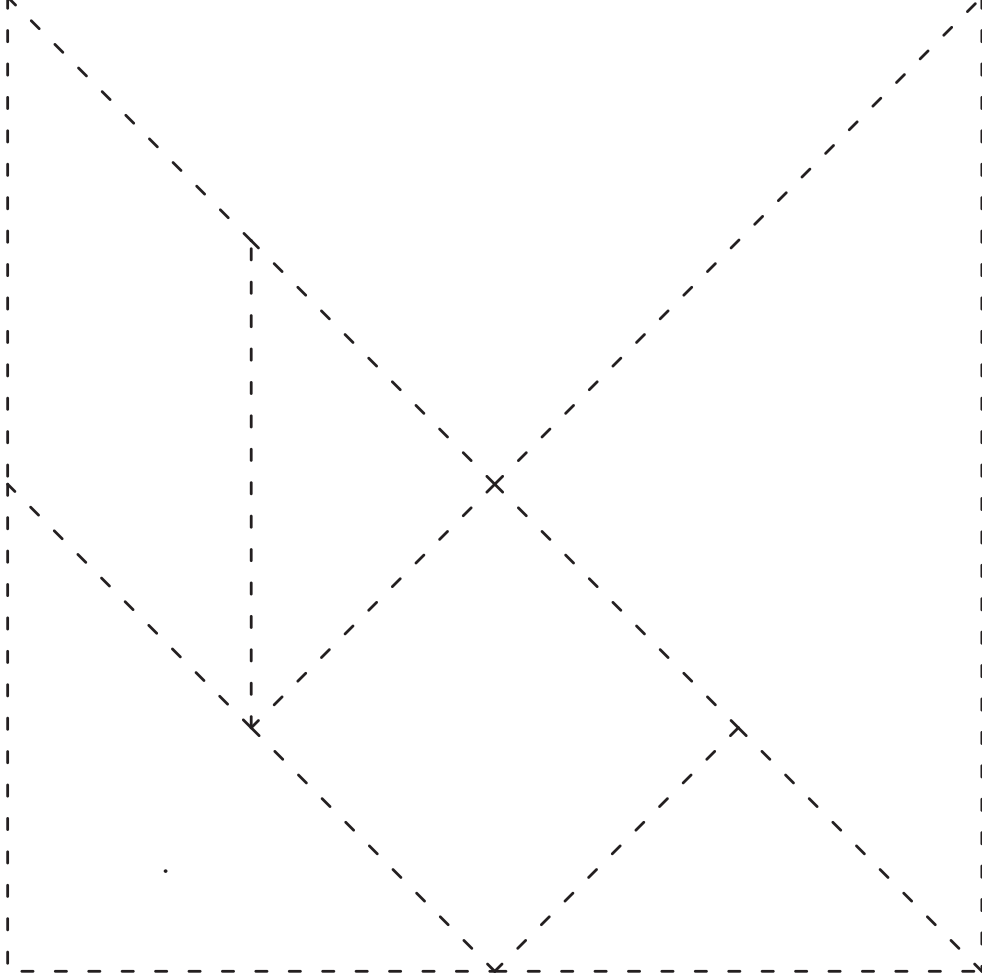


Şimdi elinizdeki tangram parçaları ile aşağıdaki şekilleri oluşturmaya çalışın.

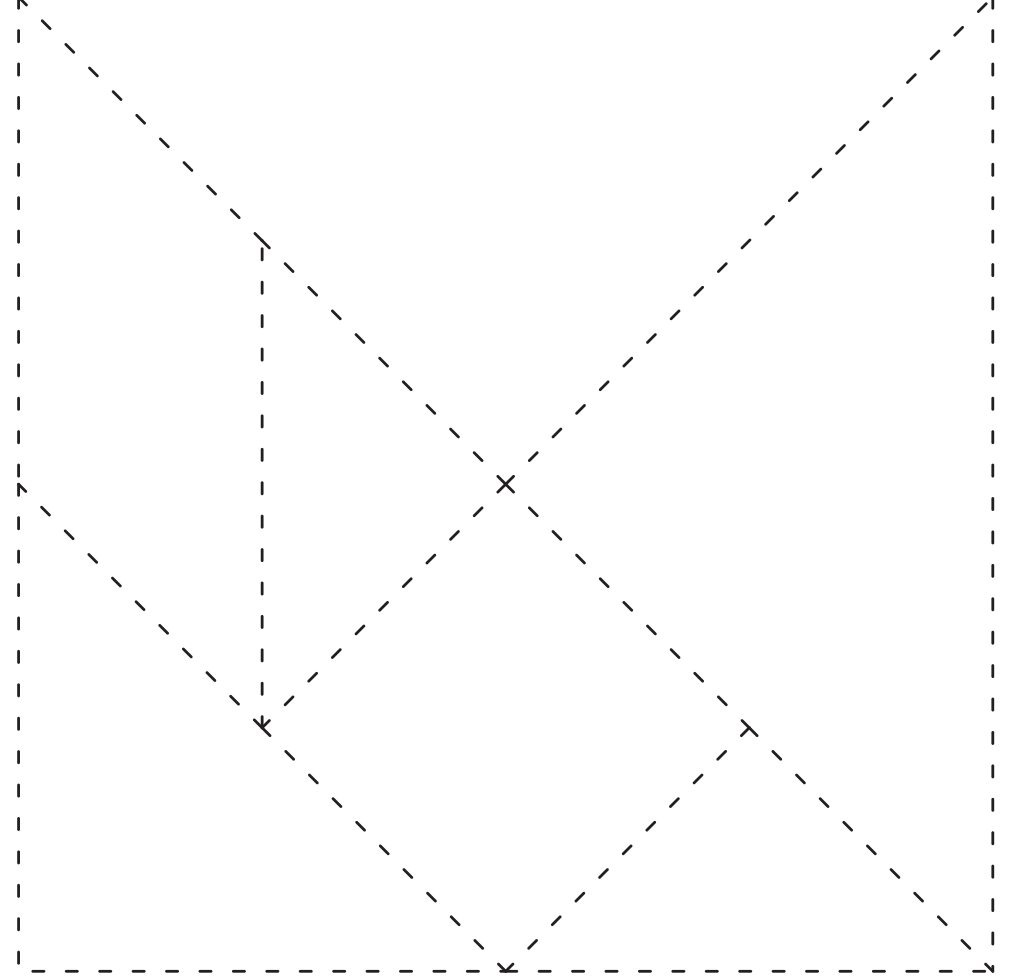


TANGRAM

✂ Aşağıdaki tangramı işaretli yerlerden kesin ve boyayın.

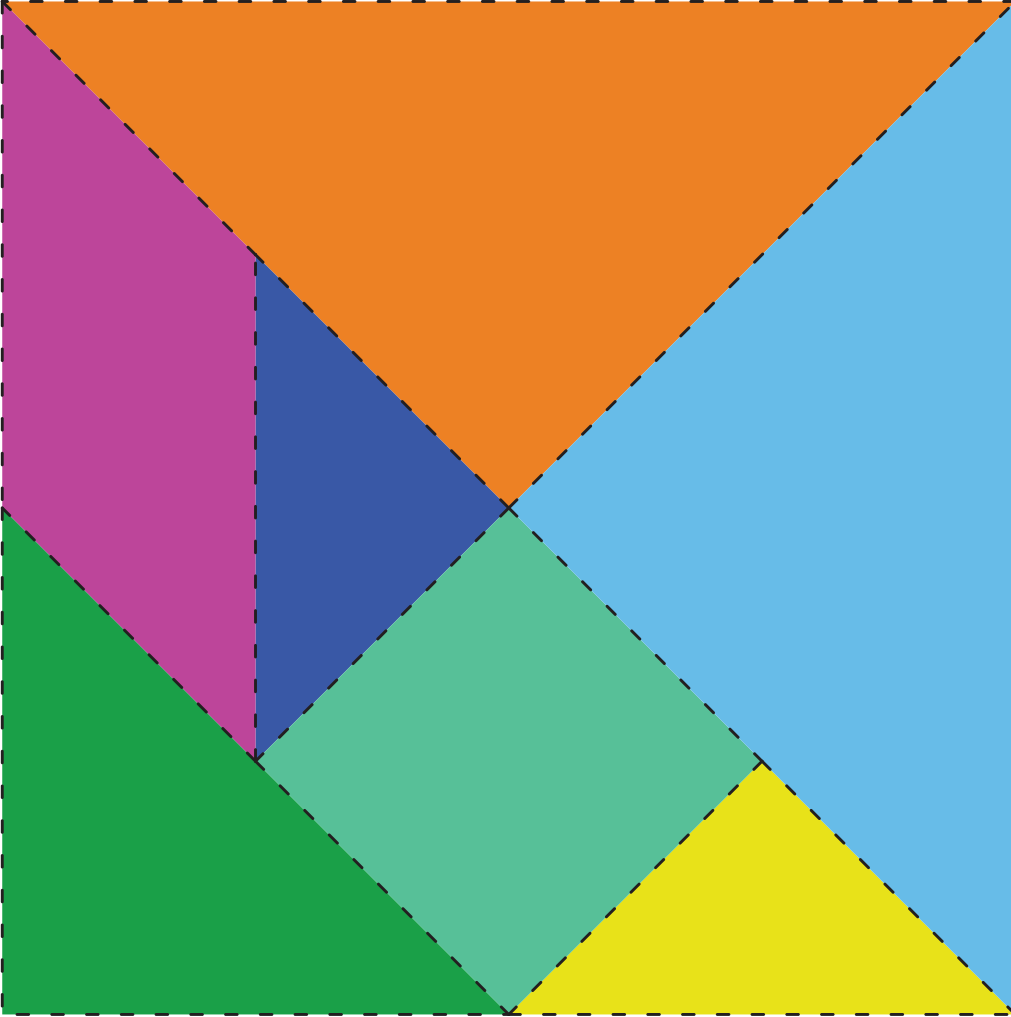


✂ Aşağıdaki tangramı işaretli yerlerden kesin ve boyayın.

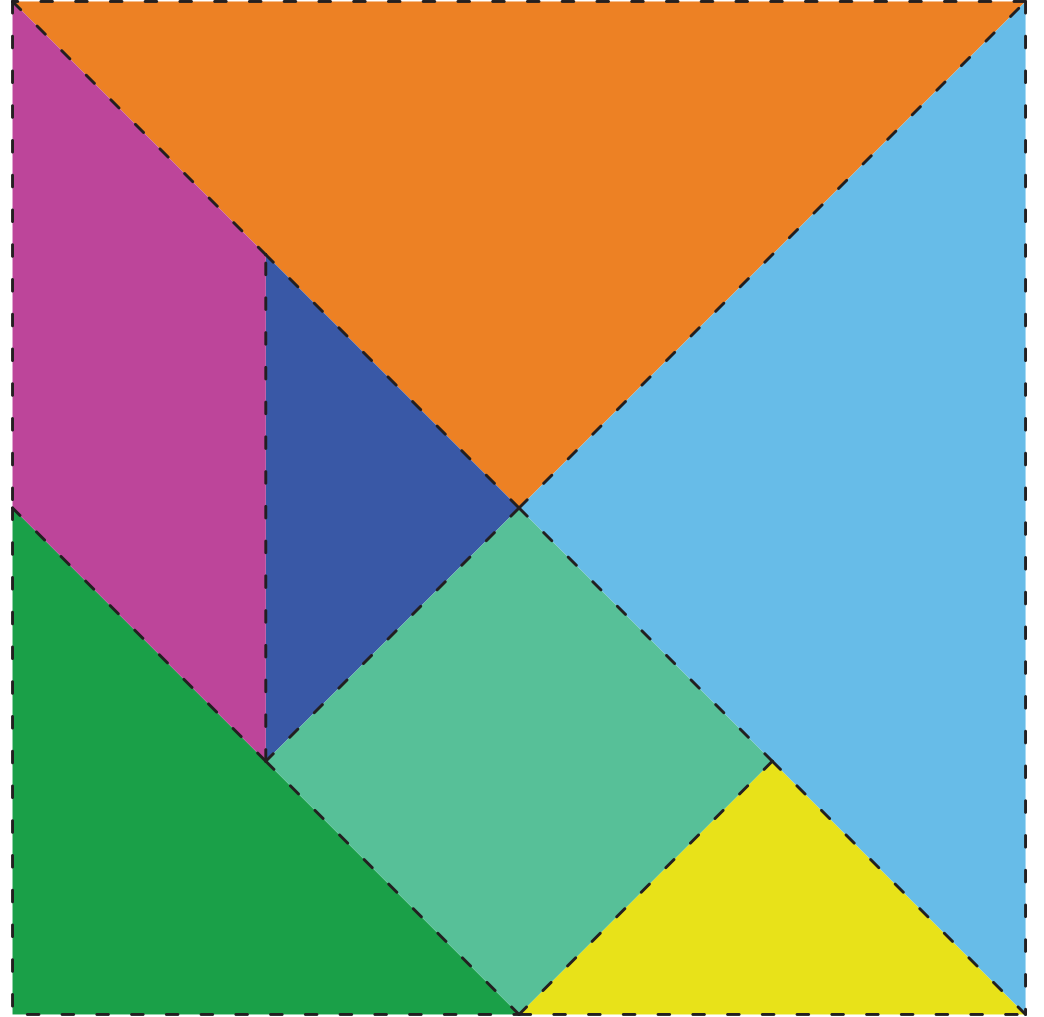


TANGRAM

✂ Aşağıdaki tangramı işaretli yerlerden kesin.



✂ Aşağıdaki tangramı işaretli yerlerden kesin.



ROBOT DEĞİŞKENLER

Bir robot düşünün. Ne yapması gerekiyor? Neye benziyor?

Robotunuzu aşağıya çizin. Bitirdiğinizde alttaki üç soruyu üç farklı kağıda cevaplayın ve sonra cevapları ait oldukları zarflara koyun.

robotAdı

sayıBirimUzunluk

amaç

1. Robotumun adı robotAdı

2. Robotumun boyutları sayıBirimUzunluk [uzunluk birimini yazmayı unutmayın örn. 3 cm]

3. Robotumun amacı amaç

ZARFTAKİ DEĞİŞKENLER

Sağda zarfın içindeki değişkenin değeri verilmiş, solda ise içinde boşluk ve değişken adı yazan cümleler var. Cümleleri doğru değişken değerleri ile eşleştirebilir misin?

renk = sarı

yaprakSayısı = 22

hayvan = kedi

enSevdiğimSpor = basketbol

hobi = resim

Büyüdüğüm zaman evimde bir hayvan beslemek istiyorum.

yaprakSayısı yapraklı bir çiçek buldum, çok güzel kokuyordu.

Babam evin duvarlarını renk boyadı.

hobi yapmayı çok seviyorum, her akşam yaparım.

renk nehir diye bir şey yoktur, o yüzden o renk bir su görürsen sakın içine girme.

enSevdiğimSpor benim en sevdiğim spor. Sen de sever misin?

Değişken zarfları aynı zamanda sayıları da içerebilir acaba aşağıdaki zarfları kullanarak sihirli sayıları bulabilir misin?

sayıBir = 2

sayıİki = 5

sayıÜç = 7

Sihirli Sayı A

$$= \frac{\text{sayıBir}}{\text{sayıBir}} + \frac{\text{sayıİki}}{\text{sayıİki}}$$

Sihirli Sayı B

$$= \frac{\text{sayıÜç}}{\text{sayıÜç}} - \frac{\text{sayıBir}}{\text{sayıBir}}$$

Sihirli Sayı C

$$= \frac{\text{sayıİki}}{\text{sayıİki}} + \frac{\text{sayıÜç}}{\text{sayıÜç}} \times \frac{\text{sayıBir}}{\text{sayıBir}}$$



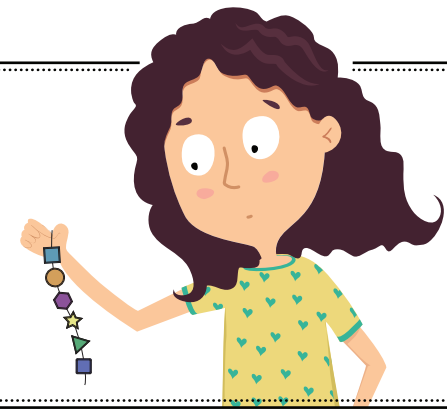
HANGİ TUŞ?

Ali, yandaki şekildeki gibi tuşları olan bir mobil telefon ile arkadaşına, bir ismi mesaj olarak göndermek istemektedir. Aynı tuşa birkaç kez basıldığında harfler ekranda gözükmemektedir. Örneğin, C harfi için 2 tuşuna 3 kere basmak gerekmektedir. CAN kelimesini yazmak için ise 2 tuşuna 3 kere, sonra 2 tuşuna bir kere ve son olarak 6 tuşuna iki kere basılmalıdır.

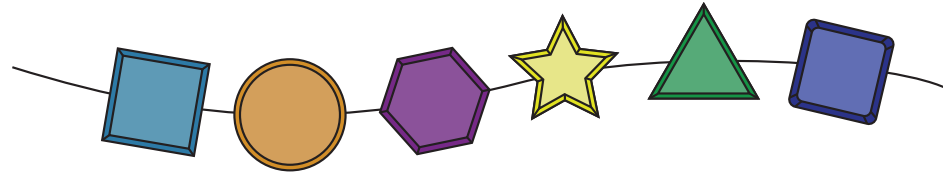
Ali, 7 kez tuşa basarak arkadaşının ismini mesaj olarak göndermiştir. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi gönderdiği isimdir?

IRMAK
KAYA
MELEK
TUFAN

AYŞE'NİN BİLEKLİĞİ

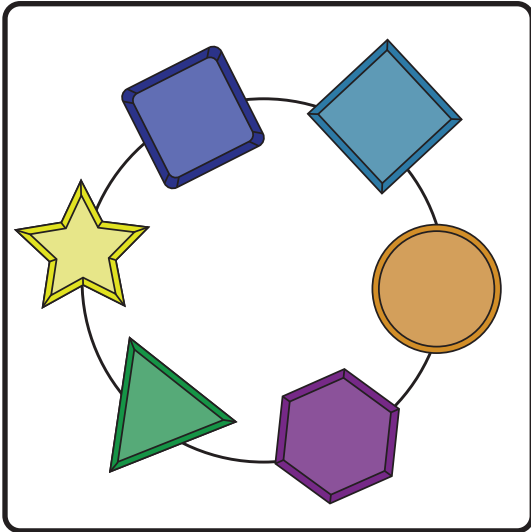


Ayşe'nin bilekliğinin ipi kopmuş, boncuklar yan yana dizildiğinde böyle görünüyor.

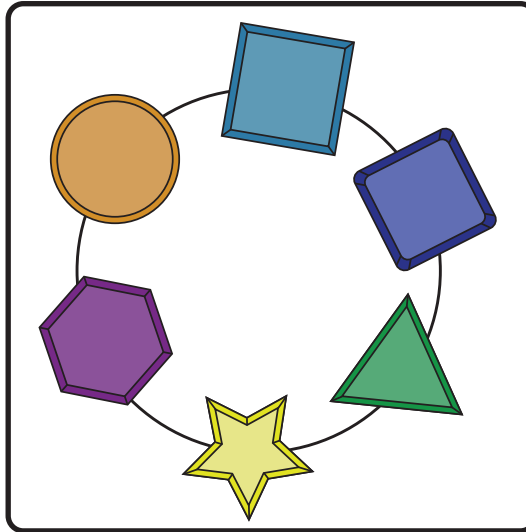


Sizce aşağıdakilerden hangisi Ayşe'nin kopmadan önceki bilekliği olabilir?

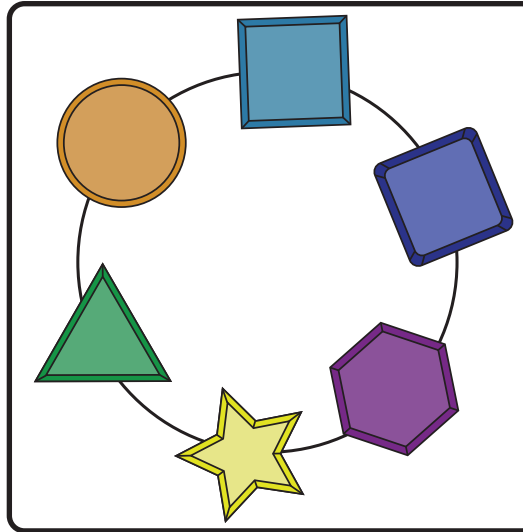
A



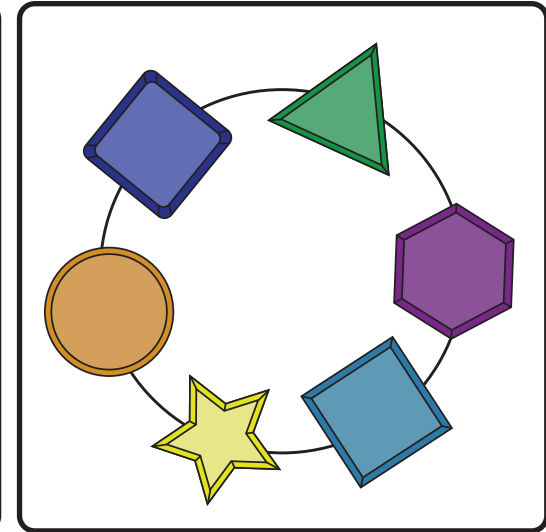
B



C

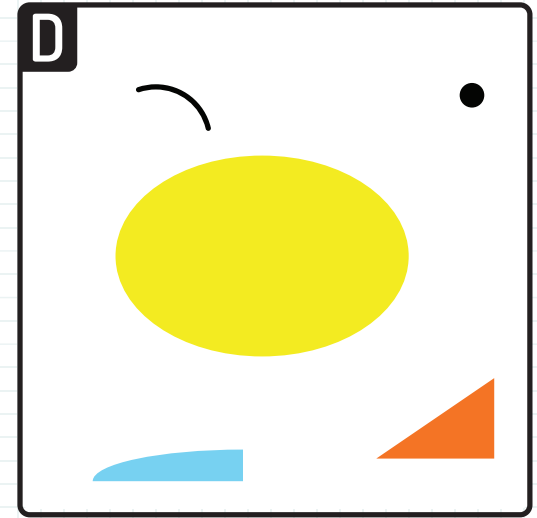
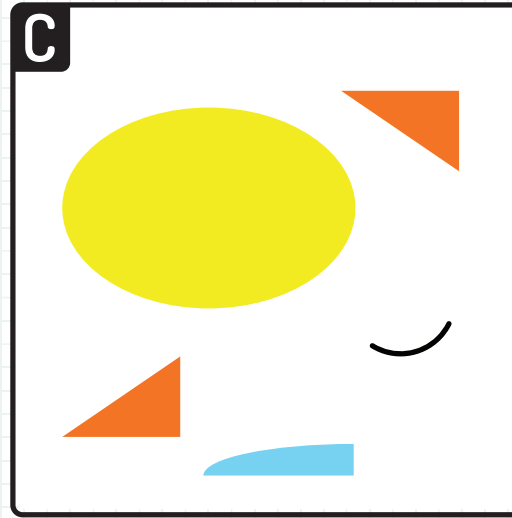
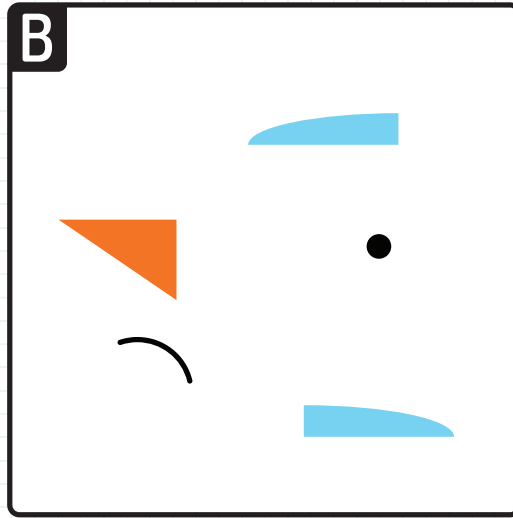
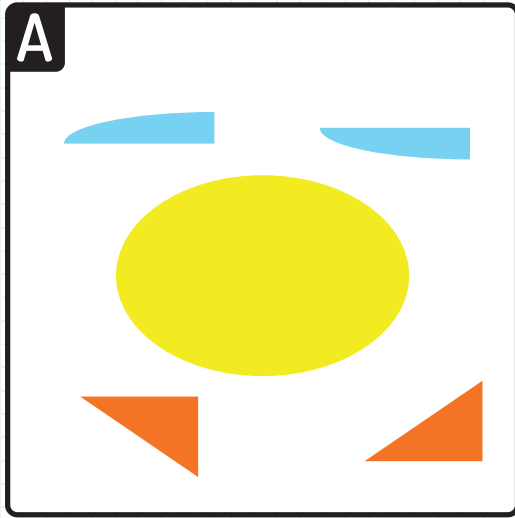


D

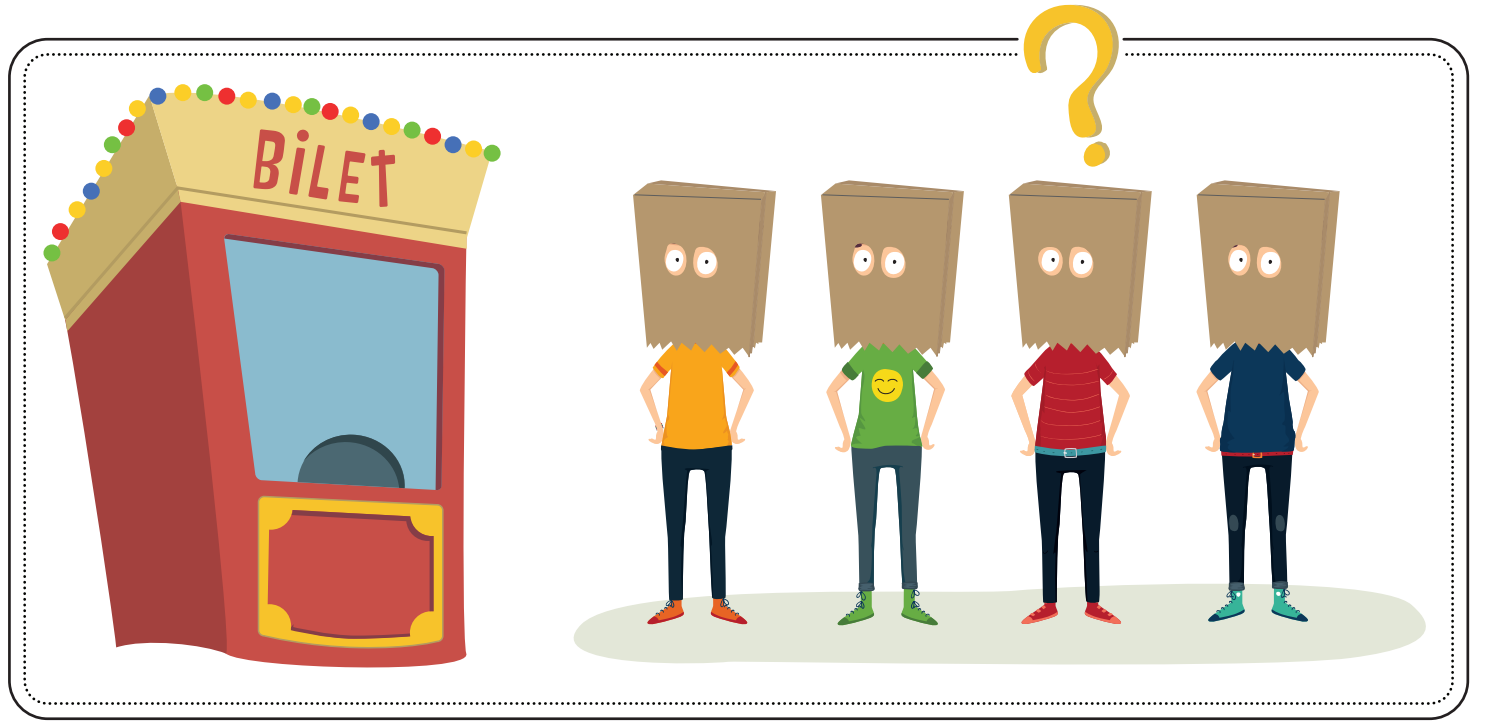




Aşağıdaki seçeneklerden hangisinde yer alan parçalar yukarıdaki balık resmini oluşturmak için yeterlidir ?



BİLET KUYRUĞU



Dört arkadaş, Aylin, Efe, Nazan ve Hakan bir filme bilet almak için sıraya girdiler. Bilet kuyruğu ile ilgili bazı bilgiler aşağıda verilmiştir;

- 1) Hakan sıranın başında değil.
- 2) Nazan Efe'nin hemen önünde.
- 3) Aylin sırada Hakan'ın arkasında.

Soru: Yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulduğunda, sırada üçüncü olan kimdir?

A. Efe

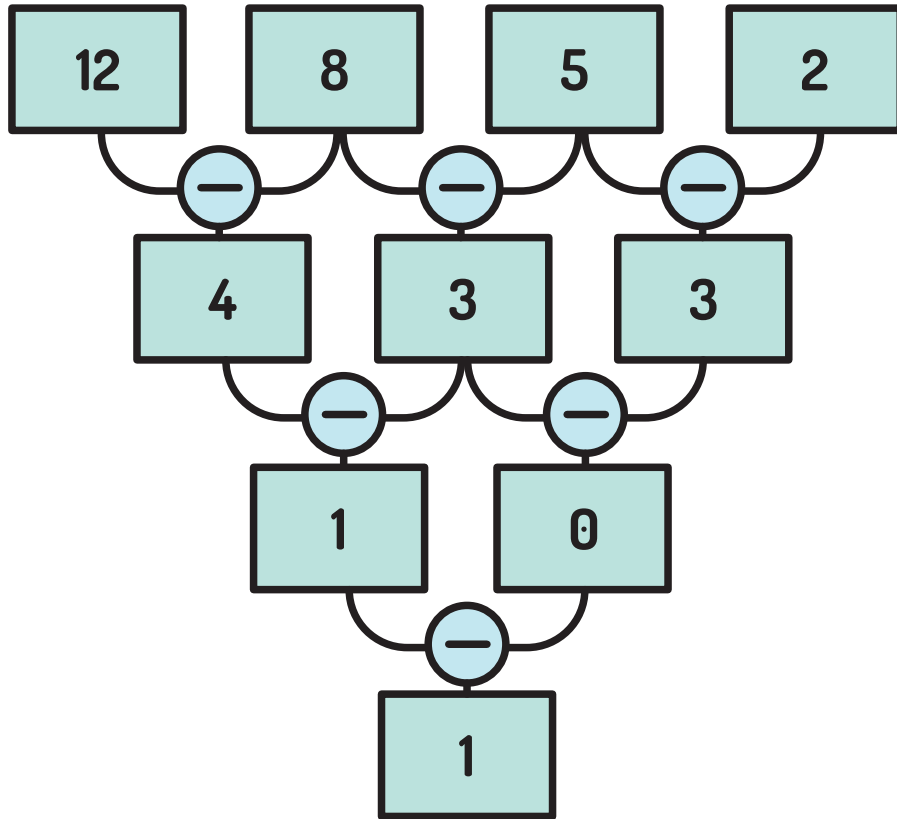
B. Nazan

C. Aylin

D. Hakan

PIRAMİT SATIRLARI

İşlem makinesi ilk satırdaki 4 rakamı girdi olarak almaktadır. Her satırda makine sayılar arasındaki farkı hesaplamaktadır. Aşağıdaki resimde örnek bir işlem verilmiştir.



Soru: Aşağıdaki girdi rakamlarından hangisi son satırda sonucun “0” (sıfır) olmasını sağlar?

A. 13 9 7 6

B. 16 9 4 1

C. 13 8 4 2

D. 5 5 5 1

DOĞRULUK



Bilge Kunduz sadece Pazartesi, Çarşamba ve Cuma günleri doğruları söylerken diğer günlerde her zaman yanlış bilgi vermektedir. Bugün için "Yarın, doğruları söyleyeceğim" demiştir.

Buna göre bugün günlerden hangi gündür?

A) Salı

B) Cuma

C) Cumartesi

D) Pazar

ALİŞVERİŞ

Çınar, arkadaşı Bulut'u ziyaret eder. Arkadaşına hediye olarak bir parça kunduz peyniri almıştır. Bulut hediyenin ücretini öğrenmesin diye fişin bir kısmını koparmıştır. Ama yine de Bulut ücreti öğrenebilmektedir. Fişin şekilde gösterilen hangi kısımları ile peynire yapılan ödeme miktarı hesaplanabilir ?

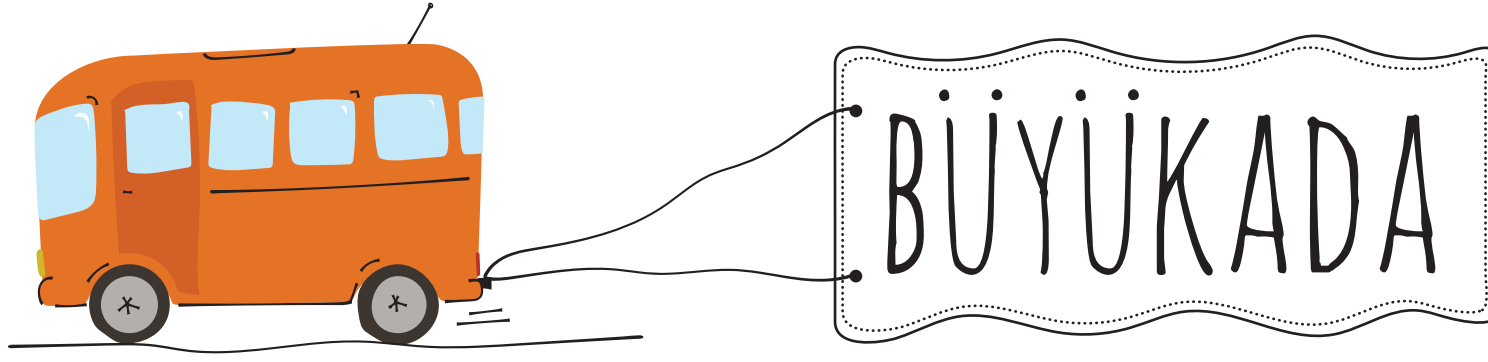
A) A

B) A ve B

C) C

D) C ve D





Büyükada'da yaşayan Bilge Kunduz ulaşım için otobüs kullanmaktadır. Ağaç, Orman ve Akarsu bölgelerine giden otobüslerin numaraları aşağıda verilmiştir. Otobüs numaraları bölge adında yer alan karakterlere göre belirlenmektedir.

Ağaç 9397

Orman 12496

Akarsu 989205

"Çamur" bölgesine gidebilmek için Bilge Kunduz'un hangi numaralı otobüse binmesi gerekir?

A. 79452

B. 78524

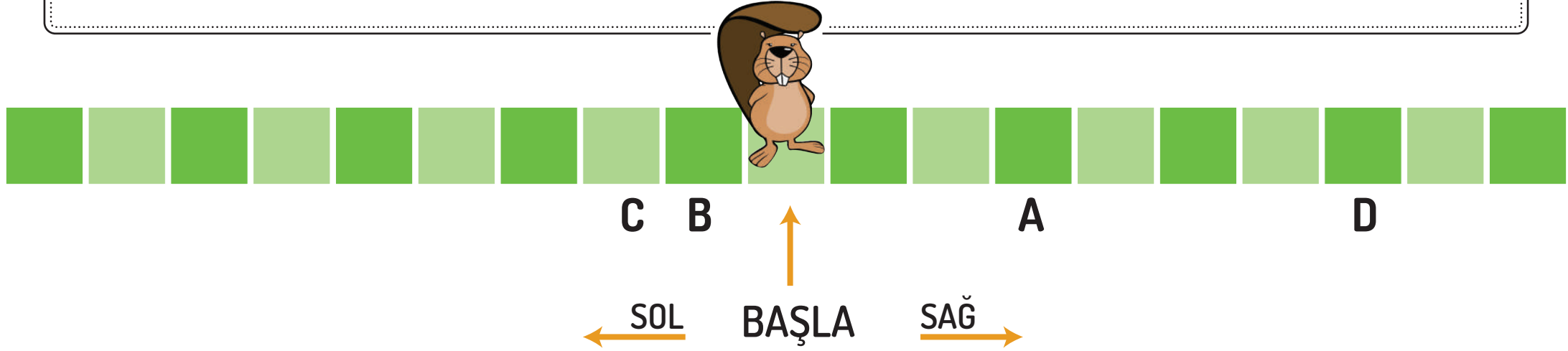
C. 60983

D. 69431

ZIP ZIP BİLGE KUNDUZ

Bilge Kunduz farklı şekillerde hareket ediyor. Hareket etmeye tam ortadan başlayacak. Sırayla sağa ve sola olmak üzere toplamda beş hamle yapacak: Önce sağa, sonra sola, sonra sağa, sonra sola ve sonunda tekrar sağa...

Bilge Kunduz her seferinde 1, 2, 3, 4 veya 5 kare ilerleyebilir. İlerleyeceği kare sayısını yalnızca bir kez kullanabilir. Örneğin, 2 kare sağa, 1 kare sola, 5 kare sağa, 4 kare sola ve 3 kare sağa gidebilir. Sonunda başladığı kareden $2 - 1 + 5 - 4 + 3 = 5$ kare sağa ilerlemiş olacaktır.



Soru; Belirtilen hareket serisinden sonra Bilge Kunduz'un erişebileceği dört kare A, B, C ve D harfleriyle işaretlenmiştir. Bunlardan biri yanlıştır. Buna göre Bilge Kunduz hangi kareye ilerleyemez?

A. A konumu

B. B konumu

C. C konumu

D. D konumu

HAYALİMDEKİ ELBİSE

Bilge Kunduz hayalindeki elbiseyi almak istemektedir. Almak istediği elbisenin özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Kısa kollu olmalıdır.
- 3'ten fazla düğmesi olmalıdır.
- Kollarında yıldız olmalıdır.



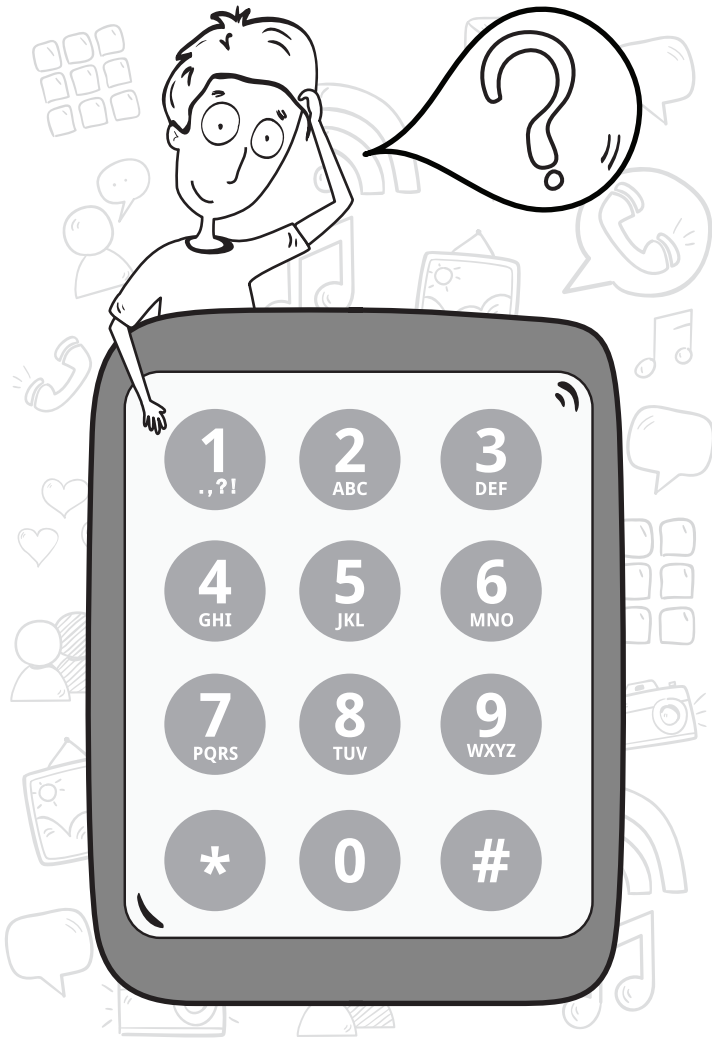
Soru; Bilge Kunduzun almak istediği elbiseyi hangi marka satmaktadır?

A. Bilge Koton

B. Şık Bilge

C. B ve B

D. Bilge Batik



HANGİ TUŞ?

Ali, yandaki şekildeki gibi tuşları olan bir mobil telefon ile arkadaşına, bir ismi mesaj olarak göndermek istemektedir. Aynı tuşa birkaç kez basıldığında harfler ekranda gözükmemektedir. Örneğin, C harfi için 2 tuşuna 3 kere basmak gerekmektedir. CAN kelimesini yazmak için ise 2 tuşuna 3 kere, sonra 2 tuşuna bir kere ve son olarak 6 tuşuna iki kere basılmalıdır.

Ali, 7 kez tuşa basarak arkadaşının ismini mesaj olarak göndermiştir. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi gönderdiği isimdir?

IRMAK
KAYA
MELEK
TUFAN



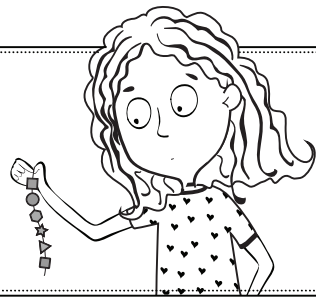
HANGİ TUŞ?

Ali, yandaki şekildeki gibi tuşları olan bir mobil telefon ile arkadaşına, bir ismi mesaj olarak göndermek istemektedir. Aynı tuşa birkaç kez basıldığında harfler ekranda gözükmemektedir. Örneğin, C harfi için 2 tuşuna 3 kere basmak gerekmektedir. CAN kelimesini yazmak için ise 2 tuşuna 3 kere, sonra 2 tuşuna bir kere ve son olarak 6 tuşuna iki kere basılmalıdır.

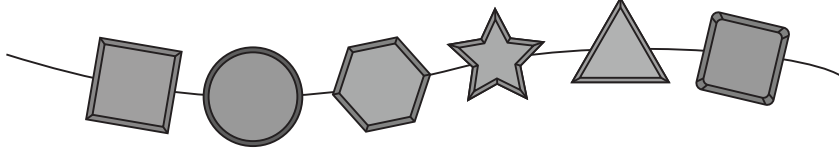
Ali, 7 kez tuşa basarak arkadaşının ismini mesaj olarak göndermiştir. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi gönderdiği isimdir?

IRMAK
KAYA
MELEK
TUFAN

AYŞE'NİN BİLEKLİĞİ



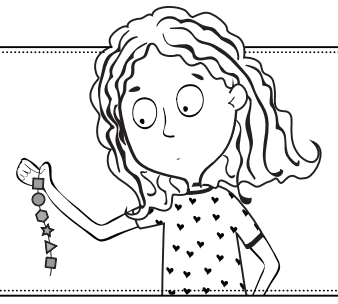
Ayşe'nin bilekliğinin ipi kopmuş, boncuklar yan yana dizildiğinde böyle görünüyor.



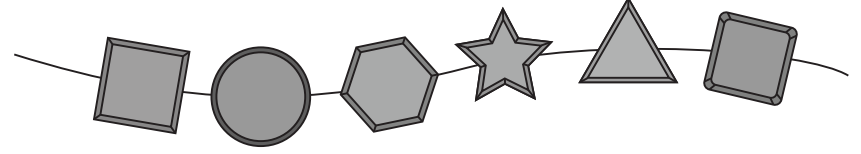
Sizce aşağıdakilerden hangisi Ayşe'nin kopmadan önceki bilekliği olabilir?

<p>A</p>	<p>B</p>
<p>C</p>	<p>D</p>

AYŞE'NİN BİLEKLİĞİ



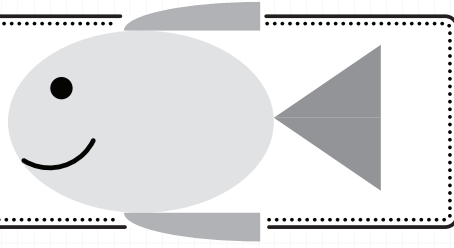
Ayşe'nin bilekliğinin ipi kopmuş, boncuklar yan yana dizildiğinde böyle görünüyor.



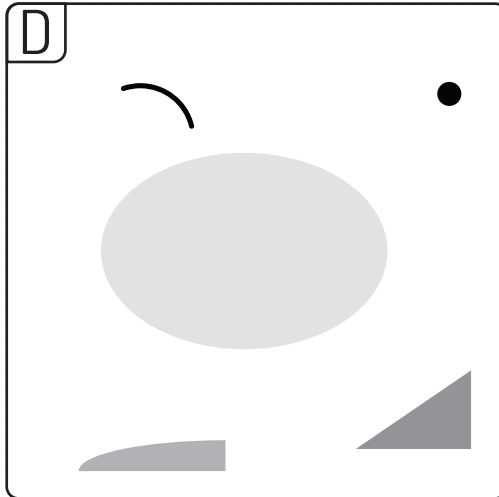
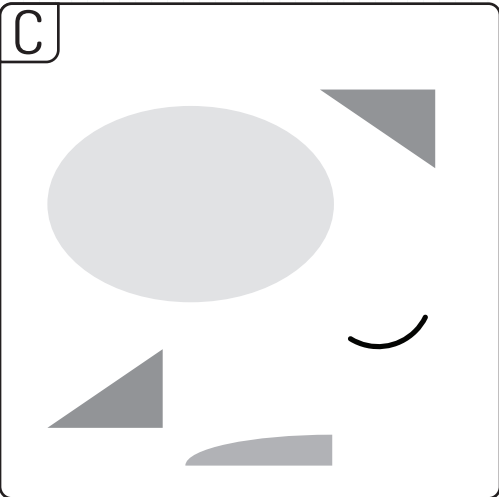
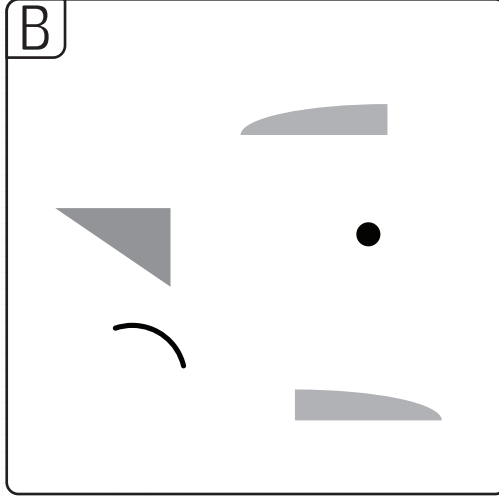
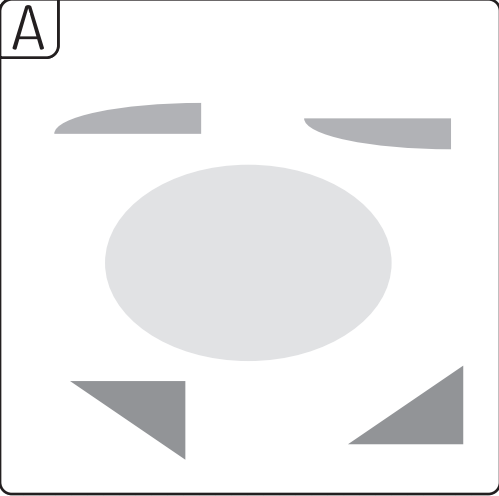
Sizce aşağıdakilerden hangisi Ayşe'nin kopmadan önceki bilekliği olabilir?

<p>A</p>	<p>B</p>
<p>C</p>	<p>D</p>

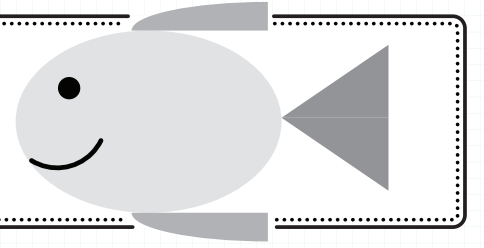
BALIK ÇİZİYORUM



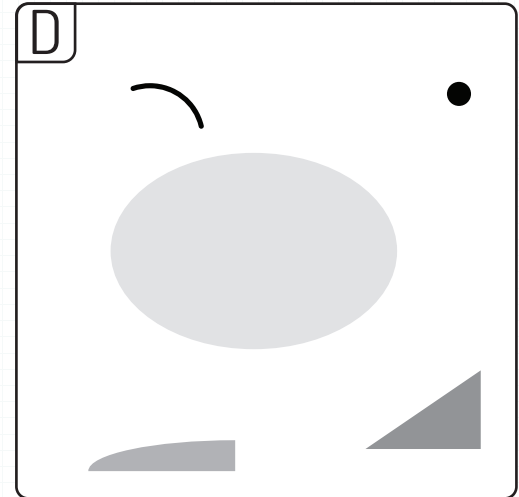
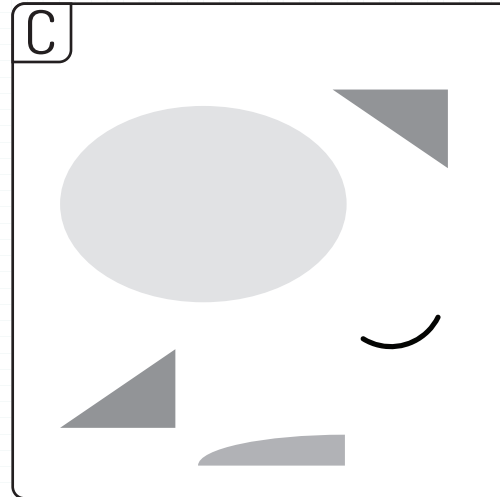
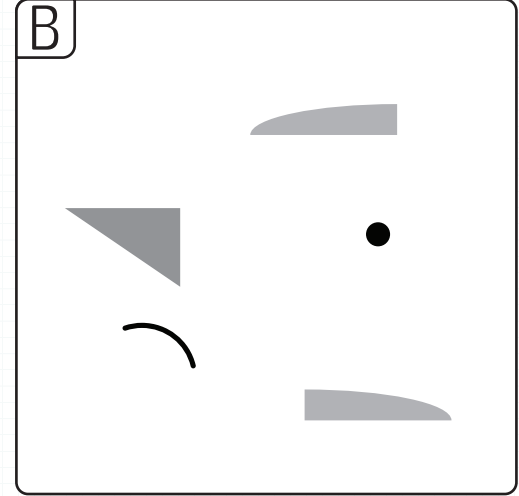
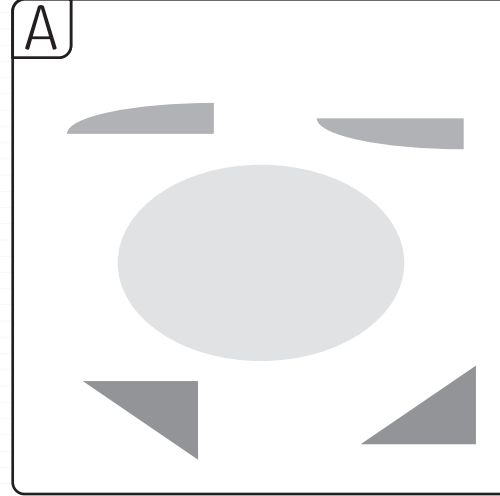
Aşağıdaki seçeneklerden hangisinde
yer alan parçalar yukarıdaki balık
resmini oluşturmak için yeterlidir ?



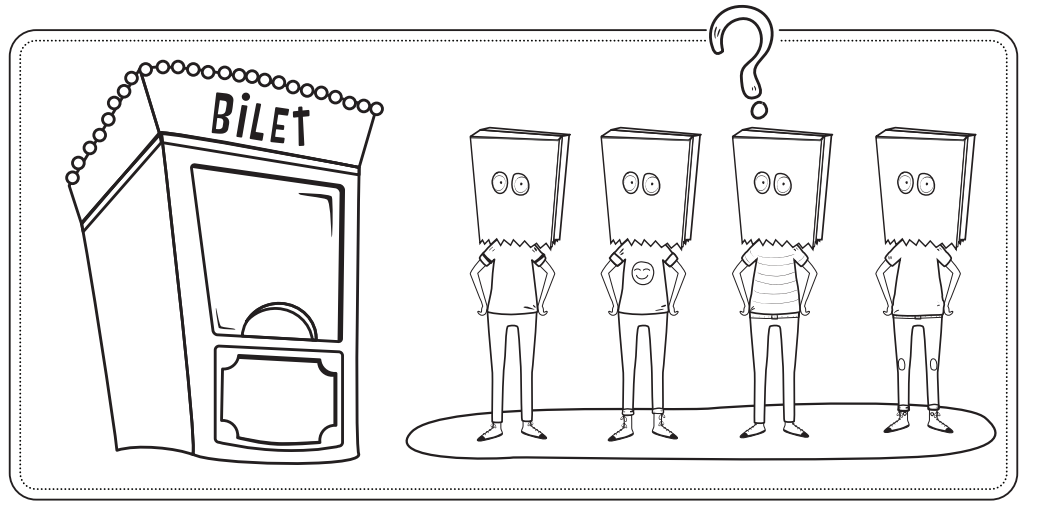
BALIK ÇİZİYORUM



Aşağıdaki seçeneklerden hangisinde
yer alan parçalar yukarıdaki balık
resmini oluşturmak için yeterlidir ?



BİLET KUYRUĞU



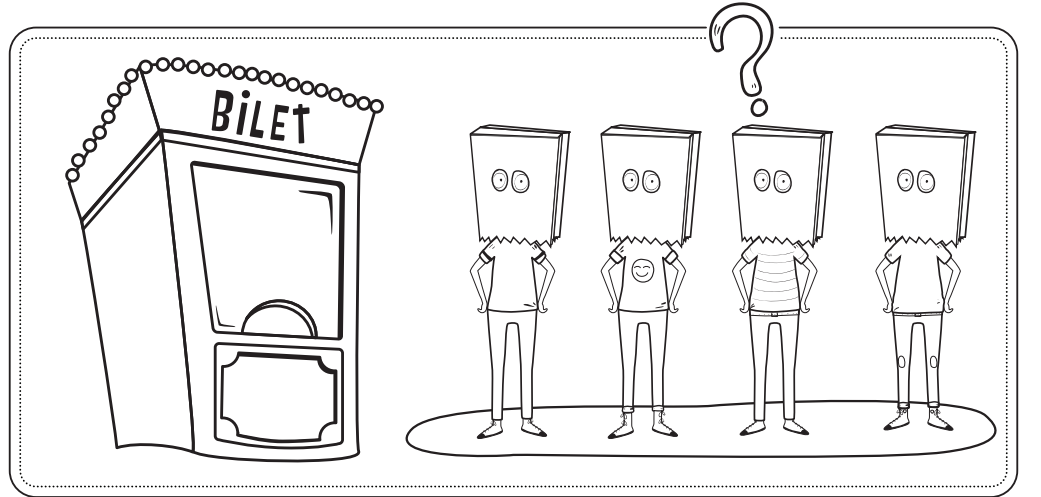
Dört arkadaş: Aylin, Efe, Nazan ve Hakan bir filme bilet almak için sıraya girdiler. Bilet kuyruğu ile ilgili bazı bilgiler aşağıda verilmiştir;

- 1) Hakan sıranın başında değil.
- 2) Nazan Efe'nin hemen önünde.
- 3) Aylin sırada Hakan'ın arkasında.

Soru; Yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulduğunda, sırada üçüncü olan kimdir?

- A. Efe B. Nazan C. Aylin D. Hakan

BİLET KUYRUĞU



Dört arkadaş: Aylin, Efe, Nazan ve Hakan bir filme bilet almak için sıraya girdiler. Bilet kuyruğu ile ilgili bazı bilgiler aşağıda verilmiştir;

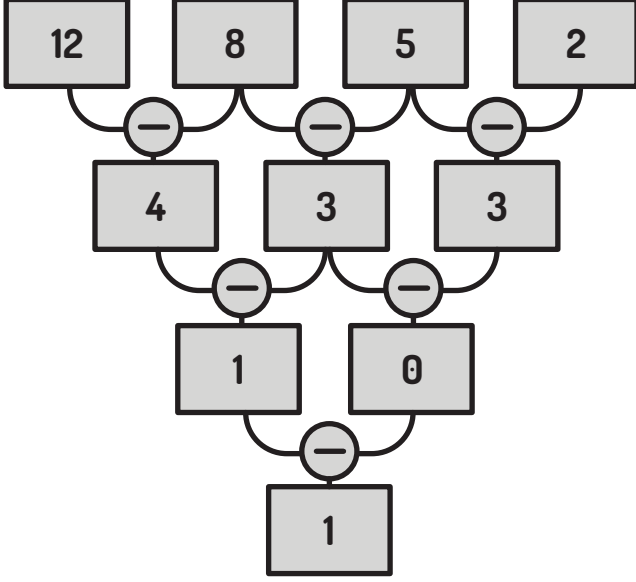
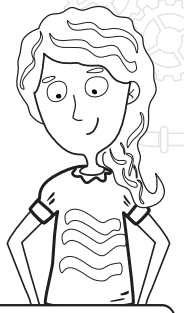
- 1) Hakan sıranın başında değil.
- 2) Nazan Efe'nin hemen önünde.
- 3) Aylin sırada Hakan'ın arkasında.

Soru; Yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulduğunda, sırada üçüncü olan kimdir?

- A. Efe B. Nazan C. Aylin D. Hakan

PİRAMİT SATIRLARI

İşlem makinesi ilk satırdaki 4 rakamı girdi olarak almaktadır. Her satırda makine sayılar arasındaki farkı hesaplamaktadır. Aşağıdaki resimde örnek bir işlem verilmiştir.



Soru: Aşağıdaki girdi rakamlarından hangisi son satırda sonucun "0" (sıfır) olmasını sağlar?

A. 13 9 7 6

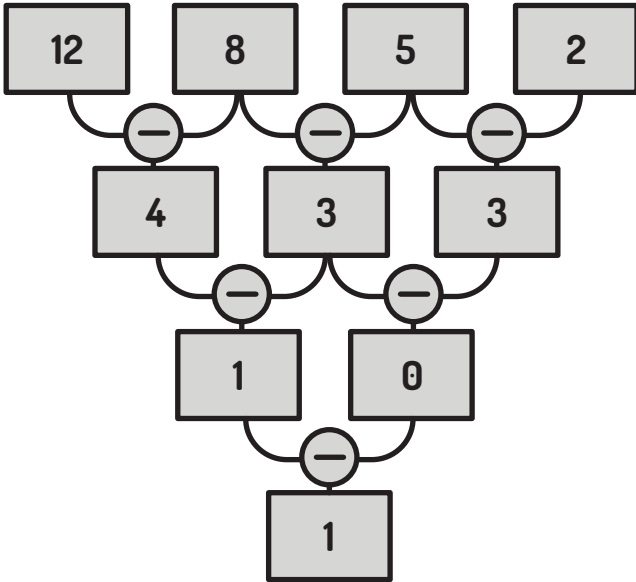
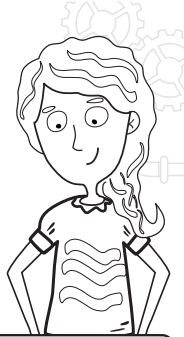
B. 16 9 4 1

C. 13 8 4 2

D. 5 5 5 1

PİRAMİT SATIRLARI

İşlem makinesi ilk satırdaki 4 rakamı girdi olarak almaktadır. Her satırda makine sayılar arasındaki farkı hesaplamaktadır. Aşağıdaki resimde örnek bir işlem verilmiştir.



Soru: Aşağıdaki girdi rakamlarından hangisi son satırda sonucun "0" (sıfır) olmasını sağlar?

A. 13 9 7 6

B. 16 9 4 1

C. 13 8 4 2

D. 5 5 5 1

DOĞRULUK



Bilge Kunduz sadece Pazartesi, Çarşamba ve Cuma günleri doğruları söylerken diğer günlerde her zaman yanlış bilgi vermektedir. Bugün için "Yarın, doğruları söyleyeceğim" demiştir.

Buna göre bugün günlerden hangi gündür?

A) Salı

B) Cuma

C) Cumartesi

D) Pazar

DOĞRULUK



Bilge Kunduz sadece Pazartesi, Çarşamba ve Cuma günleri doğruları söylerken diğer günlerde her zaman yanlış bilgi vermektedir. Bugün için "Yarın, doğruları söyleyeceğim" demiştir.

Buna göre bugün günlerden hangi gündür?

A) Salı

B) Cuma

C) Cumartesi

D) Pazar

ALİŞVERİŞ

Çınar, arkadaşı Bulut'u ziyaret eder. Arkadaşına hediye olarak bir parça kunduz peyniri almıştır. Bulut hediye için ücretini öğrenmesin diye fişin bir kısmını koparmıştır. Ama yine de Bulut ücreti öğrenebilmektedir. Fişin şekilde gösterilen hangi kısımları ile peynire yapılan ödeme miktarı hesaplanabilir ?

A) A

B) A ve B

C) C

D) C ve D



ALİŞVERİŞ

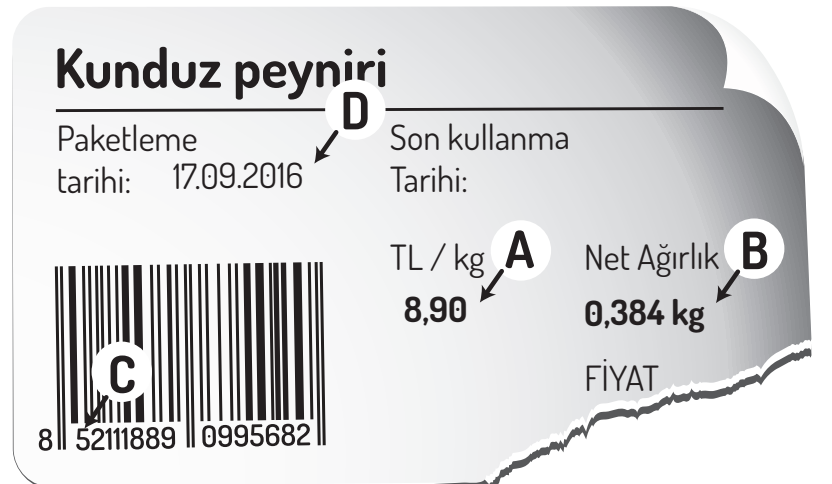
Çınar, arkadaşı Bulut'u ziyaret eder. Arkadaşına hediye olarak bir parça kunduz peyniri almıştır. Bulut hediye için ücretini öğrenmesin diye fişin bir kısmını koparmıştır. Ama yine de Bulut ücreti öğrenebilmektedir. Fişin şekilde gösterilen hangi kısımları ile peynire yapılan ödeme miktarı hesaplanabilir ?

A) A

B) A ve B

C) C

D) C ve D



ZIP ZIP BİLGE KUNDUZ

Bilge Kunduz farklı şekillerde hareket ediyor. Hareket etmeye tam ortadan başlayacak. Sırayla sağa ve sola olmak üzere toplamda beş hamle yapacak: Önce sağa, sonra sola, sonra sağa, sonra sola ve sonunda tekrar sağa...

Bilge Kunduz her seferinde 1, 2, 3, 4 veya 5 kare ilerleyebilir. İlerleyeceği kare sayısını yalnızca bir kez kullanabilir. Örneğin, 2 kare sağa, 1 kare sola, 5 kare sağa, 4 kare sola ve 3 kare sağa gidebilir. Sonunda başladığı kareden $2 - 1 + 5 - 4 + 3 = 5$ kare sağa ilerlemiş olacaktır.



Soru; Belirtilen hareket serisinden sonra Bilge Kunduz'un erişebileceği dört kare A, B, C ve D harfleriyle işaretlenmiştir. Bunlardan biri yanlıştır. Buna göre Bilge Kunduz hangi kareye ilerleyemez?

A. A konumu

B. B konumu

C. C konumu

D. D konumu

ZIP ZIP BİLGE KUNDUZ

Bilge Kunduz farklı şekillerde hareket ediyor. Hareket etmeye tam ortadan başlayacak. Sırayla sağa ve sola olmak üzere toplamda beş hamle yapacak: Önce sağa, sonra sola, sonra sağa, sonra sola ve sonunda tekrar sağa...

Bilge Kunduz her seferinde 1, 2, 3, 4 veya 5 kare ilerleyebilir. İlerleyeceği kare sayısını yalnızca bir kez kullanabilir. Örneğin, 2 kare sağa, 1 kare sola, 5 kare sağa, 4 kare sola ve 3 kare sağa gidebilir. Sonunda başladığı kareden $2 - 1 + 5 - 4 + 3 = 5$ kare sağa ilerlemiş olacaktır.



Soru; Belirtilen hareket serisinden sonra Bilge Kunduz'un erişebileceği dört kare A, B, C ve D harfleriyle işaretlenmiştir. Bunlardan biri yanlıştır. Buna göre Bilge Kunduz hangi kareye ilerleyemez?

A. A konumu

B. B konumu

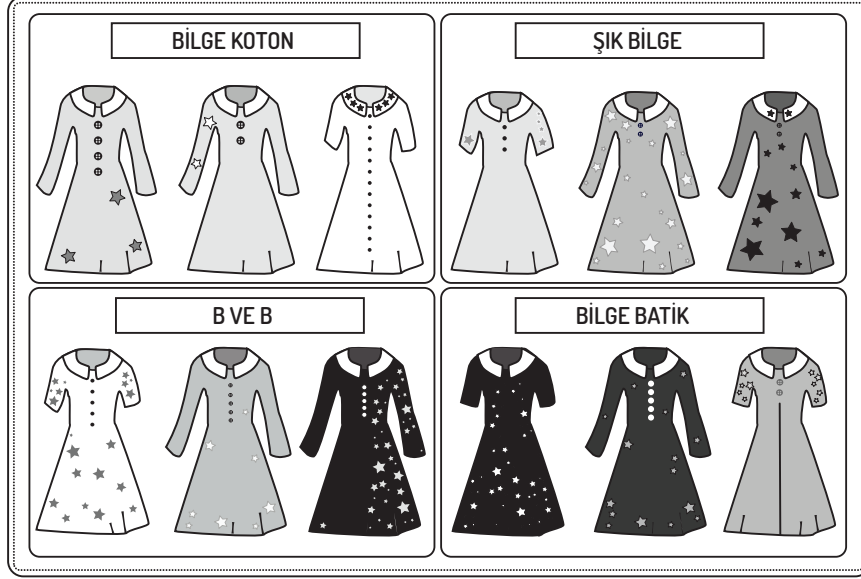
C. C konumu

D. D konumu

HAYALİMDEKİ ELBİSE

Bilge Kunduz hayalindeki elbiseyi almak istemektedir. Almak istediği elbisenin özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Kısa kollu olmalıdır.
- 3'ten fazla düğmesi olmalıdır.
- Kollarında yıldız olmalıdır.



Soru; Bilge Kunduzun almak istediği elbiseyi hangi marka satmaktadır?

A. Bilge Koton

B. Şık Bilge

C. B ve B

D. Bilge Batik

HAYALİMDEKİ ELBİSE

Bilge Kunduz hayalindeki elbiseyi almak istemektedir. Almak istediği elbisenin özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Kısa kollu olmalıdır.
- 3'ten fazla düğmesi olmalıdır.
- Kollarında yıldız olmalıdır.



Soru; Bilge Kunduzun almak istediği elbiseyi hangi marka satmaktadır?

A. Bilge Koton

B. Şık Bilge

C. B ve B

D. Bilge Batik



HANGİ TUŞ?

Ali, yandaki şekildeki gibi tuşları olan bir mobil telefon ile arkadaşına, bir ismi mesaj olarak göndermek istemektedir. Aynı tuşa birkaç kez basıldığında harfler ekranda gözükmektedir. Örneğin, C harfi için 2 tuşuna 3 kere basmak gerekmektedir. CAN kelimesini yazmak için ise 2 tuşuna 3 kere, sonra 2 tuşuna bir kere ve son olarak 6 tuşuna iki kere basılmalıdır.

Ali, 7 kez tuşa basarak arkadaşının ismini mesaj olarak göndermiştir. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi gönderdiği isimdir?

IRMAK
KAYA
MELEK
TUFAN



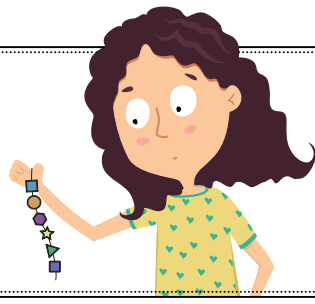
HANGİ TUŞ?

Ali, yandaki şekildeki gibi tuşları olan bir mobil telefon ile arkadaşına, bir ismi mesaj olarak göndermek istemektedir. Aynı tuşa birkaç kez basıldığında harfler ekranda gözükmektedir. Örneğin, C harfi için 2 tuşuna 3 kere basmak gerekmektedir. CAN kelimesini yazmak için ise 2 tuşuna 3 kere, sonra 2 tuşuna bir kere ve son olarak 6 tuşuna iki kere basılmalıdır.

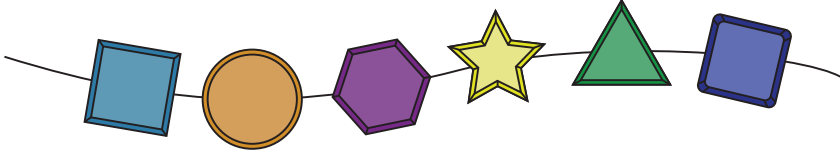
Ali, 7 kez tuşa basarak arkadaşının ismini mesaj olarak göndermiştir. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi gönderdiği isimdir?

IRMAK
KAYA
MELEK
TUFAN

AYŞE'NİN BİLEKLİĞİ



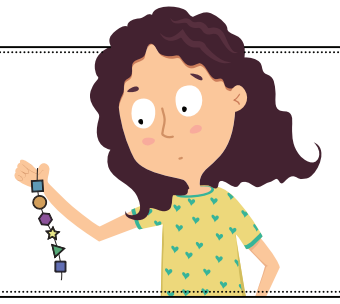
Ayşe'nin bilekliğinin ipi kopmuş, boncuklar yan yana dizildiğinde böyle görünüyor.



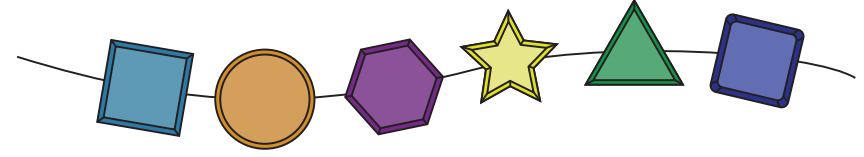
Sizce aşağıdakilerden hangisi Ayşe'nin kopmadan önceki bilekliği olabilir?

<p>A</p>	<p>B</p>
<p>C</p>	<p>D</p>

AYŞE'NİN BİLEKLİĞİ



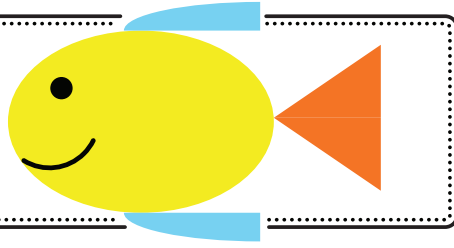
Ayşe'nin bilekliğinin ipi kopmuş, boncuklar yan yana dizildiğinde böyle görünüyor.



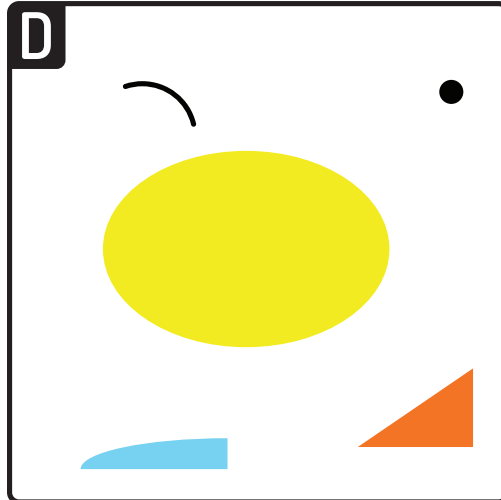
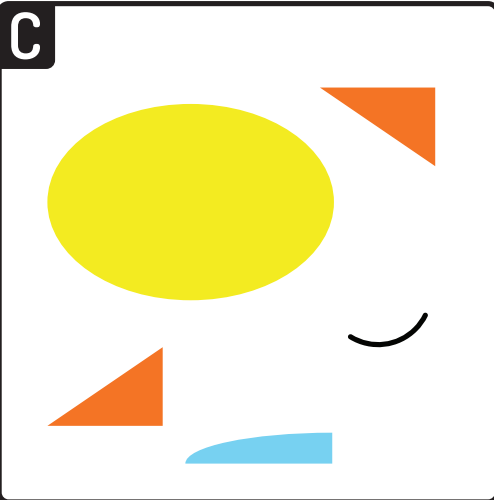
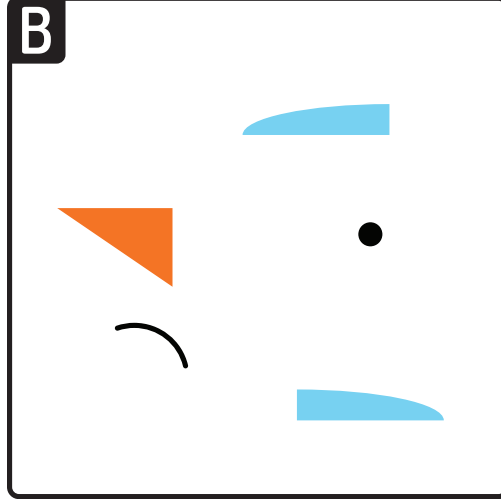
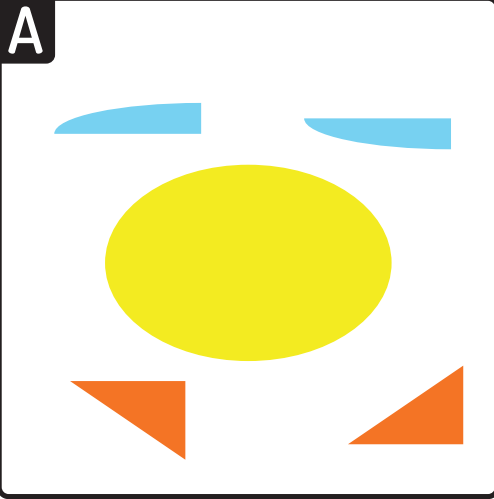
Sizce aşağıdakilerden hangisi Ayşe'nin kopmadan önceki bilekliği olabilir?

<p>A</p>	<p>B</p>
<p>C</p>	<p>D</p>

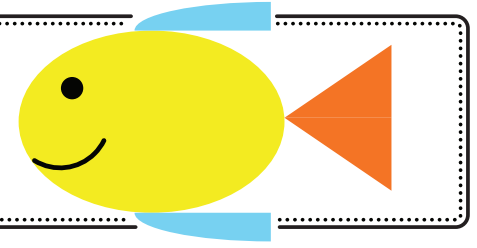
BALIK ÇİZİYORUM



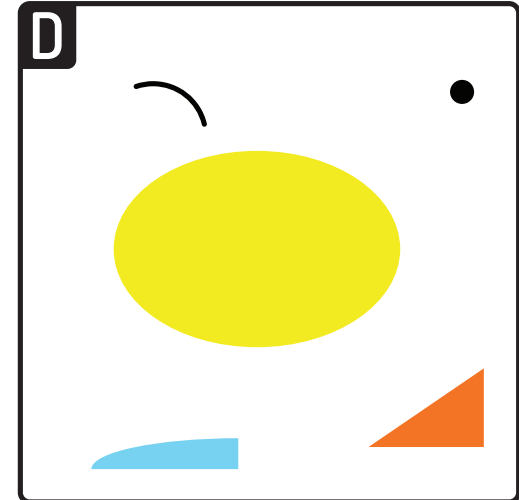
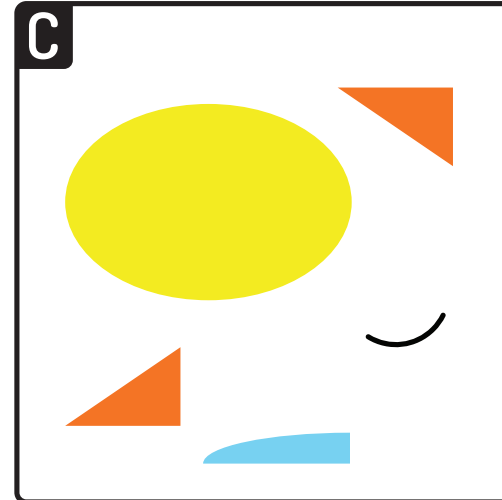
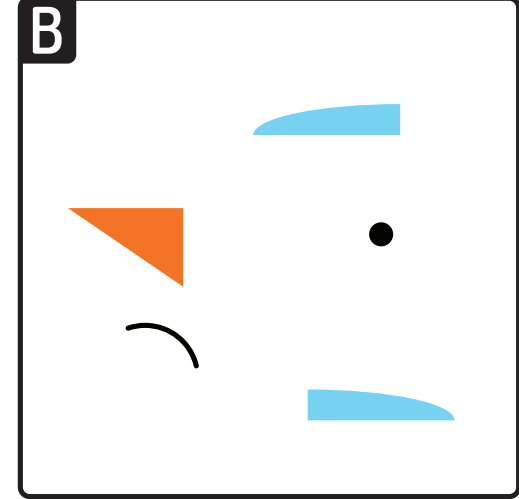
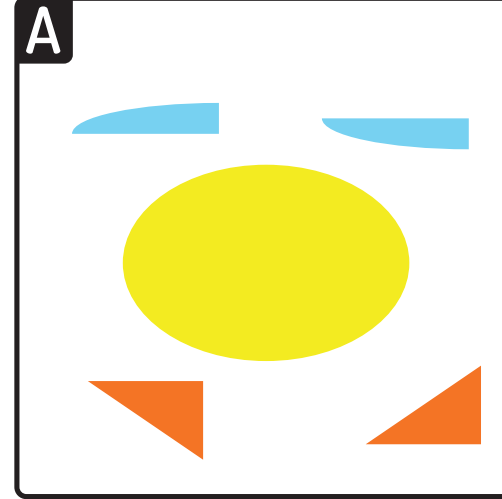
Aşağıdaki seçeneklerden hangisinde
yer alan parçalar yukarıdaki balık
resmini oluşturmak için yeterlidir ?



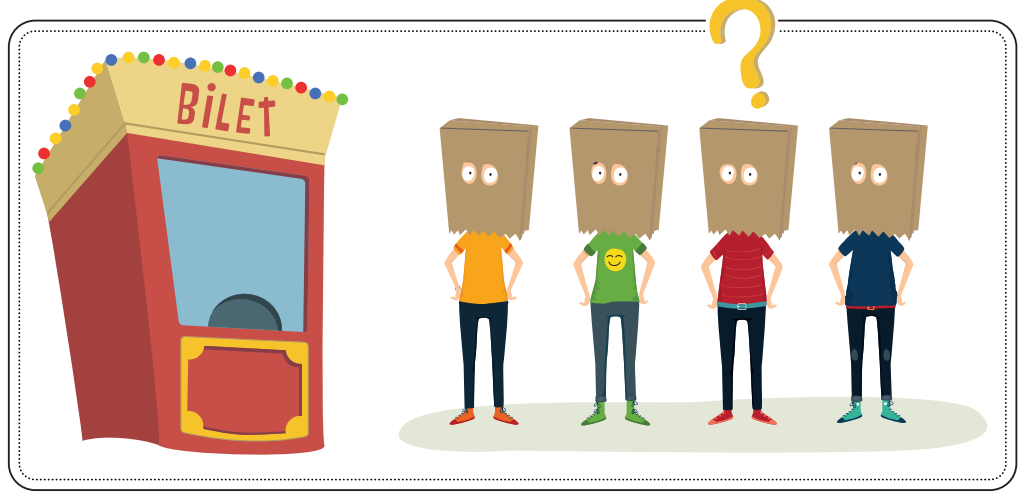
BALIK ÇİZİYORUM



Aşağıdaki seçeneklerden hangisinde
yer alan parçalar yukarıdaki balık
resmini oluşturmak için yeterlidir ?



BİLET KUYRUĞU



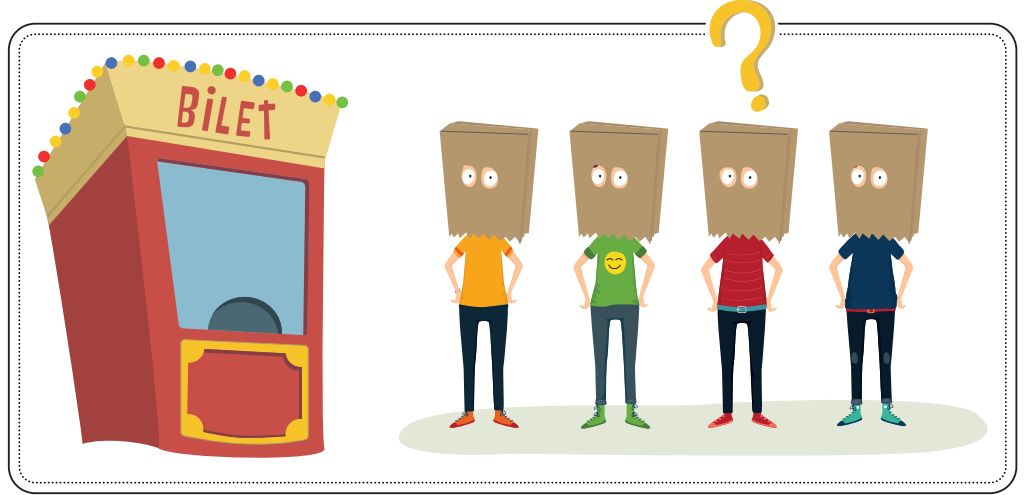
Dört arkadaş: Aylin, Efe, Nazan ve Hakan bir filme bilet almak için sıraya girdiler. Bilet kuyruğu ile ilgili bazı bilgiler aşağıda verilmiştir;

- 1) Hakan sıranın başında değil.
- 2) Nazan Efe'nin hemen önünde.
- 3) Aylin sırada Hakan'ın arkasında.

Soru; Yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulduğunda, sırada üçüncü olan kimdir?

- A. Efe B. Nazan C. Aylin D. Hakan

BİLET KUYRUĞU



Dört arkadaş: Aylin, Efe, Nazan ve Hakan bir filme bilet almak için sıraya girdiler. Bilet kuyruğu ile ilgili bazı bilgiler aşağıda verilmiştir;

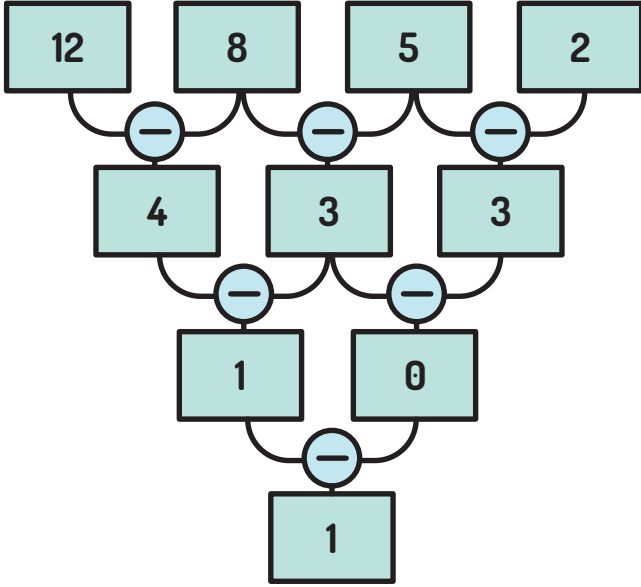
- 1) Hakan sıranın başında değil.
- 2) Nazan Efe'nin hemen önünde.
- 3) Aylin sırada Hakan'ın arkasında.

Soru; Yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulduğunda, sırada üçüncü olan kimdir?

- A. Efe B. Nazan C. Aylin D. Hakan

PİRAMİT SATIRLARI

İşlem makinesi ilk satırdaki 4 rakamı girdi olarak almaktadır. Her satırda makine sayılar arasındaki farkı hesaplamaktadır. Aşağıdaki resimde örnek bir işlem verilmiştir.

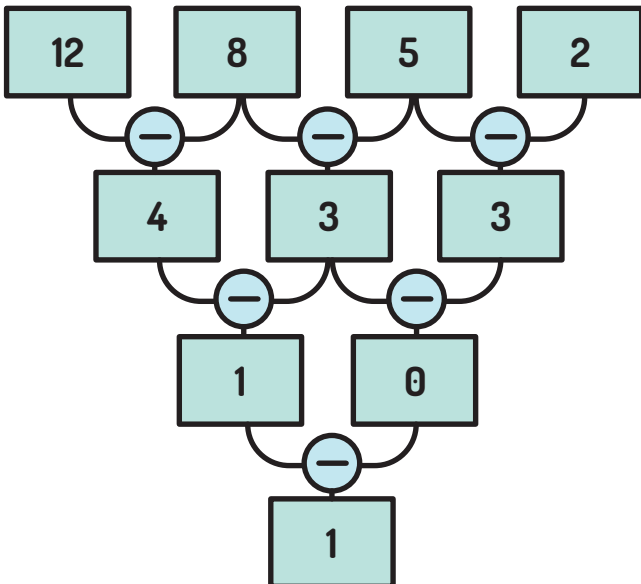


Soru: Aşağıdaki girdi rakamlarından hangisi son satırda sonucun "0" (sıfır) olmasını sağlar?

- A. 13 9 7 6
- B. 16 9 4 1
- C. 13 8 4 2
- D. 5 5 5 1

PİRAMİT SATIRLARI

İşlem makinesi ilk satırdaki 4 rakamı girdi olarak almaktadır. Her satırda makine sayılar arasındaki farkı hesaplamaktadır. Aşağıdaki resimde örnek bir işlem verilmiştir.



Soru: Aşağıdaki girdi rakamlarından hangisi son satırda sonucun "0" (sıfır) olmasını sağlar?

- A. 13 9 7 6
- B. 16 9 4 1
- C. 13 8 4 2
- D. 5 5 5 1

DOĞRULUK



Bilge Kunduz sadece Pazartesi, Çarşamba ve Cuma günleri doğruları söylerken diğer günlerde her zaman yanlış bilgi vermektedir. Bugün için "Yarın, doğruları söyleyeceğim" demiştir.

Buna göre bugün günlerden hangi gündür?

A) Salı

B) Cuma

C) Cumartesi

D) Pazar

DOĞRULUK



Bilge Kunduz sadece Pazartesi, Çarşamba ve Cuma günleri doğruları söylerken diğer günlerde her zaman yanlış bilgi vermektedir. Bugün için "Yarın, doğruları söyleyeceğim" demiştir.

Buna göre bugün günlerden hangi gündür?

A) Salı

B) Cuma

C) Cumartesi

D) Pazar

ALİŞVERİŞ

Çınar, arkadaşı Bulut'u ziyaret eder. Arkadaşına hediye olarak bir parça kunduz peyniri almıştır. Bulut hediye için ücretini öğrenmesin diye fişin bir kısmını koparmıştır. Ama yine de Bulut ücreti öğrenebilmektedir. Fişin şekilde gösterilen hangi kısımları ile peynire yapılan ödeme miktarı hesaplanabilir ?

A) A

B) A ve B

C) C

D) C ve D



ALİŞVERİŞ

Çınar, arkadaşı Bulut'u ziyaret eder. Arkadaşına hediye olarak bir parça kunduz peyniri almıştır. Bulut hediye için ücretini öğrenmesin diye fişin bir kısmını koparmıştır. Ama yine de Bulut ücreti öğrenebilmektedir. Fişin şekilde gösterilen hangi kısımları ile peynire yapılan ödeme miktarı hesaplanabilir ?

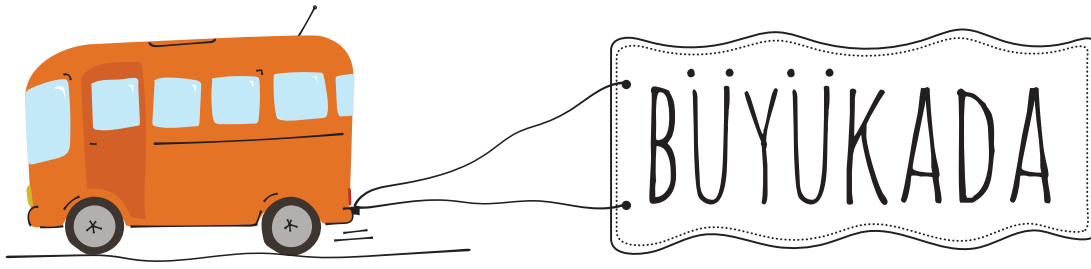
A) A

B) A ve B

C) C

D) C ve D



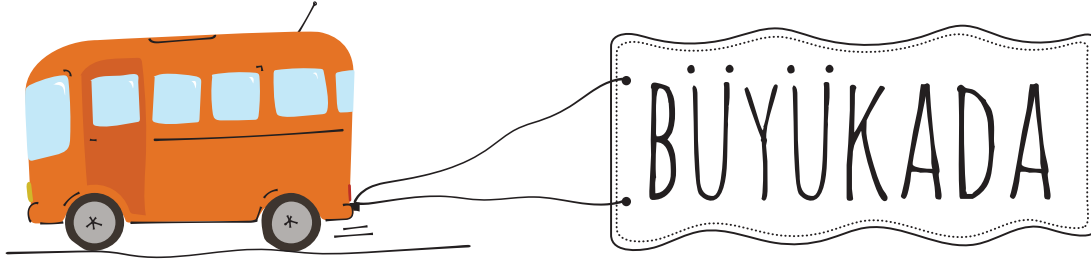


Büyükada'da yaşayan Bilge Kunduz ulaşım için otobüs kullanmaktadır. Ağaç, Orman ve Akarsu bölgelerine giden otobüslerin numaraları aşağıda verilmiştir. Otobüs numaraları bölge adında yer alan karakterlere göre belirlenmektedir.

Ağaç 9397
Orman 12496
Akarsu 989205

"Çamur" bölgesine gidebilmek için Bilge Kunduz'un hangi numaralı otobüse binmesi gerekir?

A. 79452 B. 78524 C. 60983 D. 69431



Büyükada'da yaşayan Bilge Kunduz ulaşım için otobüs kullanmaktadır. Ağaç, Orman ve Akarsu bölgelerine giden otobüslerin numaraları aşağıda verilmiştir. Otobüs numaraları bölge adında yer alan karakterlere göre belirlenmektedir.

Ağaç 9397
Orman 12496
Akarsu 989205

"Çamur" bölgesine gidebilmek için Bilge Kunduz'un hangi numaralı otobüse binmesi gerekir?

A. 79452 B. 78524 C. 60983 D. 69431

ZIP ZIP BİLGE KUNDUZ

Bilge Kunduz farklı şekillerde hareket ediyor. Hareket etmeye tam ortadan başlayacak. Sırayla sağa ve sola olmak üzere toplamda beş hamle yapacak: Önce sağa, sonra sola, sonra sağa, sonra sola ve sonunda tekrar sağa...

Bilge Kunduz her seferinde 1, 2, 3, 4 veya 5 kare ilerleyebilir. İlerleyeceği kare sayısını yalnızca bir kez kullanabilir. Örneğin, 2 kare sağa, 1 kare sola, 5 kare sağa, 4 kare sola ve 3 kare sağa gidebilir. Sonunda başladığı kareden $2 - 1 + 5 - 4 + 3 = 5$ kare sağa ilerlemiş olacaktır.



Soru; Belirtilen hareket serisinden sonra Bilge Kunduz'un erişebileceği dört kare A, B, C ve D harfleriyle işaretlenmiştir. Bunlardan biri yanlıştır. Buna göre Bilge Kunduz hangi kareye ilerleyemez?

A. A konumu

B. B konumu

C. C konumu

D. D konumu

ZIP ZIP BİLGE KUNDUZ

Bilge Kunduz farklı şekillerde hareket ediyor. Hareket etmeye tam ortadan başlayacak. Sırayla sağa ve sola olmak üzere toplamda beş hamle yapacak: Önce sağa, sonra sola, sonra sağa, sonra sola ve sonunda tekrar sağa...

Bilge Kunduz her seferinde 1, 2, 3, 4 veya 5 kare ilerleyebilir. İlerleyeceği kare sayısını yalnızca bir kez kullanabilir. Örneğin, 2 kare sağa, 1 kare sola, 5 kare sağa, 4 kare sola ve 3 kare sağa gidebilir. Sonunda başladığı kareden $2 - 1 + 5 - 4 + 3 = 5$ kare sağa ilerlemiş olacaktır.



Soru; Belirtilen hareket serisinden sonra Bilge Kunduz'un erişebileceği dört kare A, B, C ve D harfleriyle işaretlenmiştir. Bunlardan biri yanlıştır. Buna göre Bilge Kunduz hangi kareye ilerleyemez?

A. A konumu

B. B konumu

C. C konumu

D. D konumu

HAYALİMDEKİ ELBİSE

Bilge Kunduz hayalindeki elbiseyi almak istemektedir. Almak istediği elbisenin özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Kısa kollu olmalıdır.
- 3'ten fazla düğmesi olmalıdır.
- Kollarında yıldız olmalıdır.



Soru; Bilge Kunduzun almak istediği elbiseyi hangi marka satmaktadır?

- A. Bilge Koton B. Şık Bilge C. B ve B D. Bilge Batik

HAYALİMDEKİ ELBİSE

Bilge Kunduz hayalindeki elbiseyi almak istemektedir. Almak istediği elbisenin özellikleri aşağıdaki gibidir:

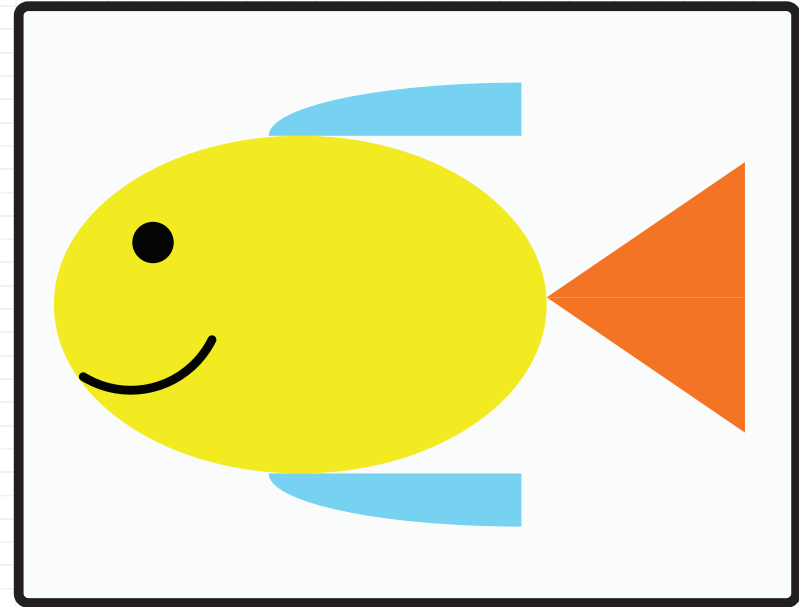
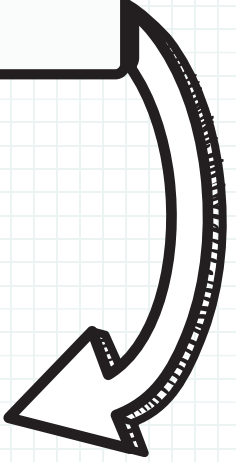
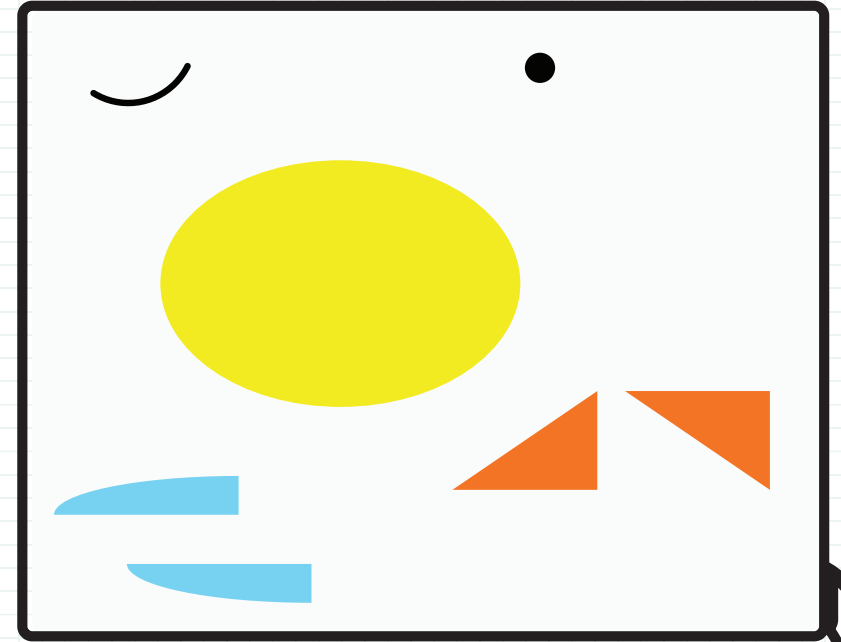
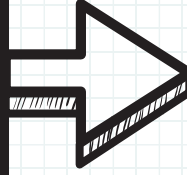
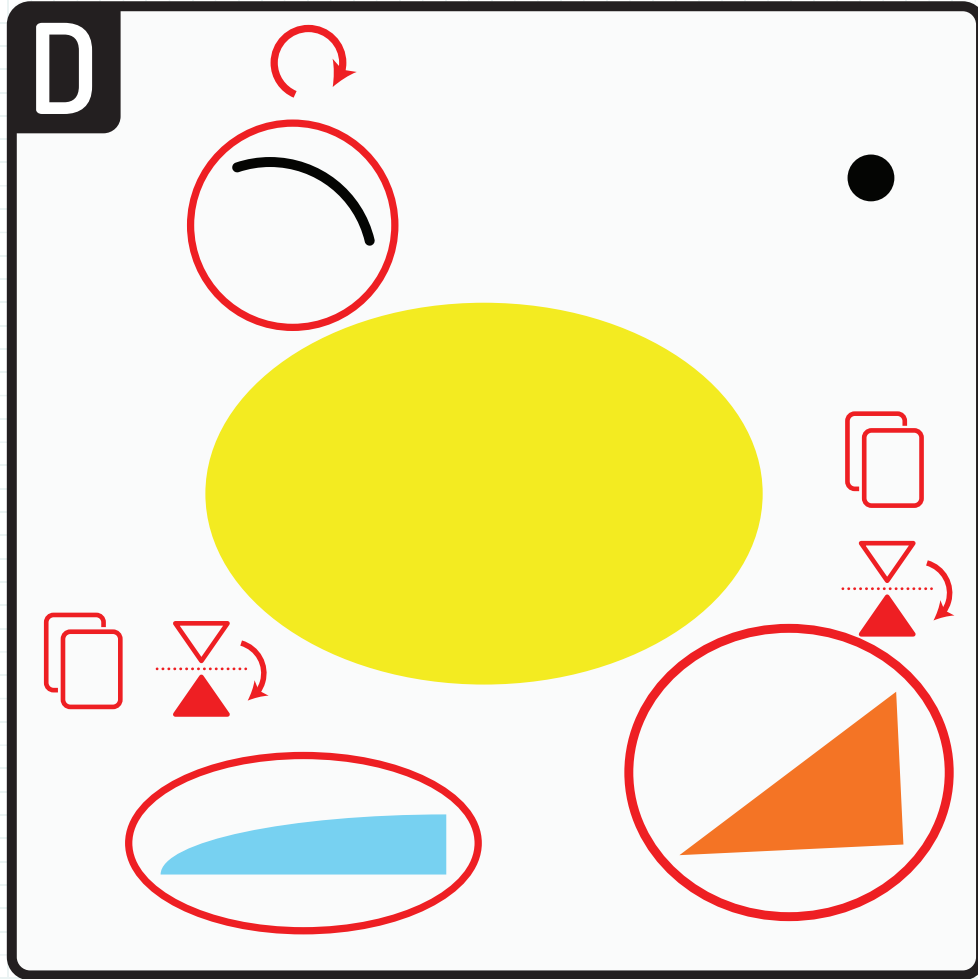
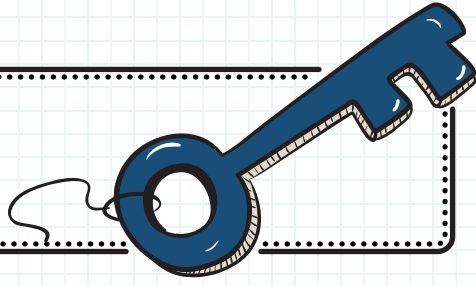
- Kısa kollu olmalıdır.
- 3'ten fazla düğmesi olmalıdır.
- Kollarında yıldız olmalıdır.



Soru; Bilge Kunduzun almak istediği elbiseyi hangi marka satmaktadır?

- A. Bilge Koton B. Şık Bilge C. B ve B D. Bilge Batik

DOĞRU YANIT



BİLGE KOTON



ŞIK BİLGE



B ve B



BİLGE BATIK



ŞEKİL KARTLARI

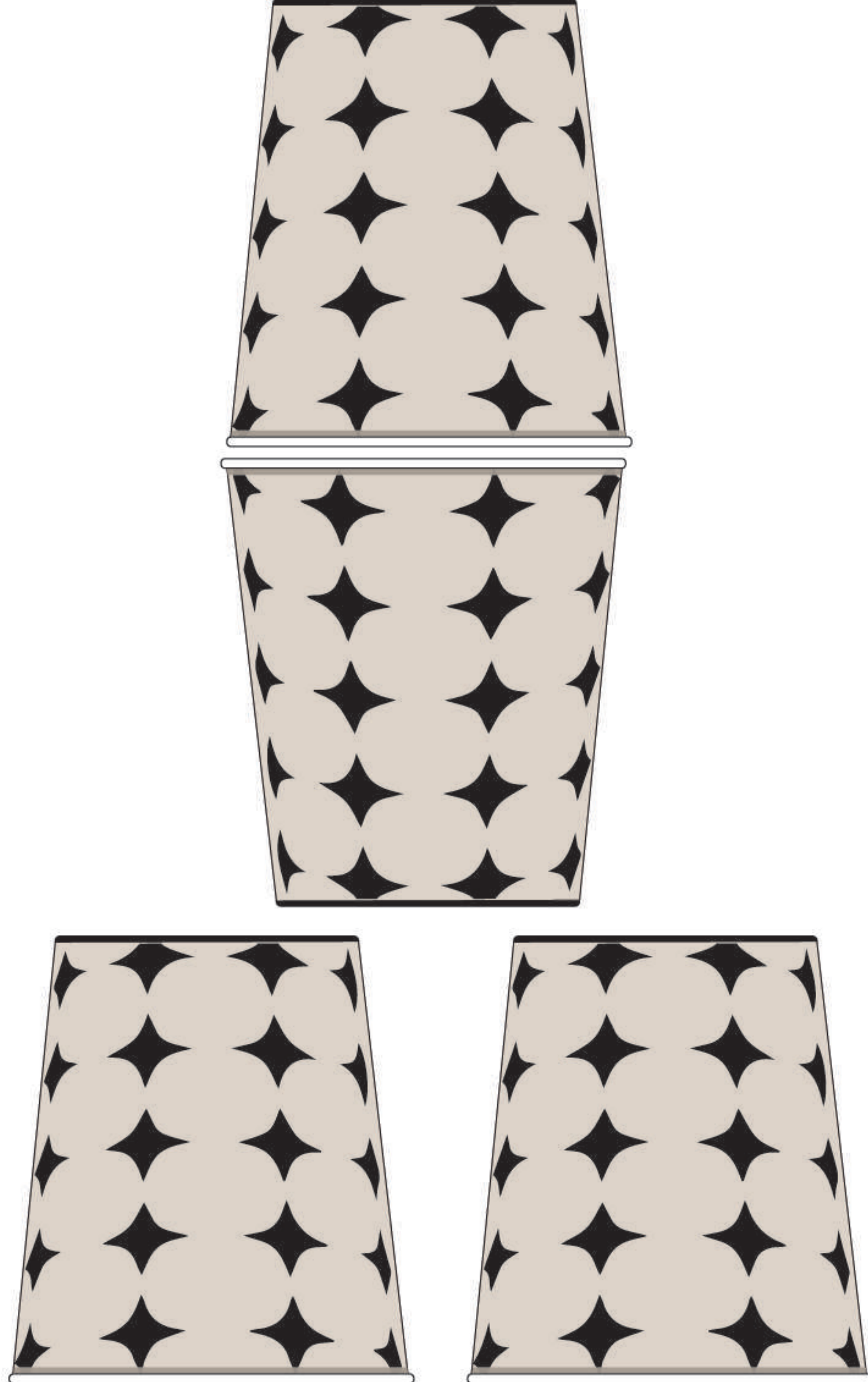
1



2



3



4

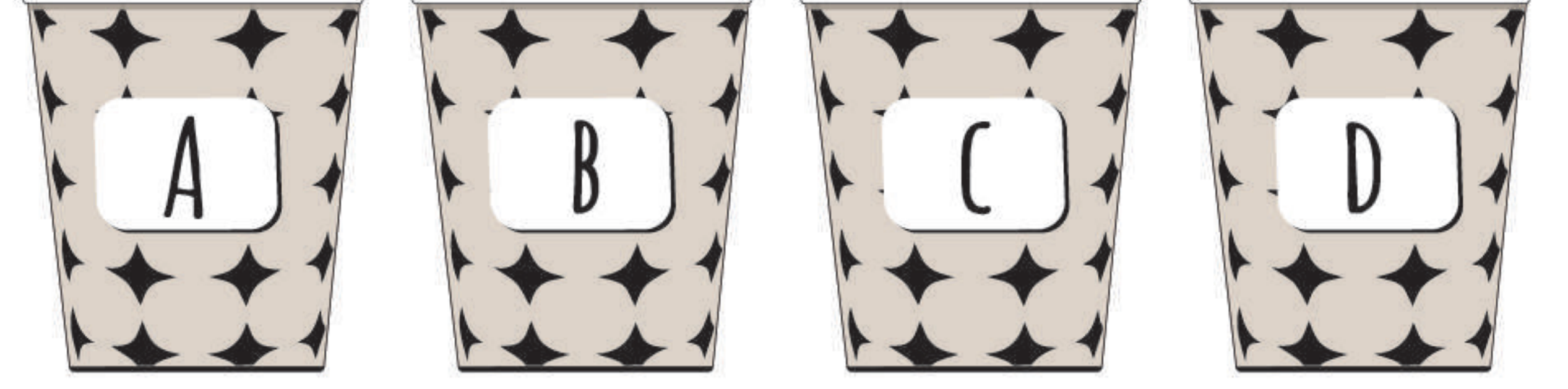


PROGRAMLAMAYA BAŞLIYORUM

Bilgisayar kullanmadan yalnızca kalem kağıt ile bir “robot”u programlamaya hazır mısınız?

Roller: Robot, Yazman, Karar verici 1, Karar verici 2

Öncelikle karar verici rolündekiler yan yana oturup, bardakları soldan sağa dizecek A,B,C ve D şeklinde isimlendirecekler. İsimlendirme için bardakların üstüne, küçük kağıtlar yapıştırabilir veya kalemle isimlerini yazabilirsiniz.



Daha sonra şekil kartlarına bakarak 1. şekli oluşturmak için her bir bardağın nasıl hareket etmesi gerektiğine karar verecekler ve yazman olan kişi bu bilgileri not alacak. Not alırken şu şekilde bir format kullanmanız işinizi kolaylaştırabilir;

Şekil 1;

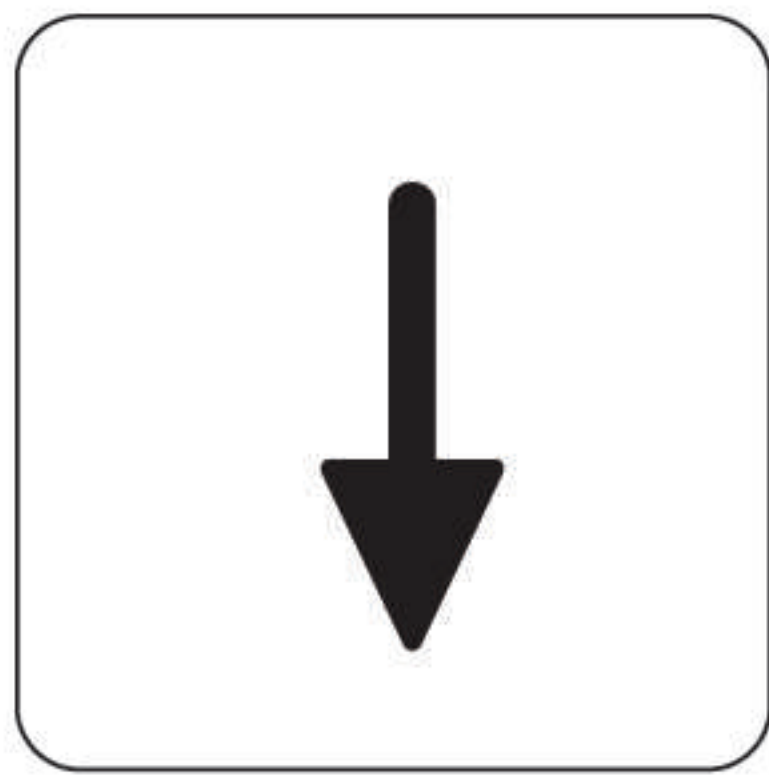
A: _____
B: _____
C: _____
D: _____

Not alma işlemi sona erdikten sonra robot olan arkadaşımız bardakların başına geçerek her bir bardağı yönergelere uygun hareket ettirecek. Eğer karttaki şekli elde edebilirsiniz diğer şekle geçin. Eğer sonuç beklediğiniz şekilde çıkmazsa iyi bir ekip çalışmasıyla hatanın nereden kaynaklandığını bulabilirsiniz.

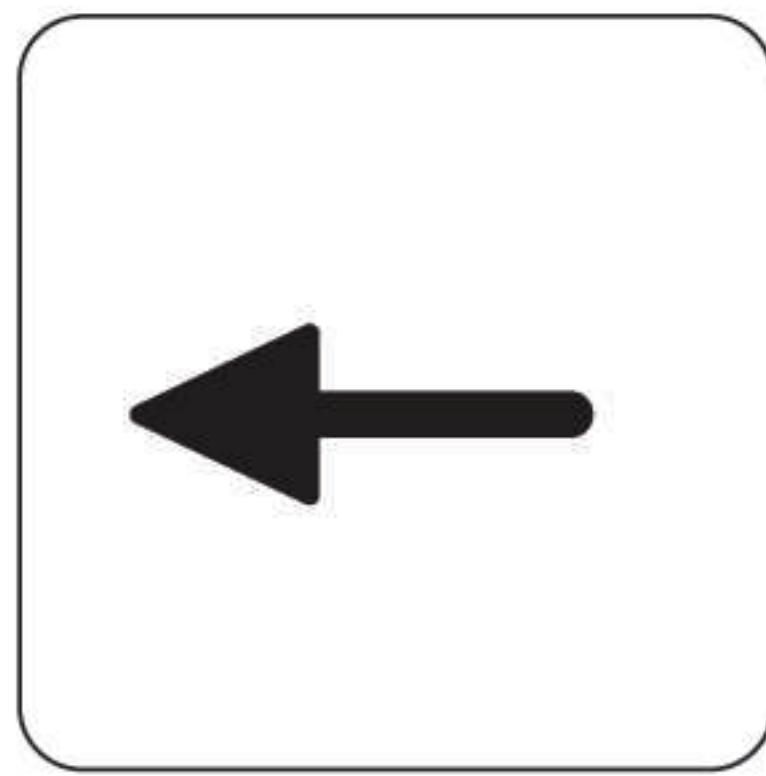
Bardakları yönlendirirken kullanacağınız yönerge işaretleri şu şekilde;



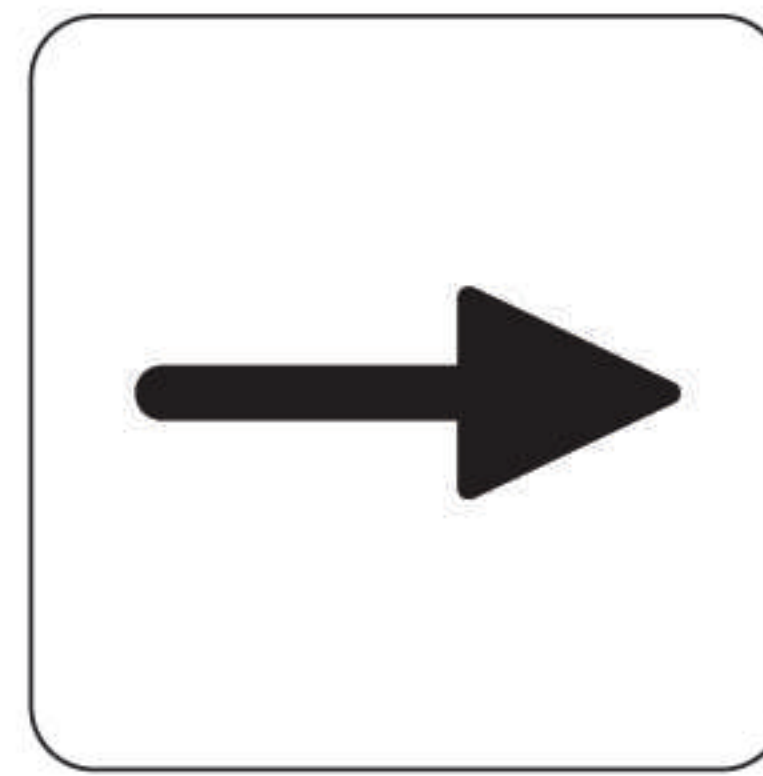
BİR BARDAK BOYU
YUKARI



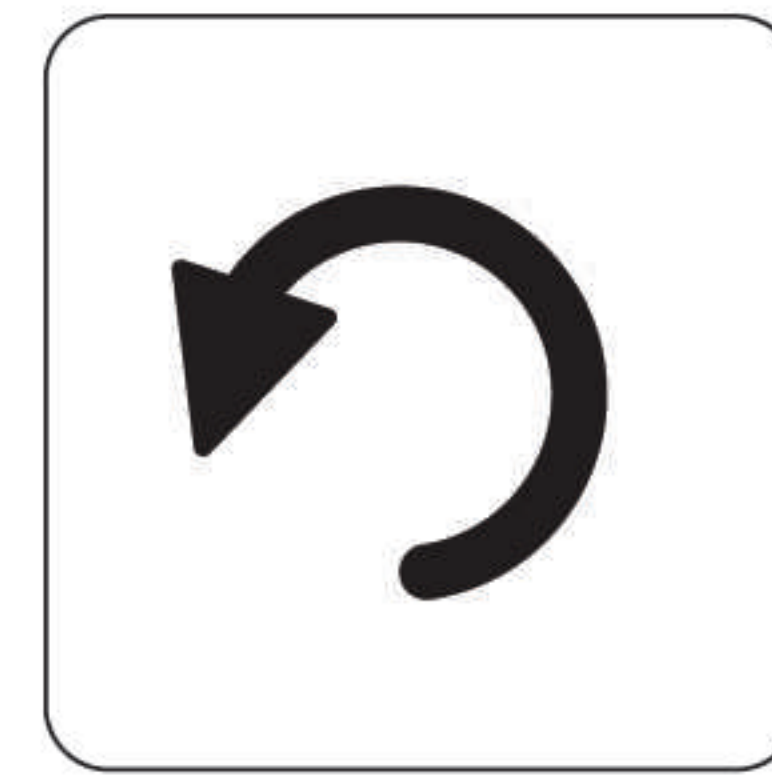
BİR BARDAK BOYU
AŞAĞI



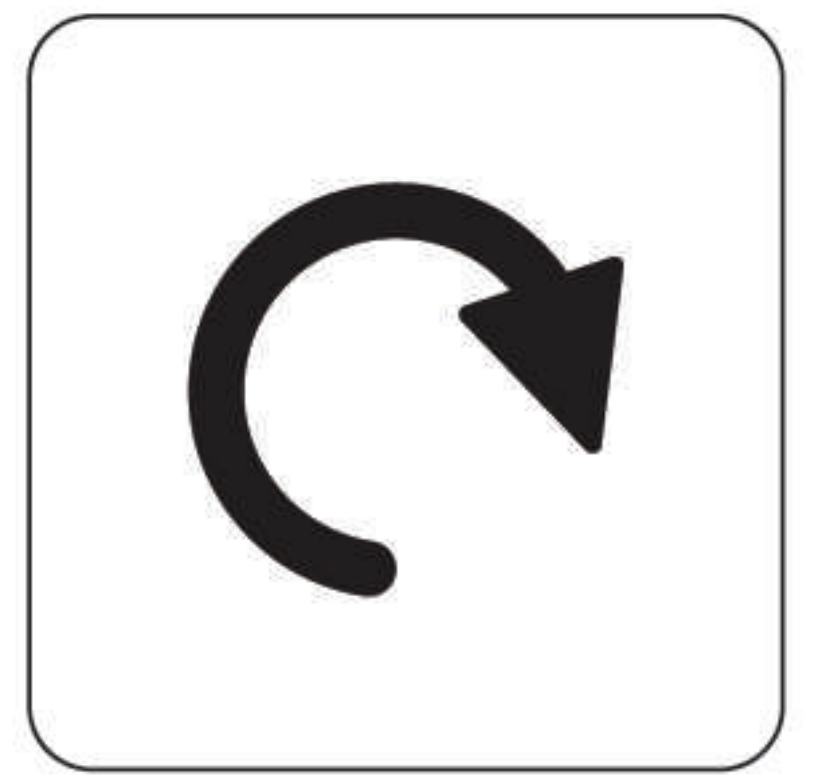
YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SOLA



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAGA



180°
SOLA



180°
SAGA

BLOK TABANLI PROGRAMLAMA





MERHABA?

```
mathquiz.py
1 from os import system
2 from random import randint
3
4 #this say function is the most important part of kids programming
5 #it uses the built in OSX say command to convert text to speech
6 def say(something):
7     system('say "%s"' % something)
8
9 #how big a number should we guess?
10 max_number = 10
11 first_line = "Guess a number between 1 and %d" % max_number
12 print(first_line)
13 say(first_line)
14 number = randint(1, max_number)
15 not_solved = True
16
17 #keep looping until we guess correctly
18 while not_solved:
19     answer = input('?')
20     you_said = "You typed %d" % answer
21     say(you_said)
22     if answer > number:
23         say("The number is lower")
24     elif answer < number:
25         say("The number is higher")
26     else:
27         say("You got it right!")
28         not_solved = False
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
```

Programlama dilleri
yabancı dil gibidir.





MERHABA!

```
10 defa tekrarla
10 adım git
1 davulunu 0.25 vuruş çal
10 adım git
1 davulunu 0.25 vuruş çal
```

Blok tabanlı kodlar
iletişimi kolaylaştırır.



```
for (var count = 0; count < 3; count++) {  
  moveForward();  
  moveForward();  
  turnRight();  
}
```

Javascript

Çalıştığı zaman

Tekrarla 3 kez tekrarla
yap

ilerle

ilerle

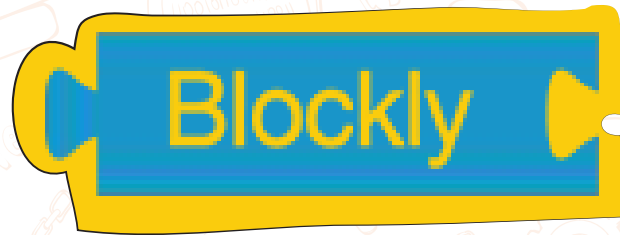
sağa dön ↻

Google Blockly

MERHABA!



Blok tabanlı kodlama programları





<https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=tr>

[Blockly](#) > [Demos](#) > Kod

Türkçe ▼

Bloklar

Mantık

Döngüler

Matematik

Metin

Listeler

Renk

Değişkenler

İşlevler

JavaScript

Python

PHP

Lua

Dart

XML

🗑️

↺

▶️

🔍

+

⌂

🗑️



<https://blockly-games.appspot.com/maze?lang=tr>

Blockly Oyunlar : Labirent

8

10



✖ Tekrar

ileri git

sola dön ↶

sağa dön ↷

kadar tekrar et

yap

eğer önde yol varsa

yap

ileri git

kadar tekrar et

yap eğer önde yol varsa

yap ileri git

eğer solda yol varsa

yap sola dön

ileri git

eğer sağda yol varsa

yap sağa dön

ileri git



<https://www.code.org>



Giriş Yap



KOD SATIRLARI 20,911,023,279
15 MILYON ÖĞRENCİ TARAFINDAN YAZILDI

Code.org tarafından Code Studio evinizde online kurslar oluşturur

20 saat ders

Yeni Başlayanlar (bütün yaşlar) için



Ders 1

Ders 1 çocuklar için tasarlanmıştır.

4 yaş üstü (çocuk okuyucular)



Ders 2

Ders 2, okuma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır.

6 yaş ve üstü (okuma becerisi gerektirir)



Ders 3

3 ders 2 takip derstir.

8 yaş ve üstü (Ders 2 sonrası)



Ders 4

Ders 4'ü alan öğrenciler Ders 2 ve 3'ü almış olmalıdır.

10 Yaş ve Üstü (Ders 3 sonrası)

Hızlandırılmış Kurs

Temel bilgisayar bilimleri derslerini 2-4 hızlandırılmış bir sürümünde öğrenin.

10 Yaş ve Üstü (Ders 3 sonrası)



Bağımsız dersler

Bilgisayarınız yok ise bu bağımsız dersleri derste kullanın.

4 yaş ve üzeri






<https://studio.code.org/s/course2/stage/10/puzzle/1>

C O
D E
STUDIO

Sahne 6: Arı: Fonksiyonlar 1 DAHA FAZLA

Giriş Yap



▶ Çalıştır

Adım

Her bir çiçekten tüm nektarları topla.

bloklar

Çalışma alanı: 6 / 12 bloklar

Baştan Başla

Kodu Görüntüle

ilerle

sola dön

sağa dön

nektarı al

bal yap

Tekrarla 3 kez tekrarlar yap

Çalıştığı zaman

Tekrarla 3 kez tekrarlar yap

ilerle

sola dön

nektarı al

bal yap

Türkçe

Gizlilik Politikası

Telif Hakkı

DAHA FAZLA

Salyangoz

resim:



bacaklar: 0

özellikleri:

Sümüksü madde

Kabuk

Arı

resim:



bacaklar: 6

özellikleri:

İgne

Bal

Ördek

resim:



bacaklar: 2

özellikleri:

Gaga

Tüyler

Kedi

resim:

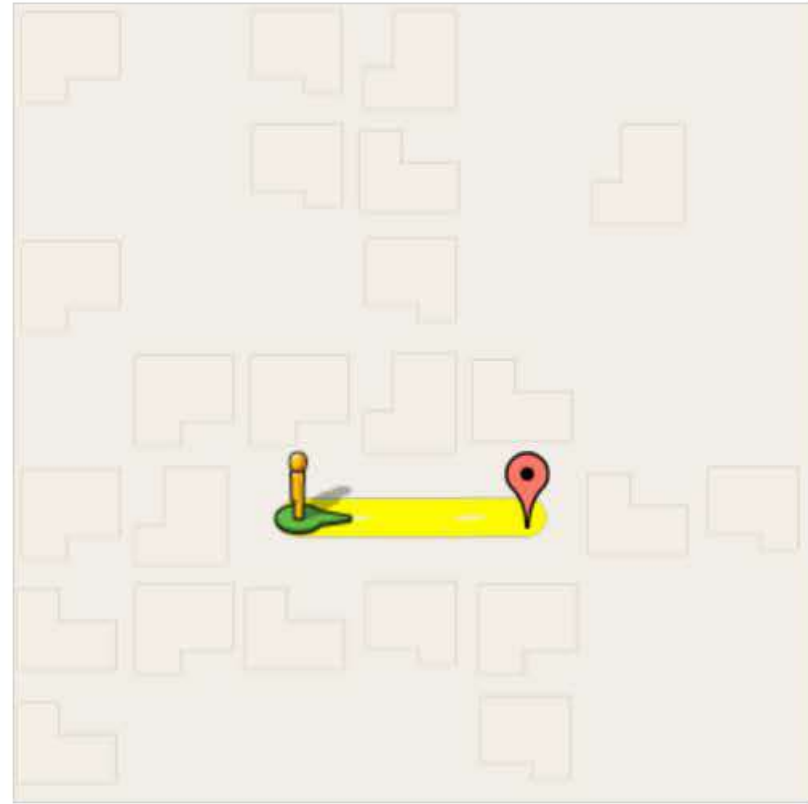


bacaklar: 4

özellikleri:

Bıyıklar

Kürk



► Programı Çalıştır

ileri git

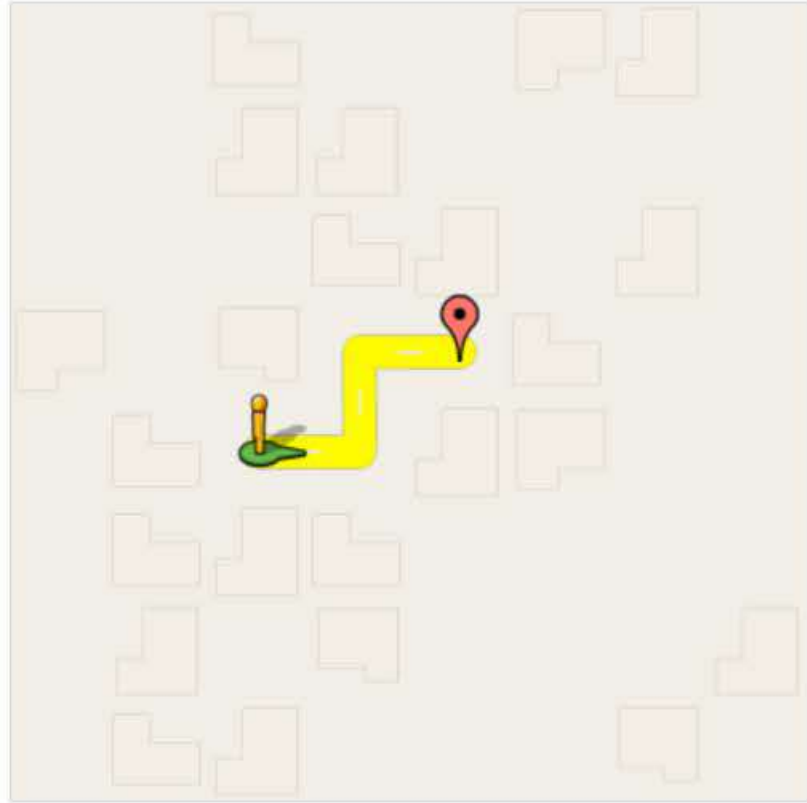
sola dön ↶

sağa dön ↷

ileri git

ileri git





► Programı Çalıştır

ileri git

sola dön ↶

sağa dön ↷

ileri git

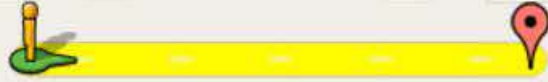
sola dön ↶

ileri git

sağa dön ↷

ileri git





0 adet bloğun kaldı.

► Programı Çalıştır

ileri git

sola dön ↶

sağa dön ↷

kadar tekrar et
yap

kadar tekrar et
yap ileri git





► Programı Çalıştır

ileri git

sola dön ↶

sağa dön ↷

kadar tekrar et

yap

kadar tekrar et

yap

- ileri git
- sola dön ↶
- ileri git
- sağa dön ↷





0 adet bloğun kaldı.

► Programı Çalıştır

ileri git

sola dön ↶

sağa dön ↷

kadar tekrar et 
yap

ileri git

ileri git

sola dön ↶

kadar tekrar et 

yap ileri git





1 adet bloğun kaldı.

► Programı Çalıştır

ileri git

sola dön ↺

sağa dön ↻

kadar tekrar et

yap

eğer solda yol varsa ↺

yap

kadar tekrar et

yap

ileri git

eğer solda yol varsa ↺

yap

sola dön ↺



1 adet bloğun kaldı.

► Programı Çalıştır

ileri git

sola dön ↺

sağa dön ↻

kadar tekrar et

yap

eğer önde yol varsa

yap

kadar tekrar et

yap

ileri git

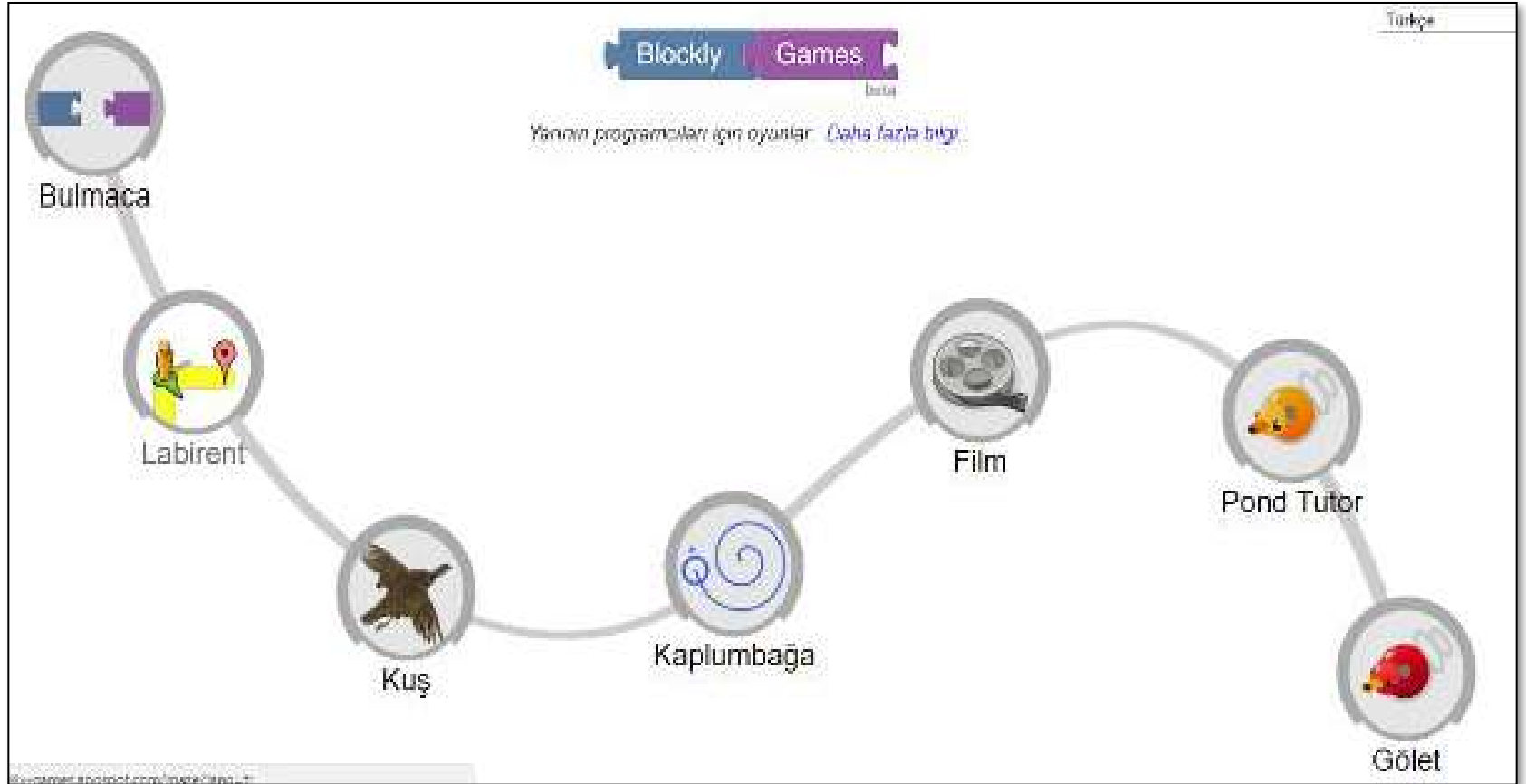
eğer sağda yol varsa

yap

sağa dön ↻



Blockly ile Labirent'ten Nasıl Çıktık?



1

10

ileri git



saya don C

ileri git

sola dön ↻

sağa dön ↻

[ileri git](#)

ileri git

► Programı Çalıştır

Bu seviyeyi 2 satır JavaScript ile çözdünüz:

```
moveForward();
moveForward();
```

2. seviye için hazır mısınız?



iptal

TAMAM

yunlar : Labirent ● 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 10



ileri git

sola dön ↶

sağa dön ↷

ileri git

sola dön ↶

ileri git

sağa dön ↷

ileri git

► Programı Çalıştır

Tebrikler!

Bu seviyeyi 5 satır JavaScript ile çözdünüz:

```
moveForward();  
turnLeft();  
moveForward();  
turnRight();  
moveForward();
```

3. seviye için hazır mısınız?



İptal

TAMAM

0 adet bloğun kaldı.

► Programı Çalıştır

sola dön ↶

sağa dön ↷

kadar tekrar et

yap

kadar tekrar et

yap

iler git

1 adet bloğun kaldı.

► Programı Çalıştır

iler git

sola dön ↶

sağa dön ↷

kadar tekrar et

yap

eğer solda yol varsa ↶

yap

kadar tekrar et

yap

iler git

eğer solda yol varsa ↶

yap

sola dön ↶



► Programı Çalıştır

yönü 90°

yönü 45°





► Programı Çalıştır

yönü 90°

solucan yoksa

eğer

yap

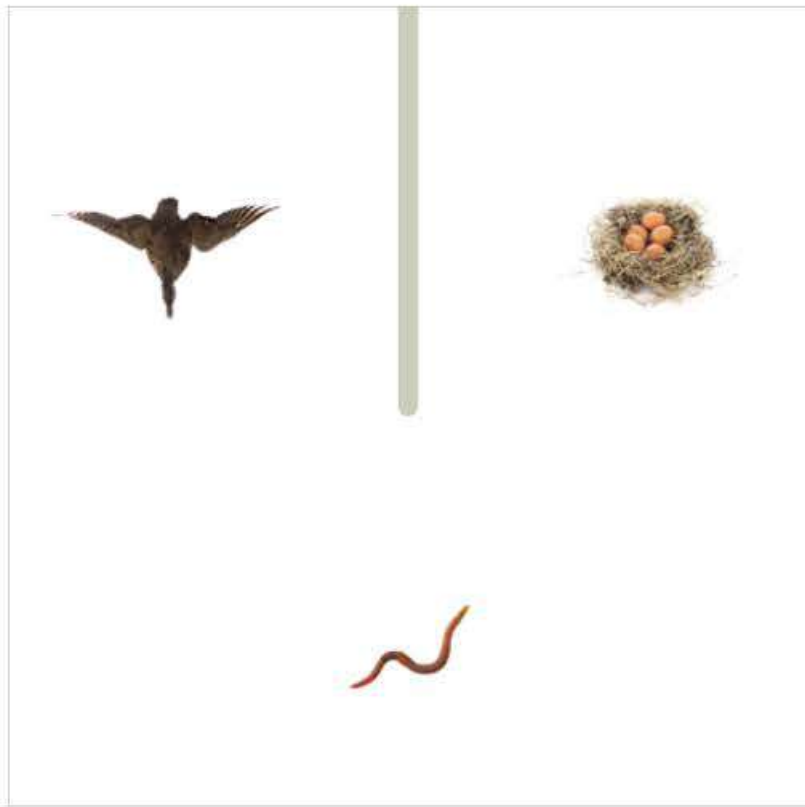
değilse

solucan yoksa

yönü 0°

yönü 90°





► Programı Çalıştır

yönü 90°

solucan yoksa

eğer

yap

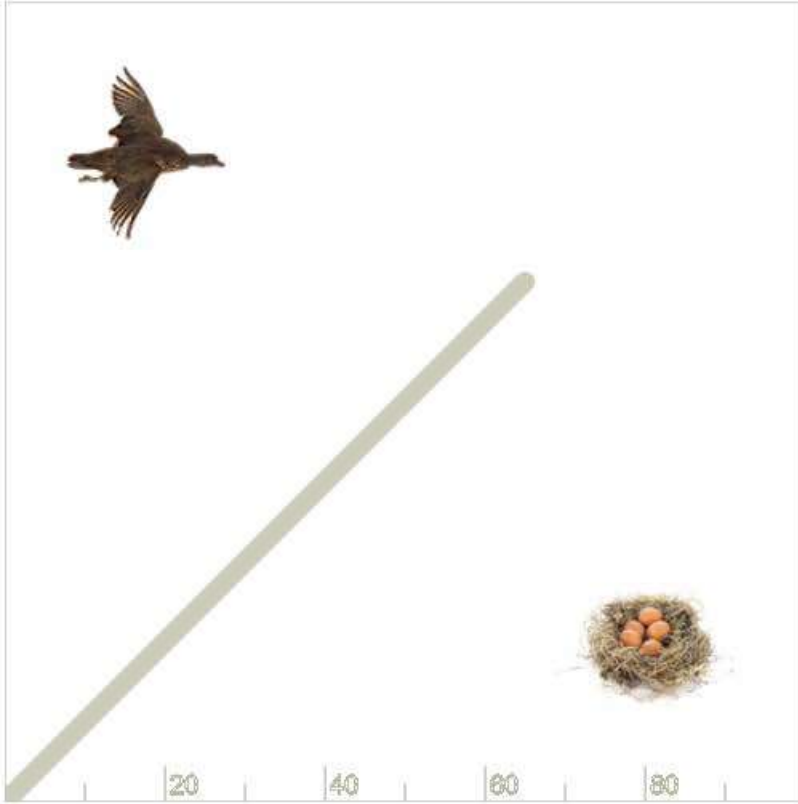
değilse

solucan yoksa

yönü 300°

yönü 60°





► Programı Çalıştır

yönü 90°

solucan yoksa

x < 50

eğer

x < 80

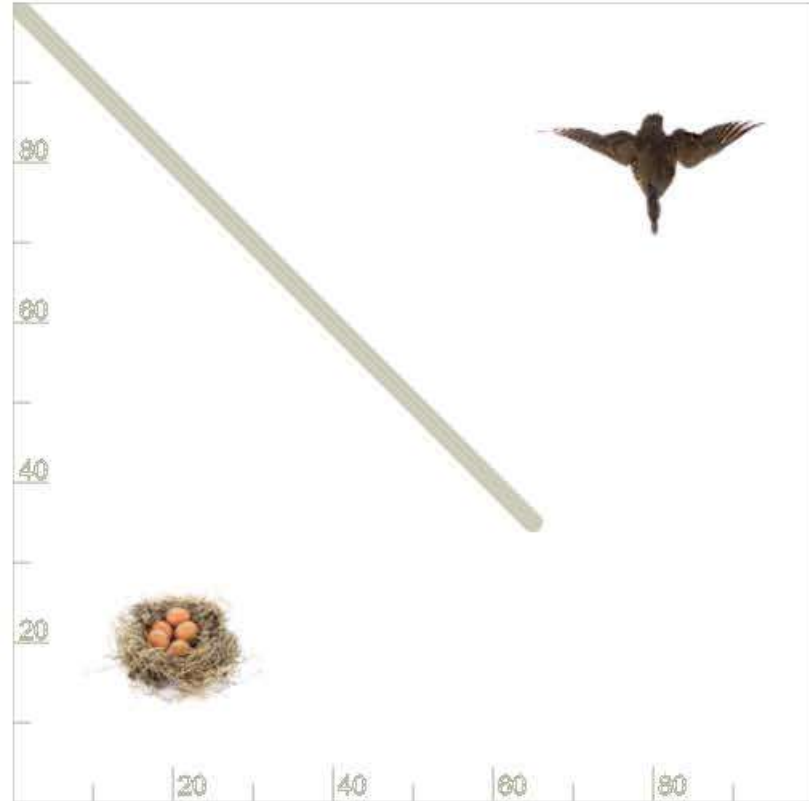
yap

yönü 0°

değilse

yönü 270°





► Programı Çalıştır

yönü 90°

solucan yoksa

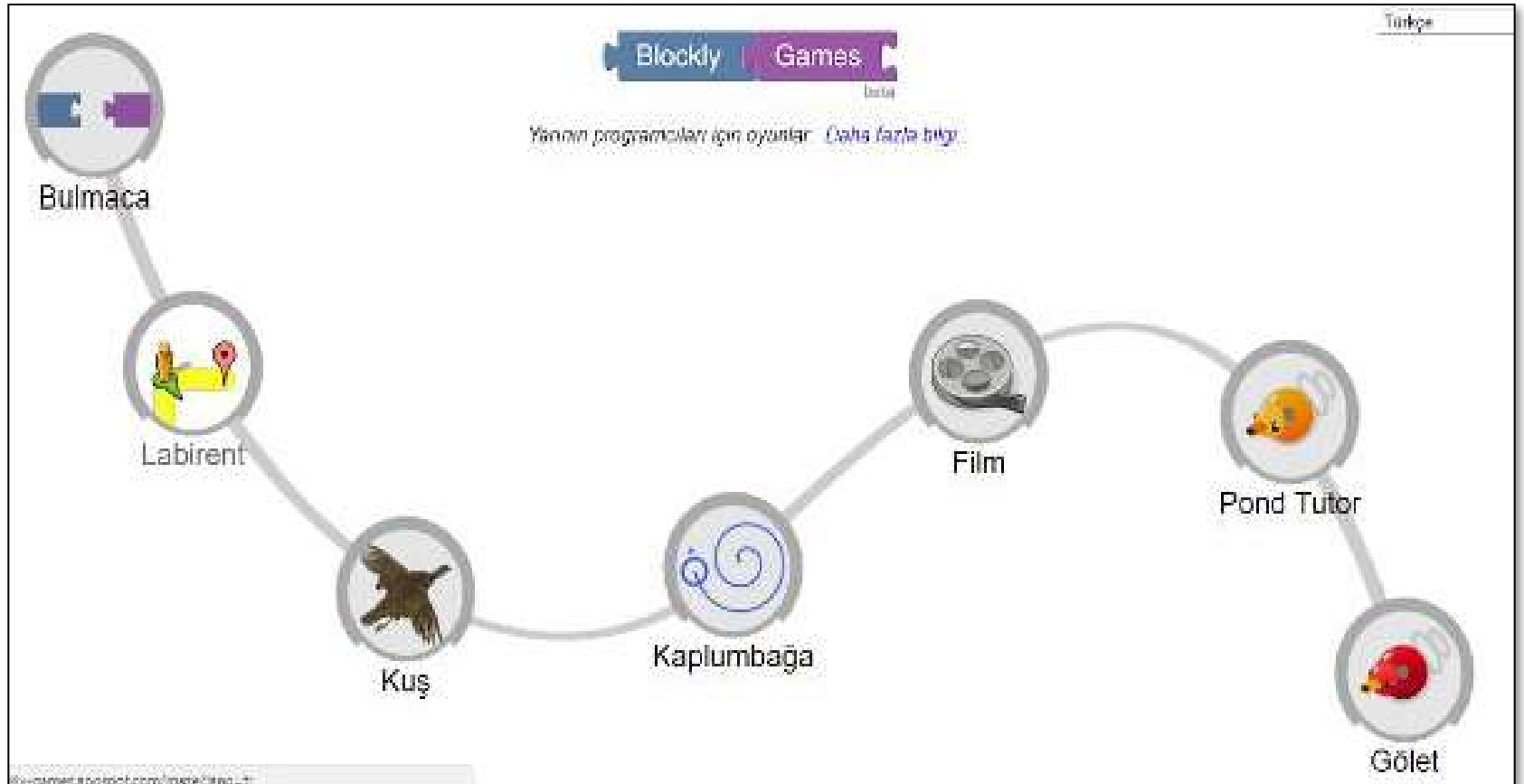
x < 50

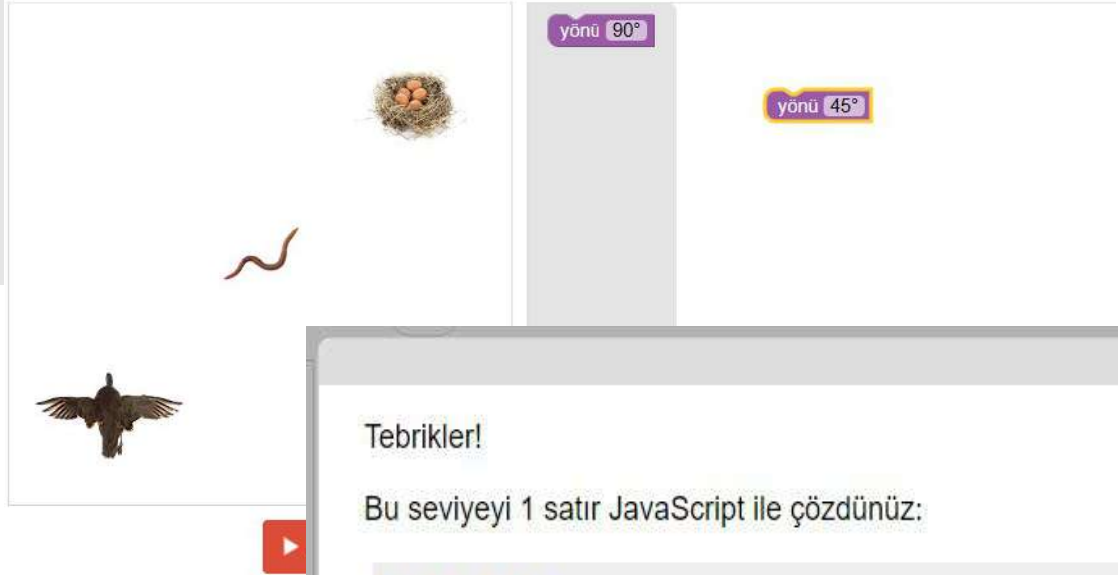
y < 50

eğer y > 20
yap yönü 270°
değilse yönü 180°



Blockly ile Kuş Yuvaya Giderken?





Tebrikler!


Bu seviyeyi 1 satır JavaScript ile çözdünüz:

```
heading(45);
```

2. seviye için hazır mısınız?

İptal

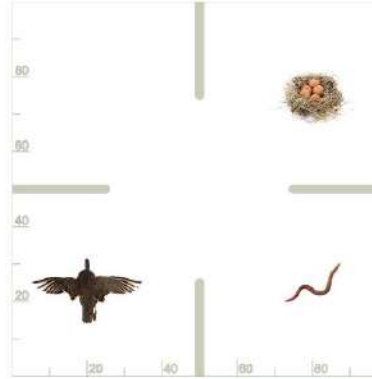
TAMAM



yonu 90°

solucan yoksa

Programı Çalıştır



yonu 90°

solucan yoksa

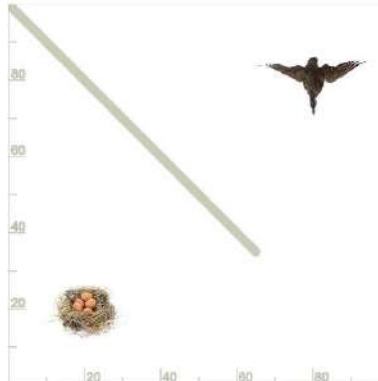
eğer yap

x <= 50

y <= 50

ve

Programı Çalıştır



yonu 90°

solucan yoksa

x <= 50

y <= 50

Programı Çalıştır



eğer yap

değilse eğer

değilse

'eğer' bloğuna bir 'yoksa' bloğu sürükleyin.



yonu 90°

solucan yoksa

x <= 50

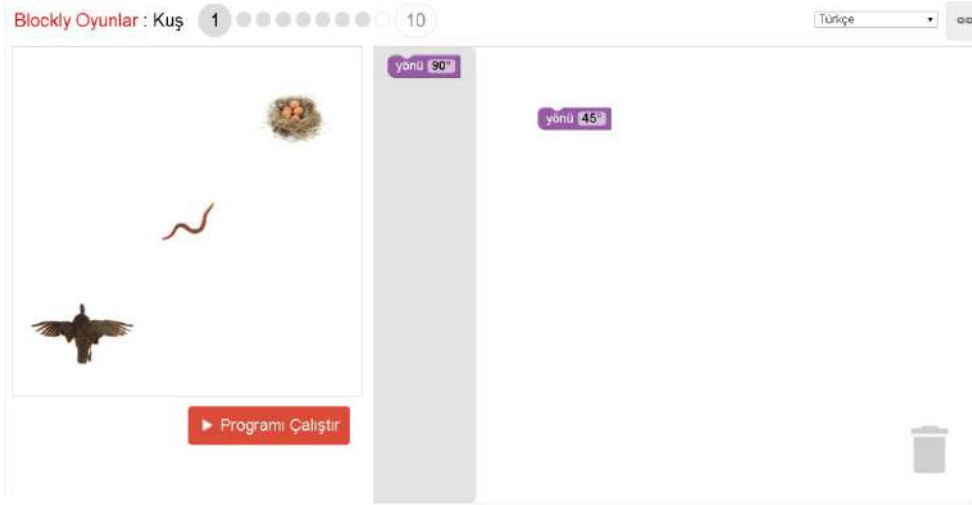
eğer yap

değilse

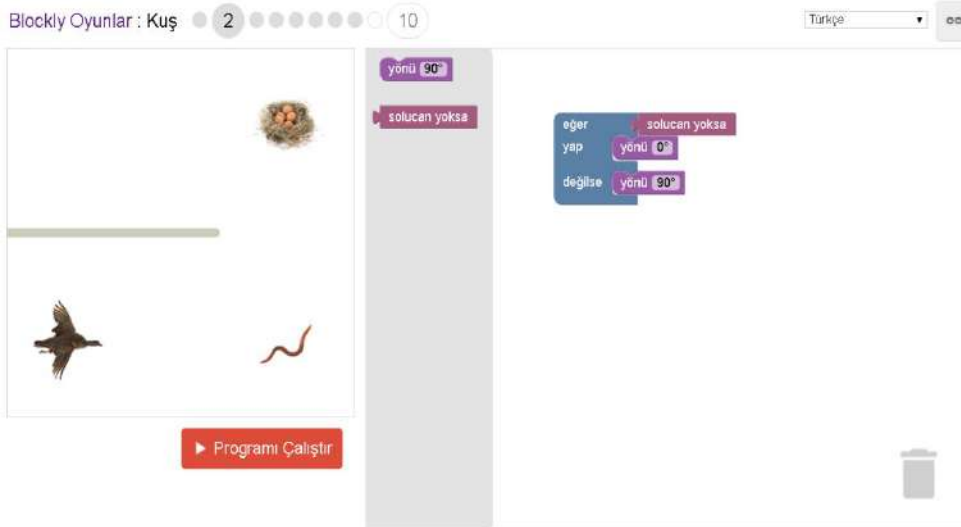
'x' şuandaki yatay pozisyonun. Eğer 'x' bir rakamdan daha az ise bir yönde, değilse başka bir yönde gitmek için bu bloğu kullan.

Programı Çalıştır

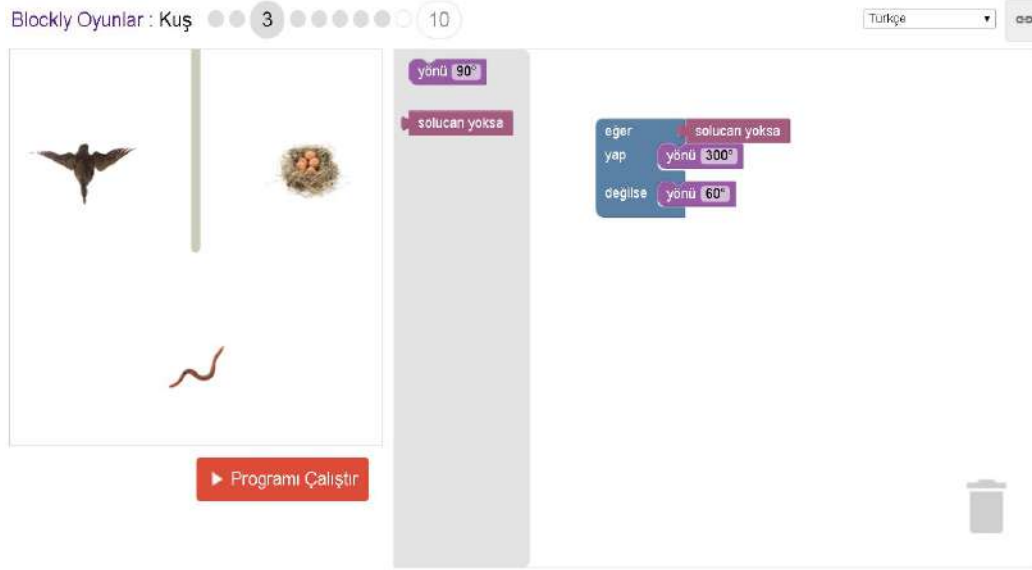
Kuş



- 1. Seviye: Belli bir açıya göre gidiş yönü belirleme.

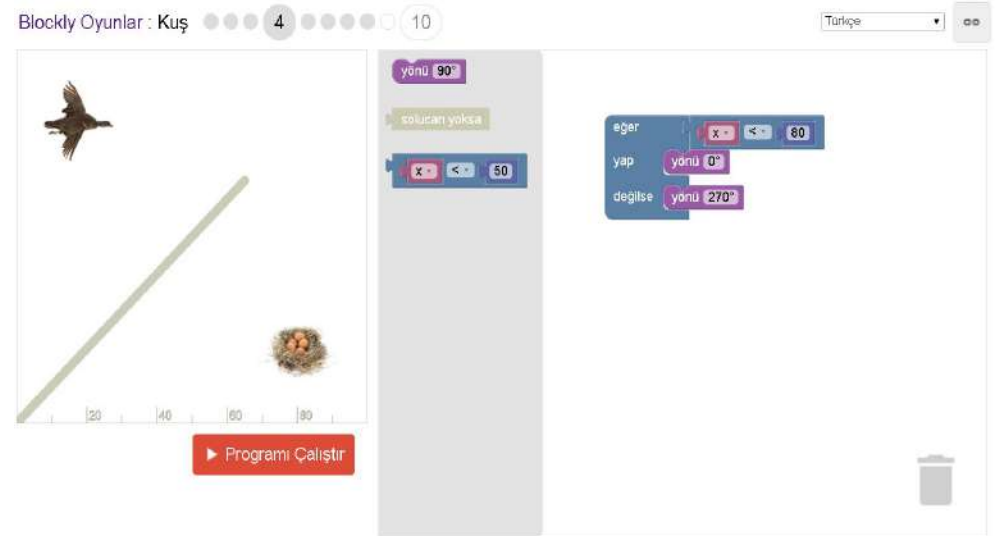


- 2. Seviye: 'Eğer' ve 'Değilse' komutlarını kullanarak koşul oluşturma.

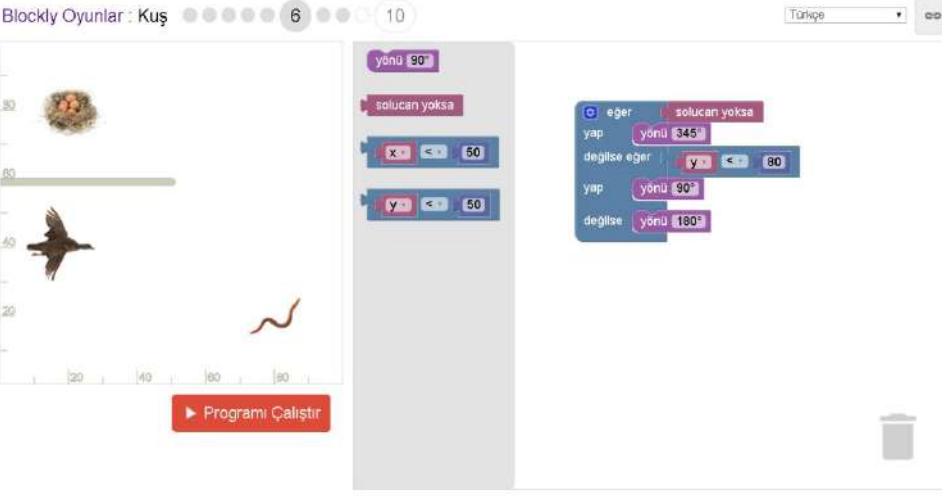
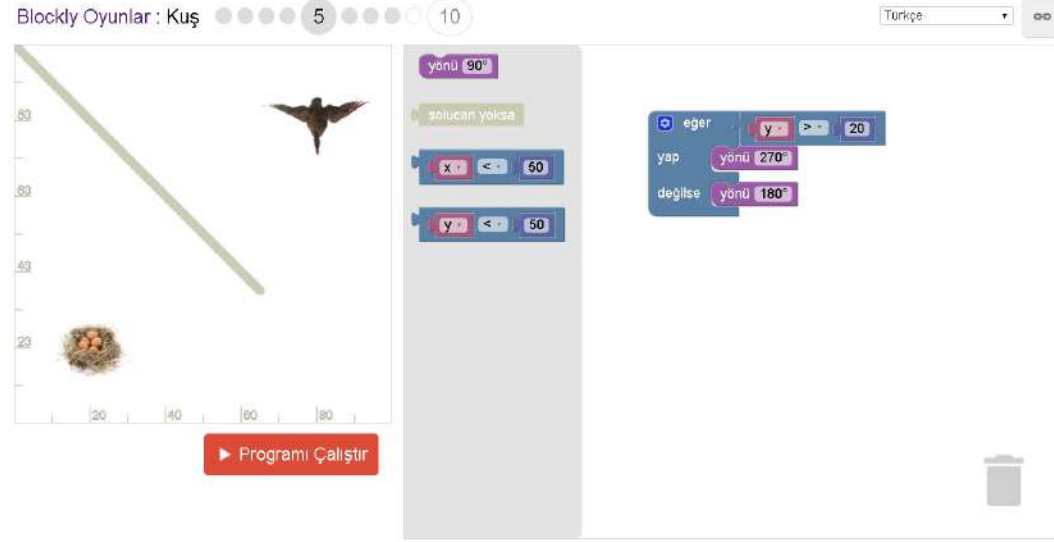


- 3. Seviye: 'Eğer' ve 'Değilse' komutlarını kullanarak koşul oluşturma.

- 4. Seviye: 'x' eksenindeki sayıları okuma, '.' ve '.' sembollerini kullanarak koşul oluşturma.



- 5. Seviye: ‘x’ ve ‘y’ eksenlerindeki sayıları okuma , ‘•’ ve ‘•’ sembollerini kullanarak koşul oluşturma.



- 6. Seviye: ‘Eğer’, ‘Değilse eğer’ ve ‘Değilse’ ifadelerini kullanarak koşul oluşturma.



Scratch script for the bird:

```

when green flag clicked
  set direction to 90 degrees
  if not (worm is visible)
    set direction to 0 degrees
  else
    set direction to 90 degrees
  
```



Scratch script for the bird:

```

when green flag clicked
  set direction to 90 degrees
  if not (worm is visible)
    if not (nest is visible)
      set direction to 90 degrees
    else
      set direction to 0 degrees
  else
    set direction to 90 degrees
  
```

► Programı Çalıştır

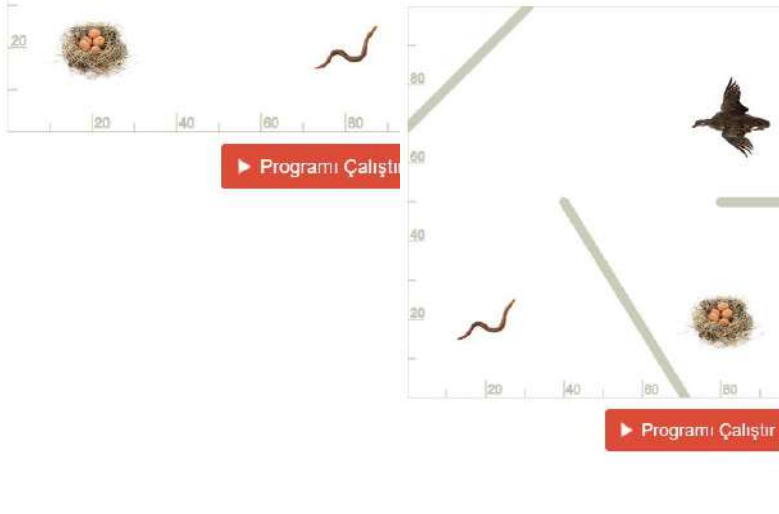


Scratch script for the bird:

```

when green flag clicked
  set direction to 90 degrees
  if not (worm is visible)
    if not (nest is visible)
      set direction to 90 degrees
    else
      set direction to 0 degrees
  else
    set direction to 90 degrees
  
```

► Programı Çalıştır

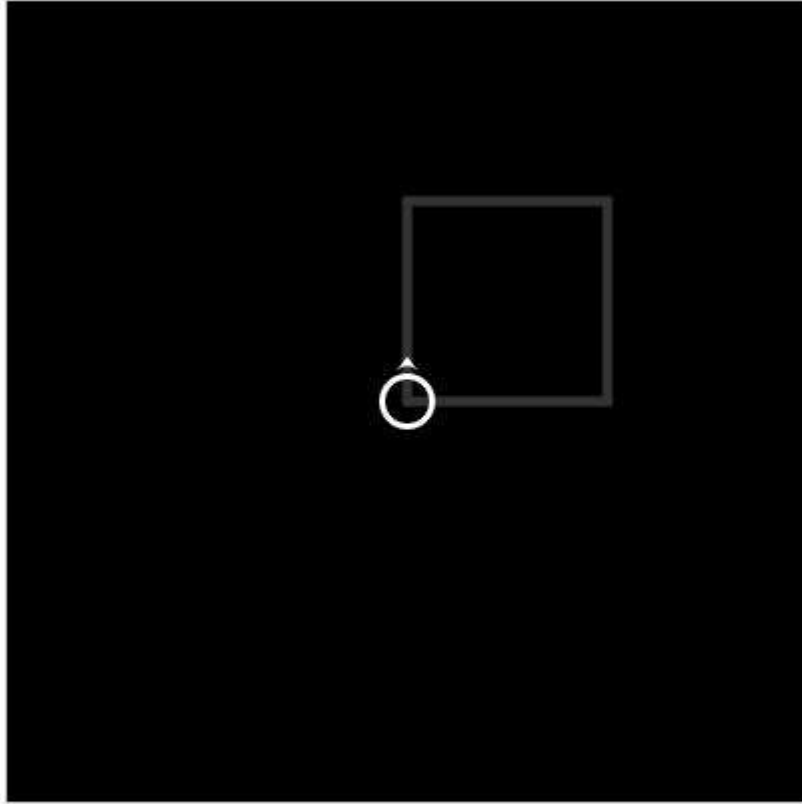


Scratch script for the bird:

```

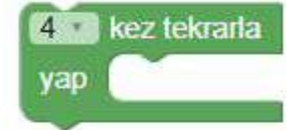
when green flag clicked
  set direction to 90 degrees
  if not (worm is visible)
    if not (nest is visible)
      set direction to 90 degrees
    else
      set direction to 0 degrees
  else
    set direction to 90 degrees
  
```

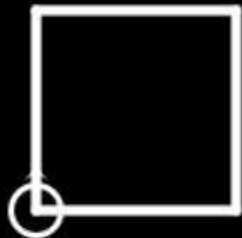
► Programı Çalıştır



► Programı
Çalıştır

Kaplumbağa
Döngüler

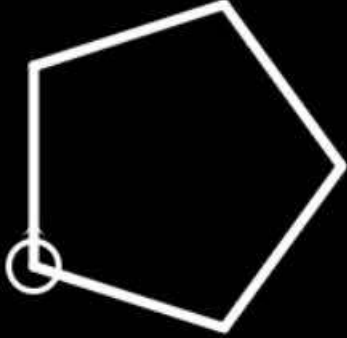




Kaplumbağa
Döngüler



✖ Tekrar



Kaplumbağa
Döngüler

```
5 kez tekrarla  
yap  
  şu kadar ileri git 100  
  şu kadar sağa dön 72°
```



✕ Tekrar





Kaplumbağa
Renk
Döngüler

rengi ayarla



5 kez tekrarla

yap

şu kadar ileri git 100

şu kadar sağa dön 144°

× Tekrar



Kaplumbağa
Renk
Döngüler

rengi ayarla

5 kez tekrarla

yap

şu kadar ileri git 50

şu kadar sağa dön 144°

kalemi kaldır

şu kadar ileri git 150

kalemi indir

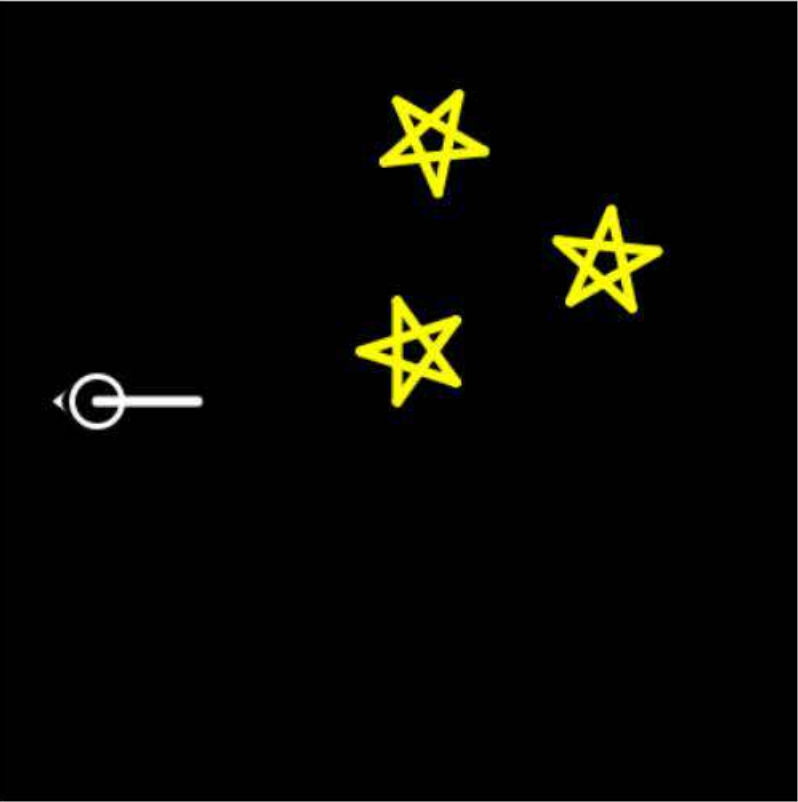
şu kadar ileri git 20

✕ Tekrar

Kaplumbağa
Renk
Döngüler

```
rengi ayarla    
4 kez tekrarla  
yap  
5 kez tekrarla  
yap  
  şu kadar ileri git 50  
  şu kadar sağa dön 144°  
kalemi kaldır  
şu kadar ileri git 150  
kalemi indir  
şu kadar sağa dön 90°
```

✕ Tekrar



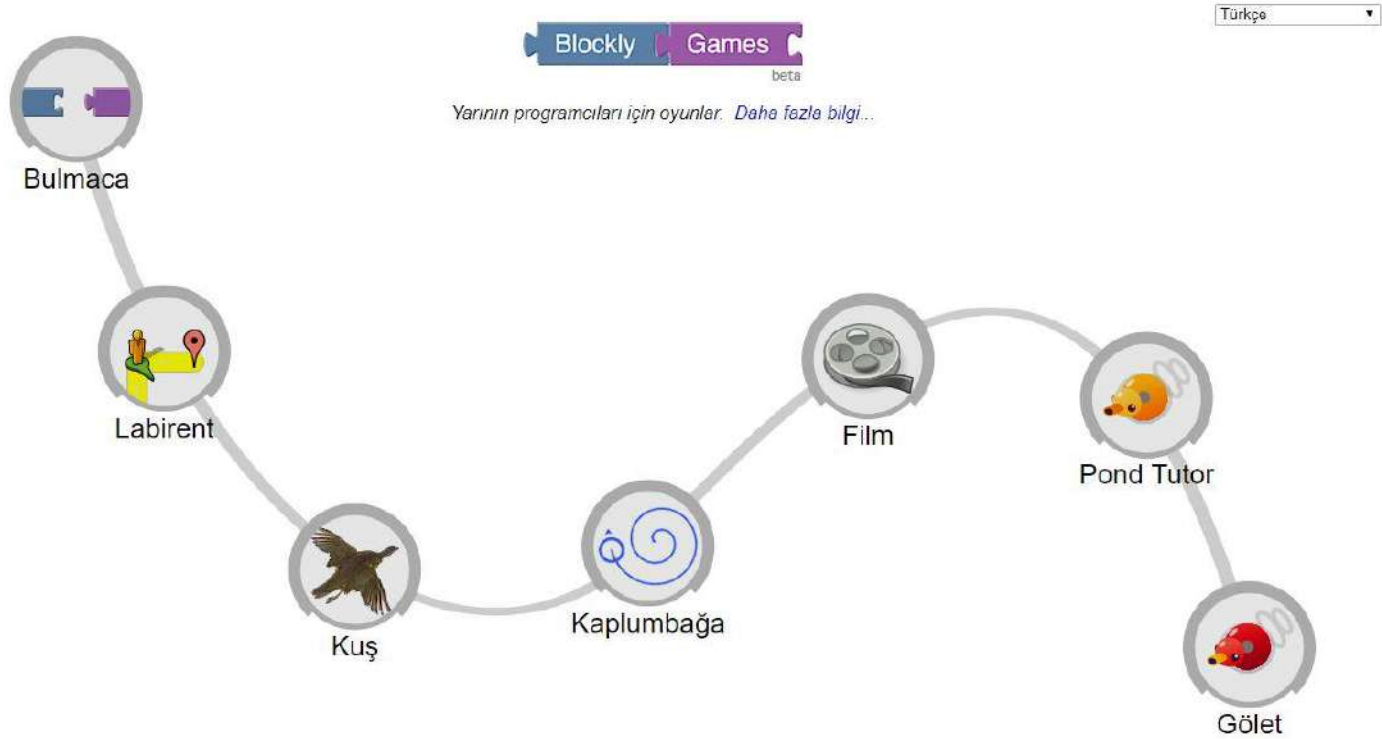
Kaplumbağa
Renk
Döngüler

```
rengi ayarla    
3 kez tekrarla  
yap  
  5 kez tekrarla  
  yap  
    şu kadar ileri git 50  
    şu kadar sağa dön 144  
  kalemi kaldır  
  şu kadar ileri git 150  
  kalemi indir  
  şu kadar sağa dön 120  
kalemi kaldır  
şu kadar sola dön 90  
şu kadar ileri git 100  
rengi ayarla    
kalemi indir  
şu kadar ileri git 50
```



✖ Tekrar

Blockly ile Neler Öğrendik?



1. Bölüm: Bulmacalar

Blockly Oyunlar : Bulmaca

Türkçe

Yardım

Yanıtları Kontrol Et

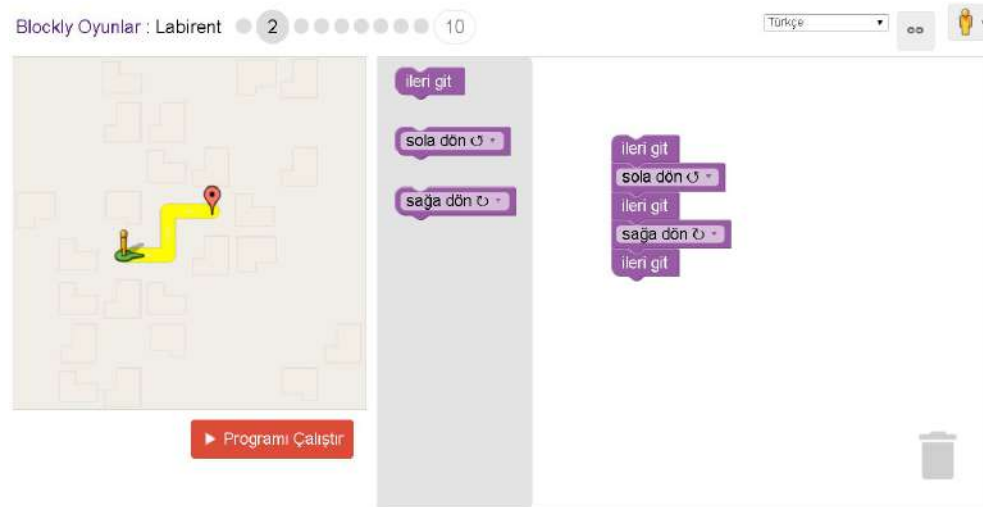


- Sürükle- bırak mantığı
- Blokları birleştirme

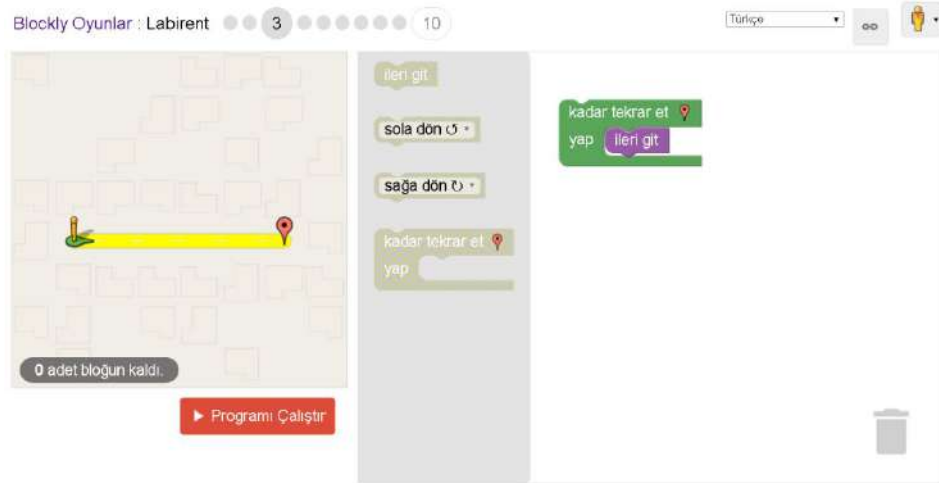
2. Bölüm: Labirent



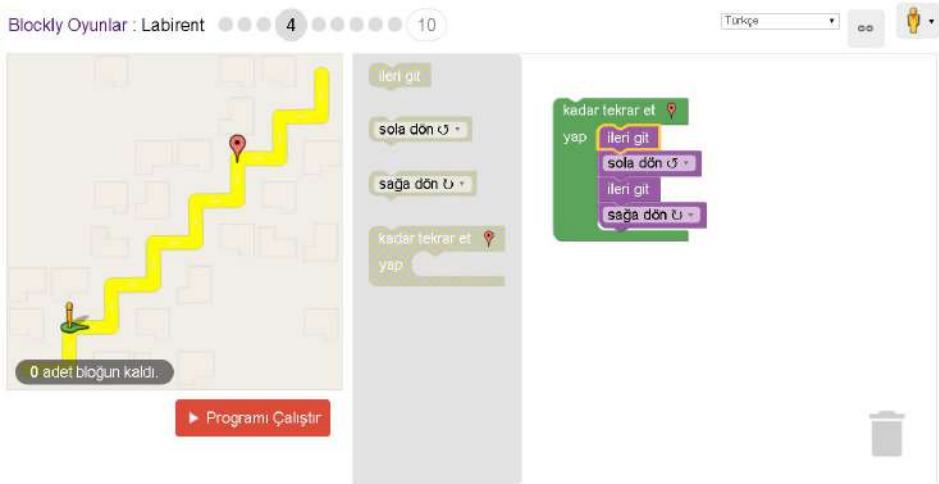
- 1. Seviye: İleri git komutunu kullanma.



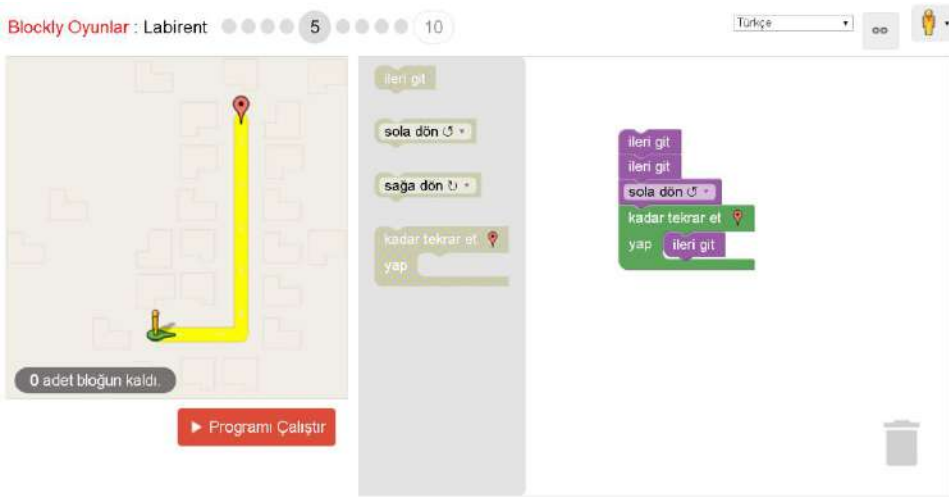
- 2. Seviye: Sağa dön ve sola dön komutlarını kullanma.



- 3. Seviye: Döngüleri kullanma.

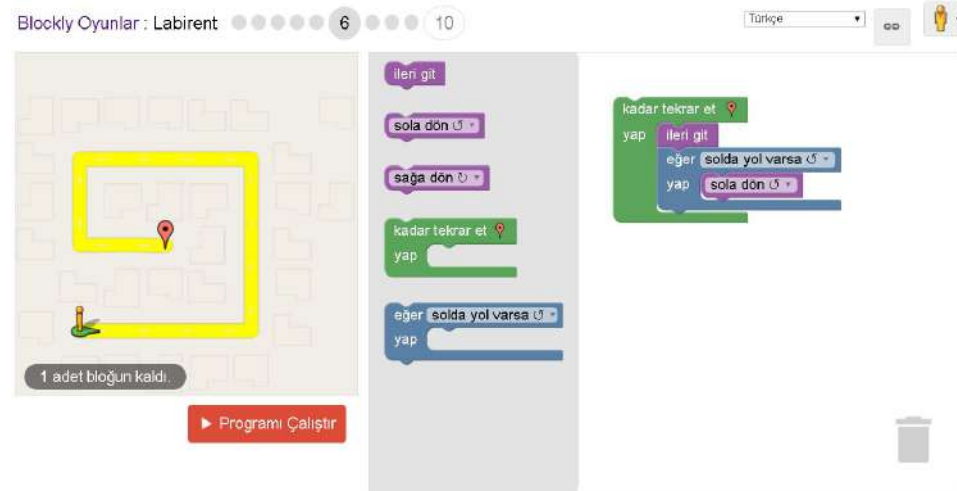


- 4. Seviye: Döngü yapısını uygulama.

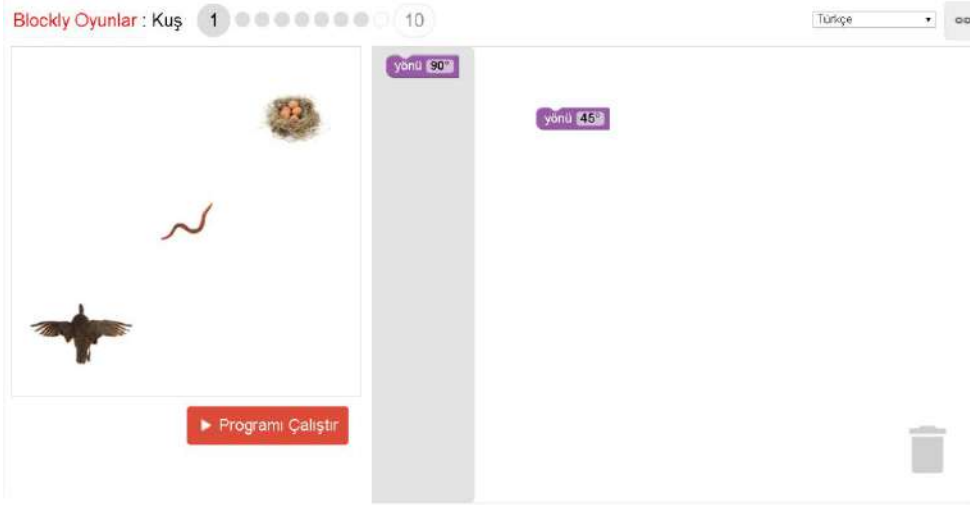


- 5. Seviye: Döngü yapısını uygulama.

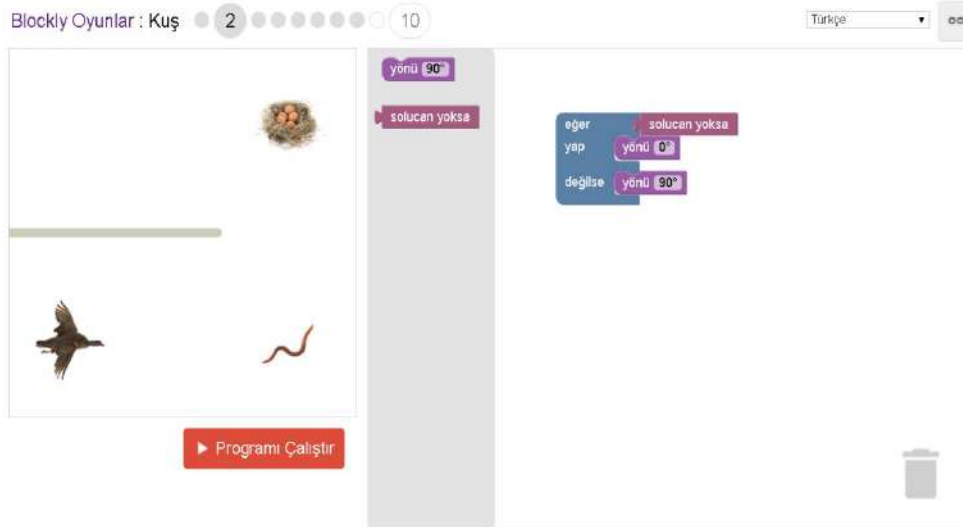
- 6. ve 7. Seviye: Karar yapısını uygulama.



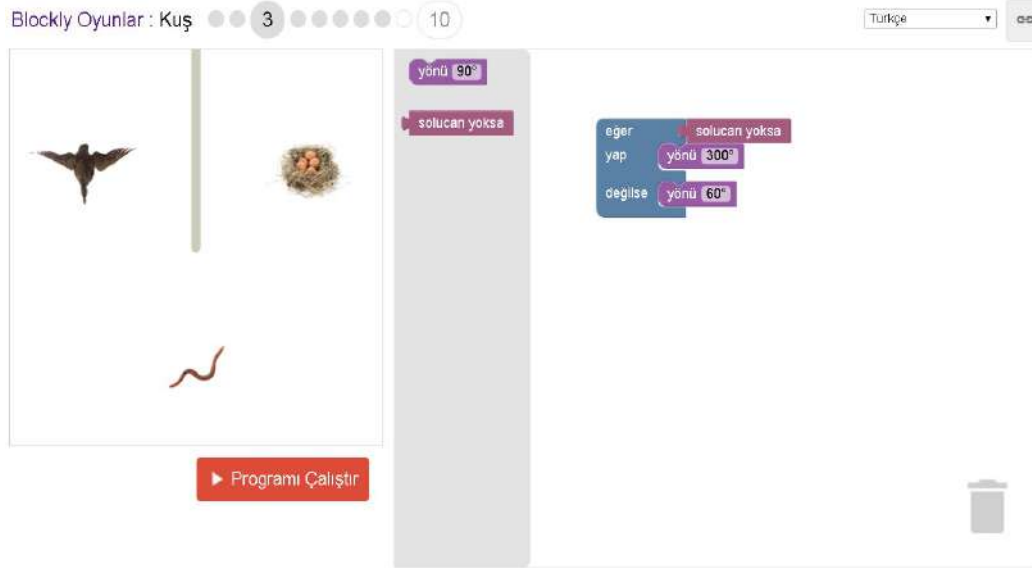
3. Bölüm: Kuş



- 1. Seviye: Belli bir açıya göre gidiş yönü belirleme.

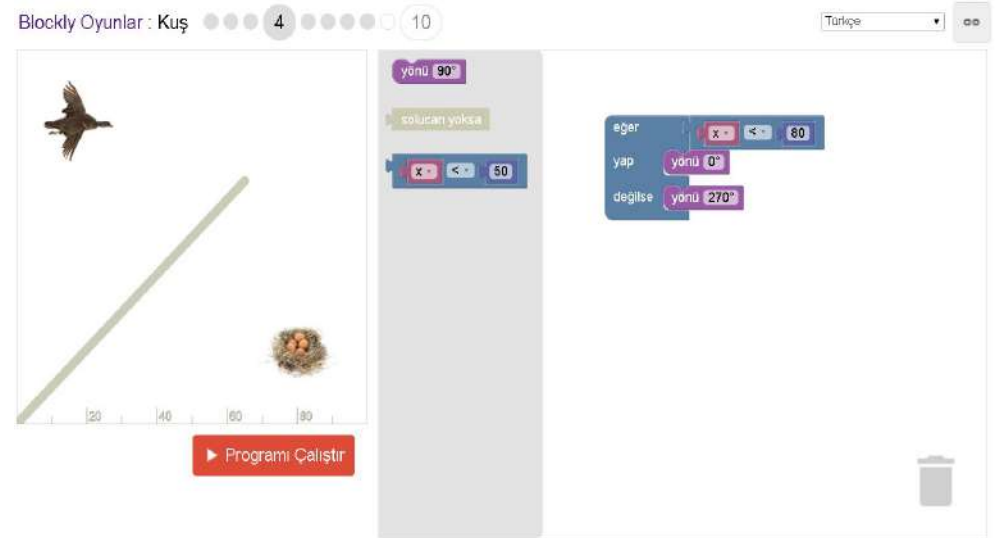


- 2. Seviye: 'Eğer' ve 'Değilse' komutlarını kullanarak koşul oluşturma.

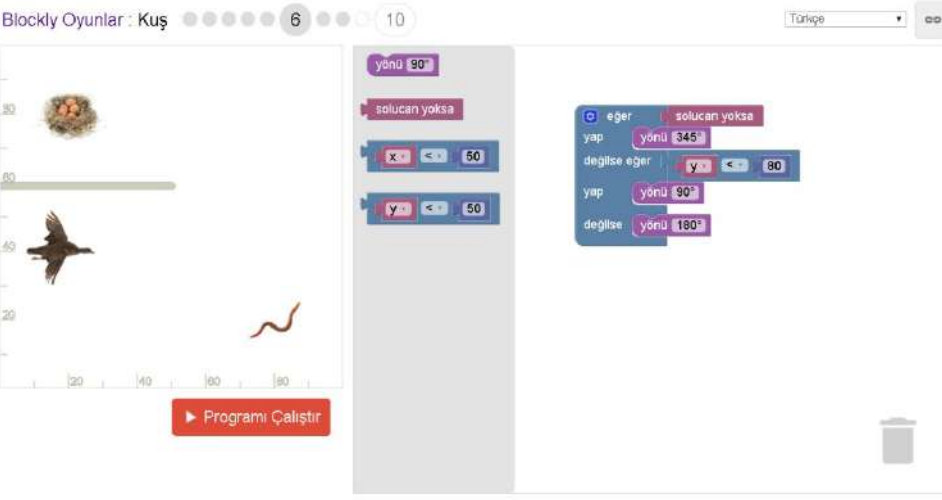
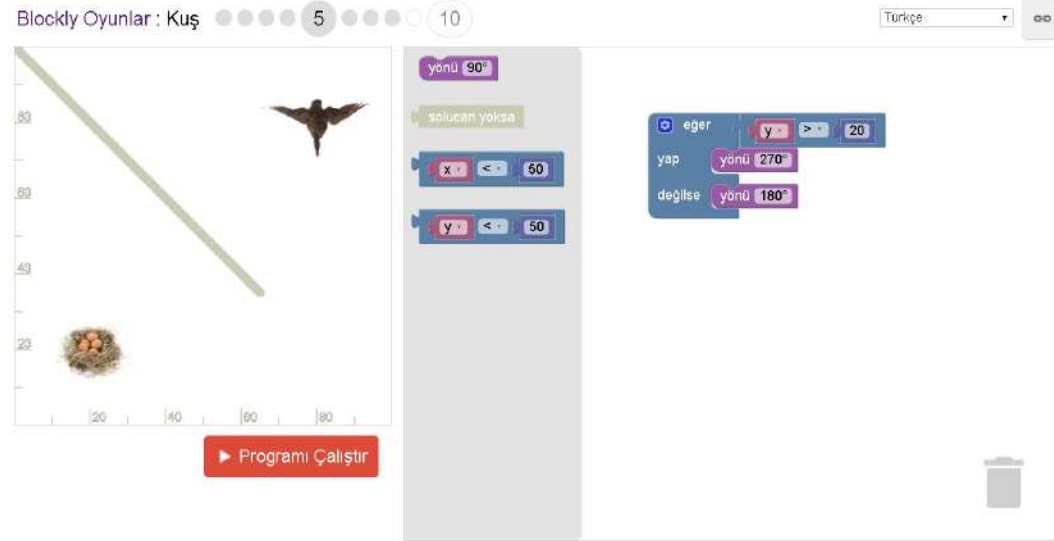


- 3. Seviye: 'Eğer' ve 'Değilse' komutlarını kullanarak koşul oluşturma.

- 4. Seviye: 'x' eksenindeki sayıları okuma, '•' ve '•' sembollerini kullanarak koşul oluşturma.

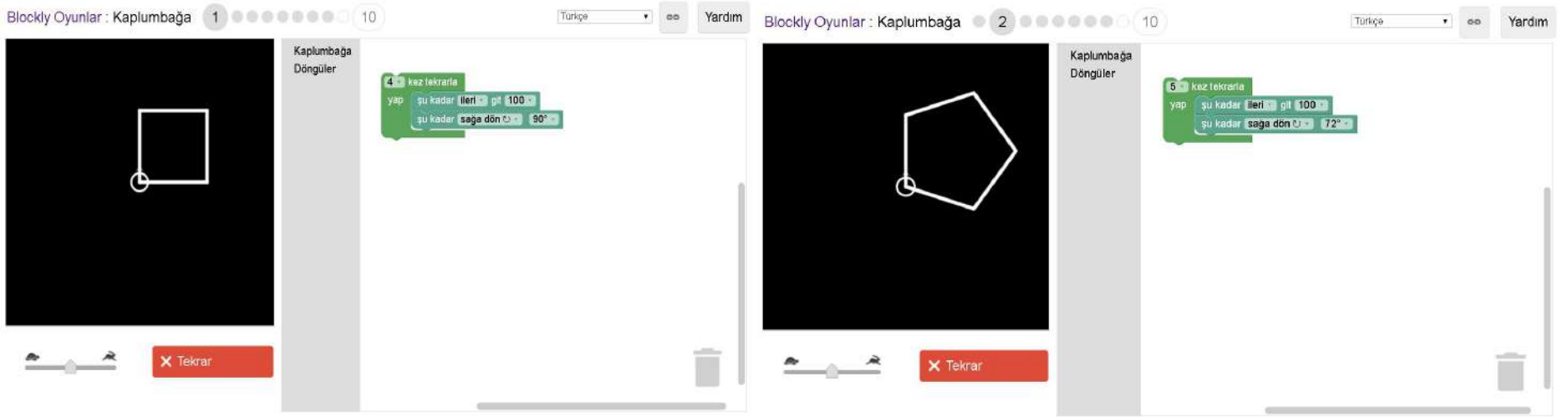


- 5. Seviye: 'x' ve 'y' eksenlerindeki sayıları okuma, '•' ve '•' sembollerini kullanarak koşul oluşturma.

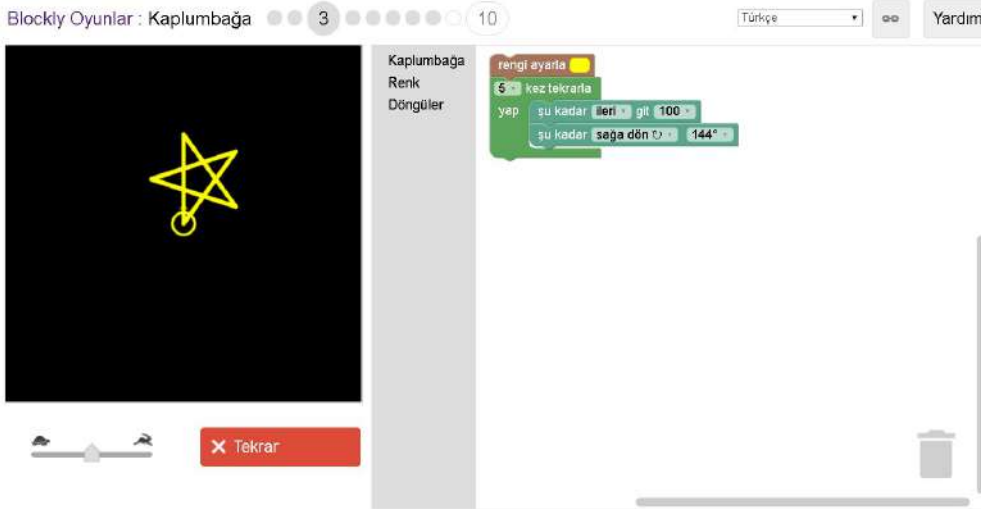


- 6. Seviye: 'Eğer', 'Değilse eğer' ve 'Değilse' ifadelerini kullanarak koşul oluşturma.

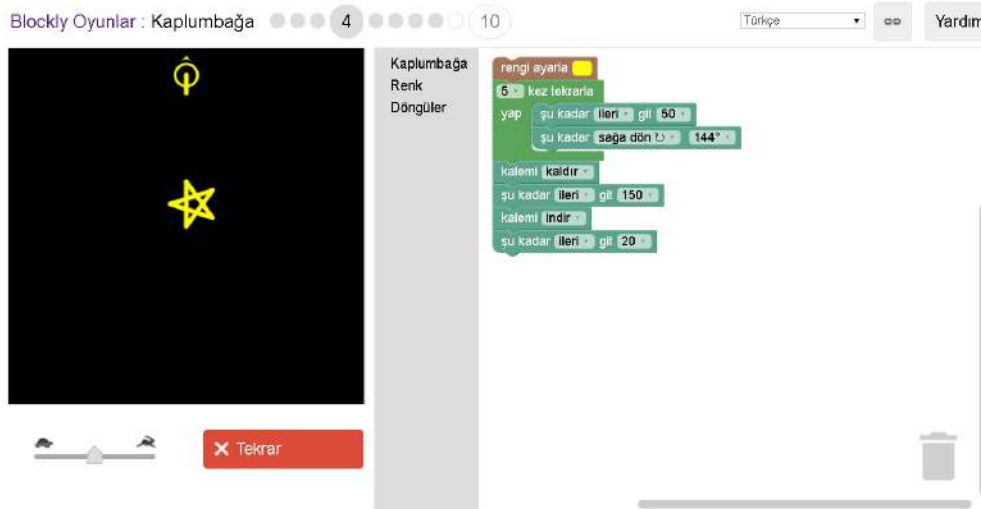
4. Bölüm: Kaplumbağa



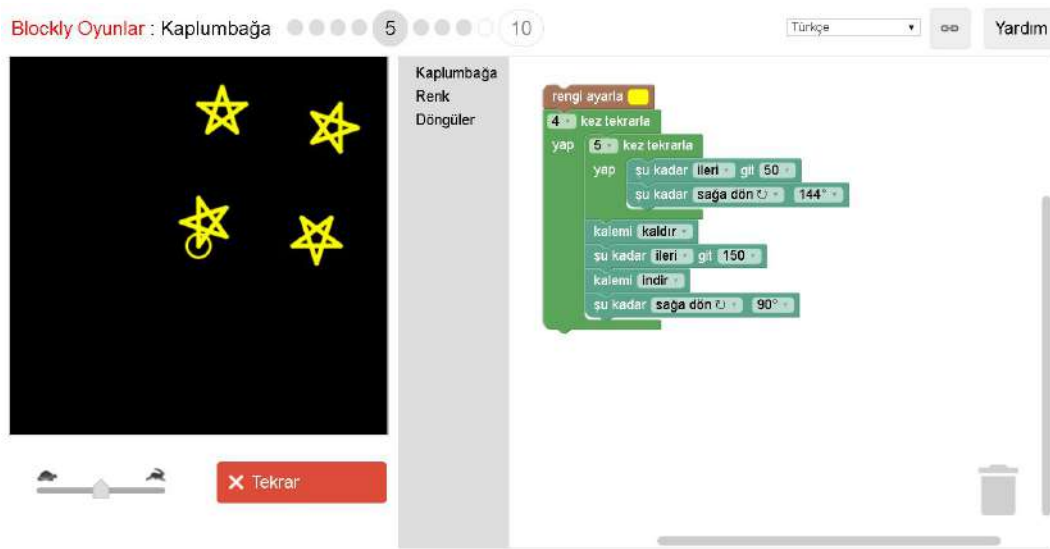
- 1. ve 2. Seviye: Döngü, açı, sağa/sola dönme ve ileri gitme bloklarını birlikte kullanma.



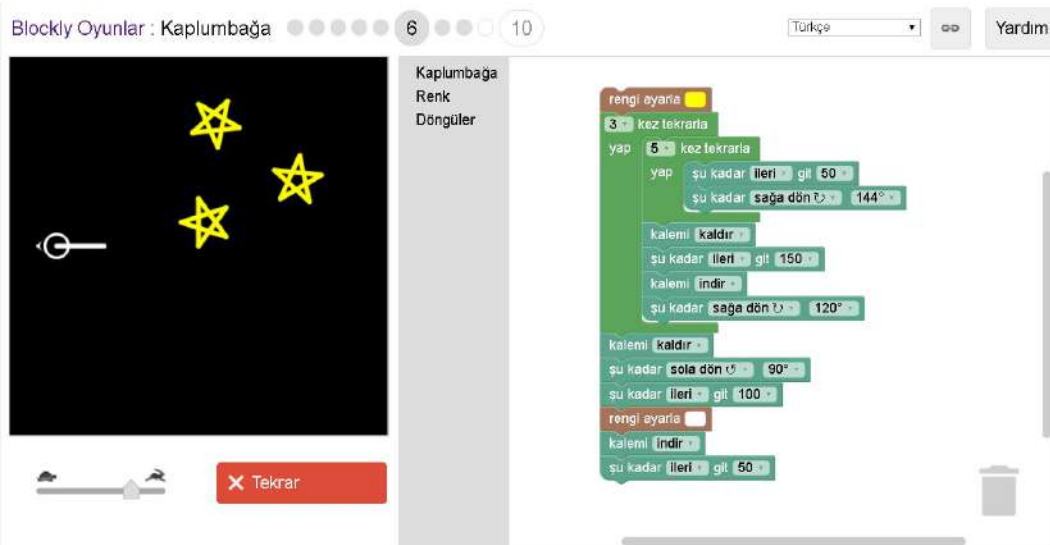
- 3. Seviye: Renk ayarlama.



- 4. Seviye: Kalemi kaldır bloğunu kullanma.



- 5. Seviye: Bir komut dizisini döngü içerisine yazarak aynı işlemi birden fazla tekrarlama.



- 6. Seviye: Döngü içerisindeki komut dizisi sonrasında farklı bir komut dizisine geçme.

.....OKULU
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ 5/..... SINIFI 2. DÖNEM DEĞERLENDİRME
SINAVI

Adı:

Soyadı:

Okul Numarası:

Süre: 40 dk

SORULAR

İlk 4 soru Efe'nin arkadaşları ile gittiği bir lunaparktaki maceralarını kapsamaktadır. Şimdiye kadar programlama konusunda öğrendiğiniz bilgileri kullanarak Efe'nin lunaparkta karşılaştığı problemlere çözümler üretebilir, kafasını karıştıran soruların cevabını birlikte bulabilirsiniz.

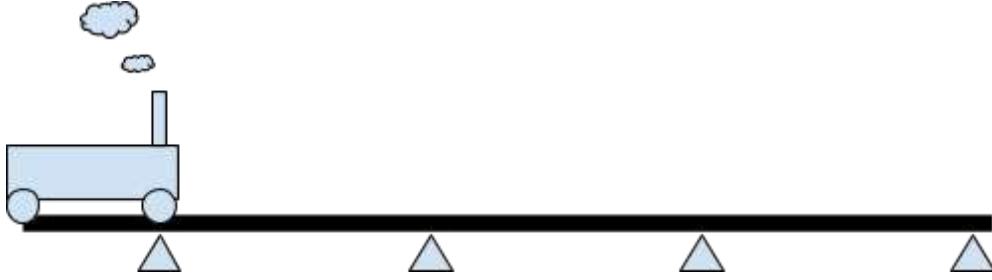
1. Lunaparka giren Efe heyecanla bilet gişesine koşar, parasını uzatarak bir jeton satın alır. Hangi oyuncağa bineceğini düşündüğü sırada elinden jeton düşer ve yuvarlanarak yerdeki bir mazgalın içine girer. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi Efe'nin problemini çözebilmesi için kullanacağı basamaklardan biri olamaz? (10 Puan)
A) Lunaparktaki görevliden yardım istemek.
B) Yeterince uzun bir çubuk yardımıyla jetonu almaya çalışmak.
C) Mazgalın içerisine şişirilmiş bir balon koymaya çalışmak.
D) Maşa benzeri bir gereç yardımıyla jetonu almaya çalışmak.
2. Efe'nin arkadaşları "Gondol" a binmek istemektedir. Efe ise gondola binmek yerine macera tüneline gitmeyi tercih eder. Ancak elinde hiç jetonu kalmamıştır. Aşağıdaki krokiden yararlanarak Efenin bulunduğu yerden bilet gişesine uğrayarak macera tüneline gitmesini sağlayan algoritmayı yazınız. (10 Puan)



(3. ve 4. soruları aşağıdaki bilgilere göre cevaplayınız.)

Lunaparkta bulunan Tırtıl Treni şu sisteme göre çalışmaktadır.

- Tren başlangıçta ilk durakta durmaktadır.
- Tren yolu toplam 4 duraktan oluşmaktadır.
- Her bir durak arası 30 m'dir.
- Tren durağa geldiğinde kapılarını açmakta, 5 sn bekledikten sonra kapıları kapatıp hareket etmektedir.
- Bu oyuncağa binen kişi trenin kondüktörü olmakta ve uygun komutlarla treni hareket ettirmeye çalışmaktadır.



3. Yukarıda verilen bilgilere göre Efe, ilk durakta beklemekte olan treni toplam 13 komutla son durağa ulaştırmak istiyor. Efe trene aşağıdaki komutları hangi sıra ile vermelidir? (10 puan)

Kapıları Kapat

Kapıları Aç

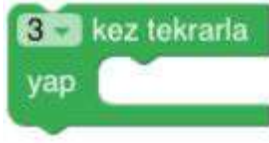
30 Metre İlerle

5 Saniye Bekle

Not: Bir komut birden fazla kez kullanılabilir.

1. Kapıları kapat
2. 30 m ilerle
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.

4. Yukarıdaki komutları kısa yoldan yazmak istersek, aşağıdaki döngü bloğunun içerisine hangi komutları yazmalıyız? (10 Puan)



5. “Bilgisayarların sonuca ulaşabilmek için algıladığı, işlediği, sonuç ürettiği veya daha sonra kullanmak üzere depoladığı her şeye denir.” ifadesindeki boşluğa aşağıdaki kelimelerden hangisi yazılmalıdır. (10 Puan)

A) Operatör

B) Veri

C) Algoritma

D) Blok

6. Aşağıda verilen sayılar arasına “+”, “-”, “*”, “/”, “=” operatörlerinden uygun olanları yazınız. (10 Puan).

Not: Operatörleri yazarken “*” ve “/” operatörlerinin işlem önceliği olduğunu hatırlayınız.

7.....2.....3.....6

3.....2.....6.....15

7. Burcu akşam yemeği için makarna pişirmek istemektedir. Burcu'nun makarna pişirmesi için gerekli yönergeler karışık olarak verilmiştir.

Suyunu Süz	25 dk. Makarnayı Pişir	Üzerine Sosunu Dök
Makarnayı Koy	Suyu Kaynat	Tencereye Su Koy

Aşağıdaki tabloya verilen yönergeleri doğru sıra ile diziniz. (10 Puan)

1. 2. 3. 4. 5. 6.

8. Yandaki şekle göre, adamın hedefe ulaşmasını sağlayan blok dizisi hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir? (10 Puan)



9. Yandaki şekilde kuşu yuvaya ulaştırmak için oluşturulacak komut dizisinde verilen bloklardan hangisi kullanılmaz? (10 Puan)



- A)
- B)
- C)
- D)

10. Aşağıda verilen işlemleri uygun bloklarla ok çizerek eşleştiriniz. (10 Puan)

- Belli bir açı kadar sağa dönme.



- Kalemin yazı yazmamasını sağlama.



- Bir işi birden fazla kez tekrarlama.

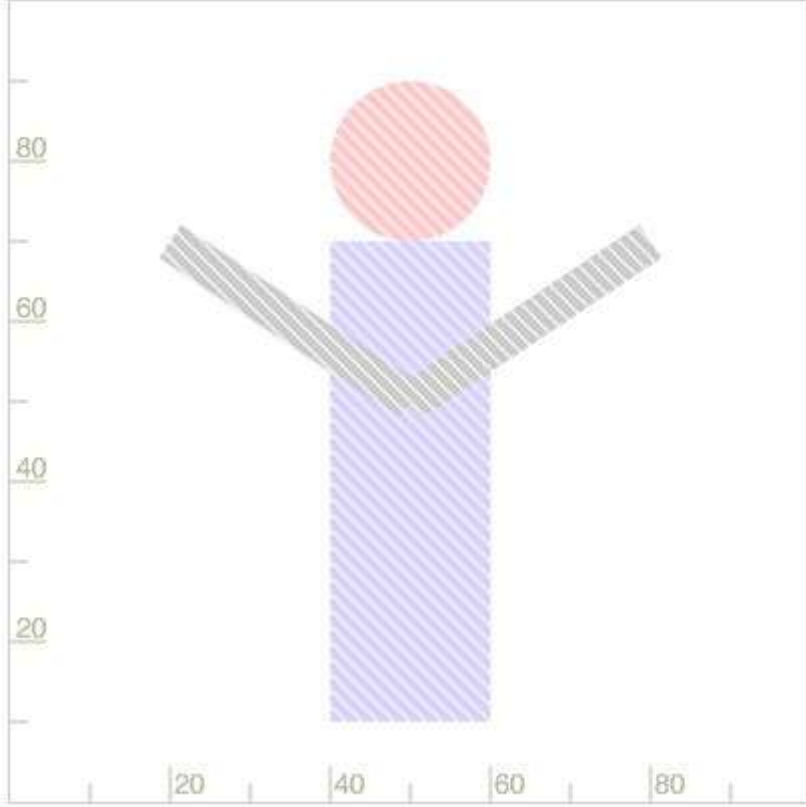


- Renk ayarlama.



BLOCKLY OYUNLAR

FİLM 1-2



Film
Renk
Matematik

Blockly Oyunlar Film bölümünün ilk seviyesinde bilgisayar ekranında bize verilmiş olan şekilleri bloklar yardımı ile oluşturmamız isteniyor.

Bu işlemi yapabilmek için “Film”

“Renk”

“Matematik”

başlıklarının altında yer alan blokları kullanacağız.

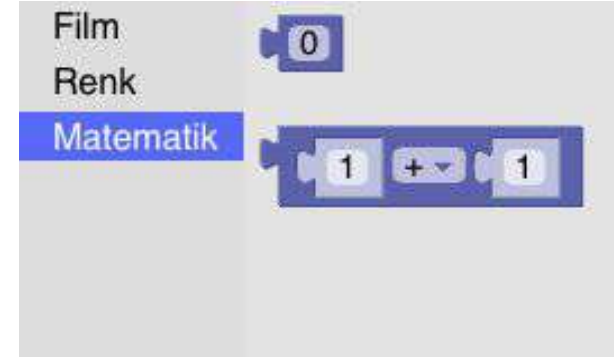
“Film” başlığının altında yer alan bloklar, şekilleri, şekillerin boyutlarını ve konumlarını belirlememize yardımcı olur.



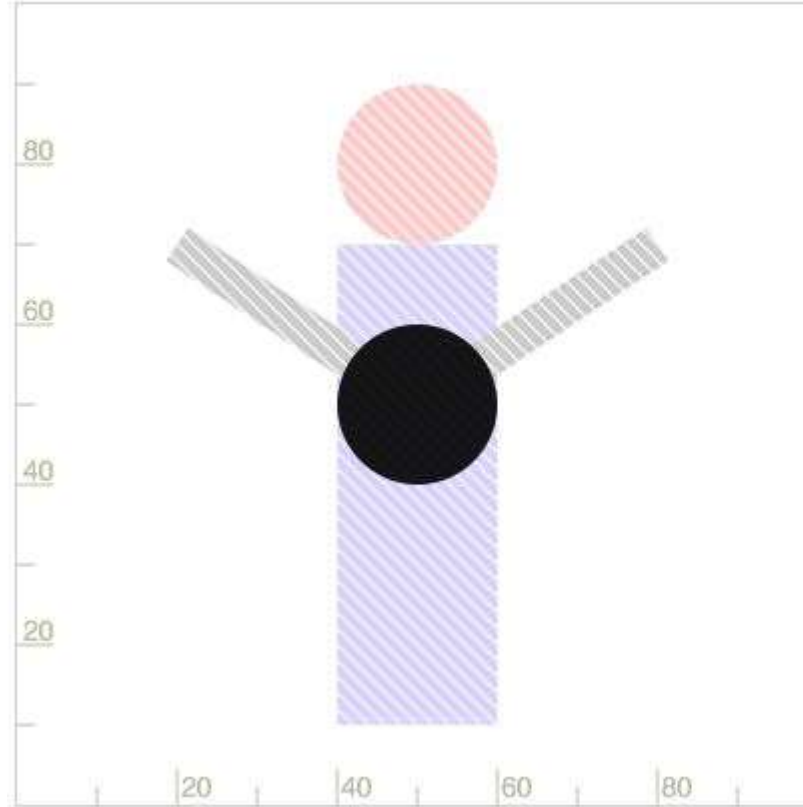
“Renk” başlığının altında yer alan bloklar ise genelde şekil bloklarının üstüne gelir ve şeklin rengini ayarlamamızı sağlar.



“Matematik” başlığının altında yer alan bloklar bir bloğa yatay olarak bağlanarak kullanılır.

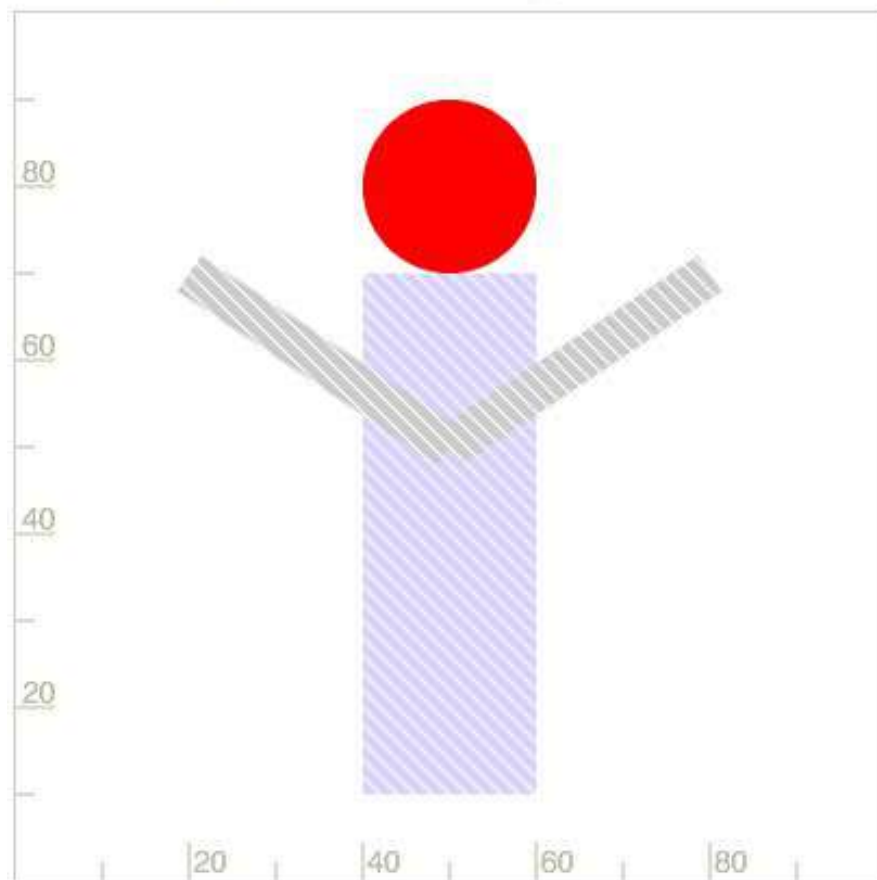


“Film” başlığının altından daireyi seçtiğimizde şöyle bir şekille karşılaşırız. Haydi düzenleyelim.



Film
Renk
Matematik

daire x	50
y	50
yarıçap	10



Film
Renk
Matematik

rengi ayarla



daire x

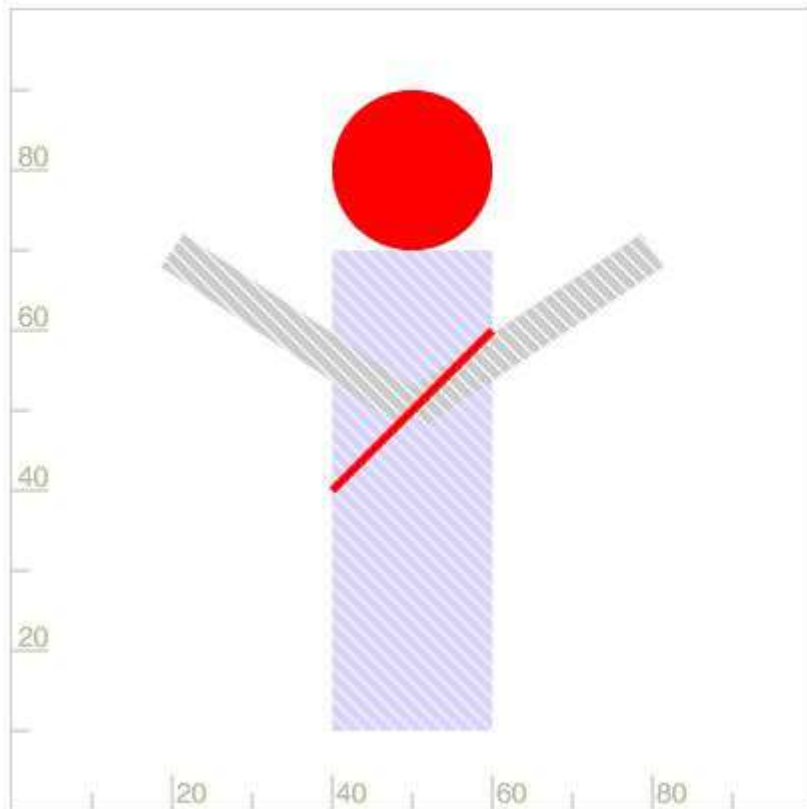
50

y

80

yarıçap

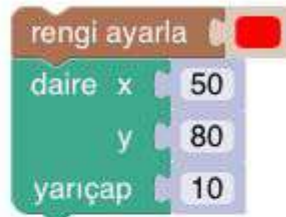
10

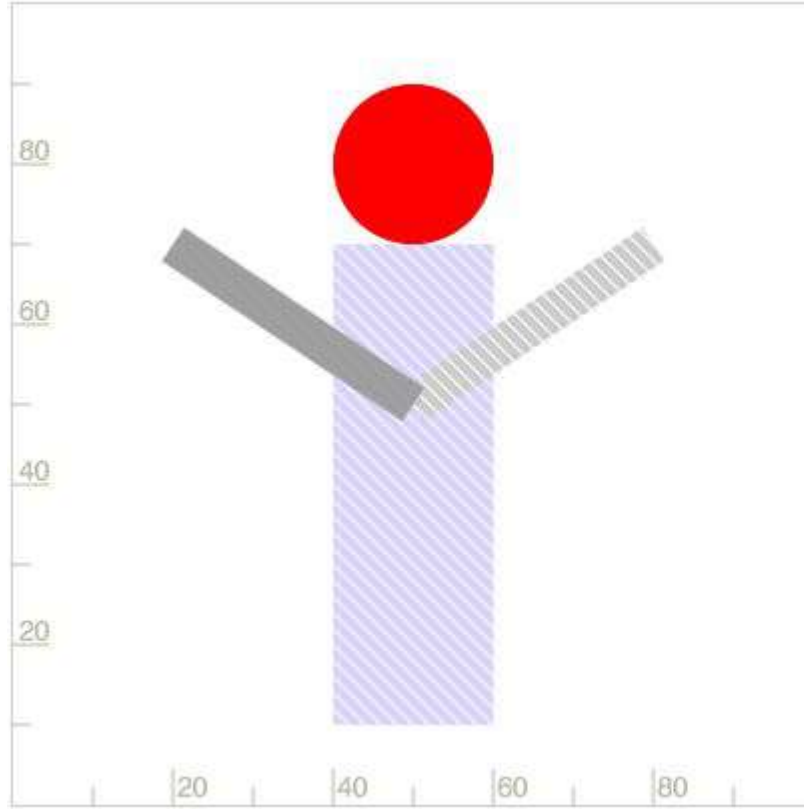


Film


Renk

Matematik






Film
Renk
Matematik

rengi ayarla 

daire x 50

y 80

yarıçap 10

rengi ayarla 

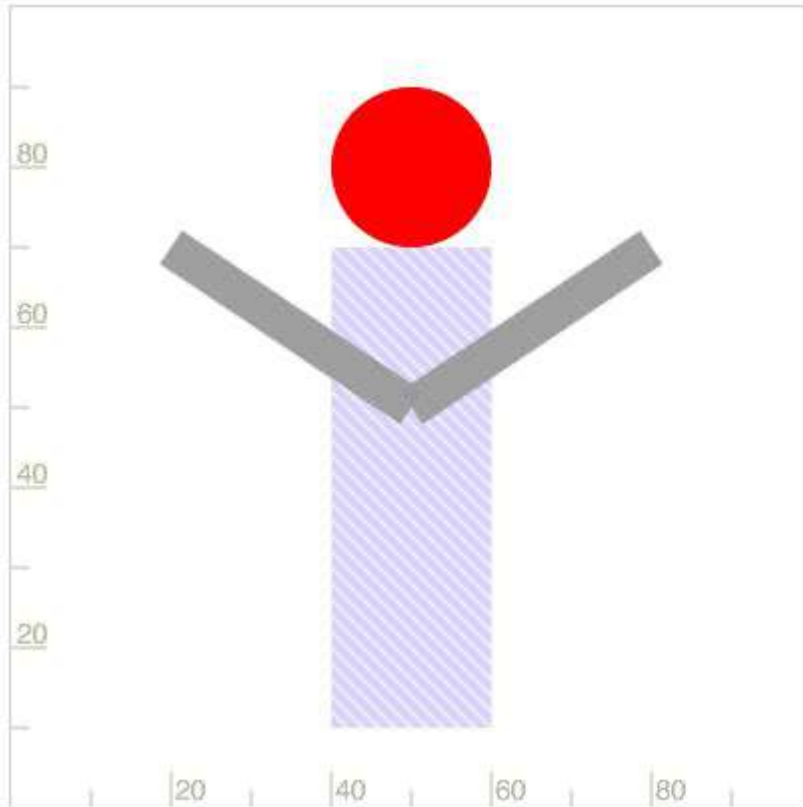
çizgi başlangıç x 50

başlangıç y 50

bitiş x 20

bitiş y 70

genişlik 5



Film

Renk

Matematik

rengi ayarla

daire x 50

y 80

yarıçap 10

rengi ayarla

çizgi başlangıç x 50

başlangıç y 50

bitiş x 20

bitiş y 70

genişlik 5

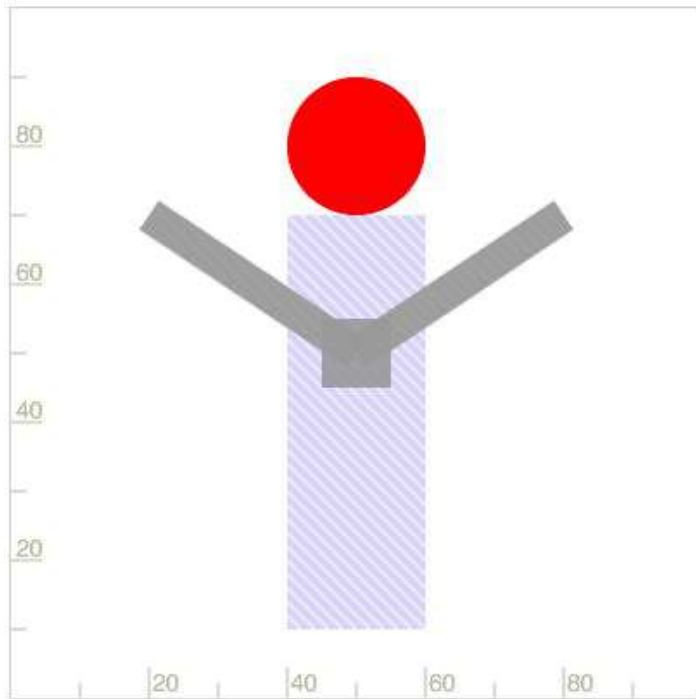
çizgi başlangıç x 50

başlangıç y 50

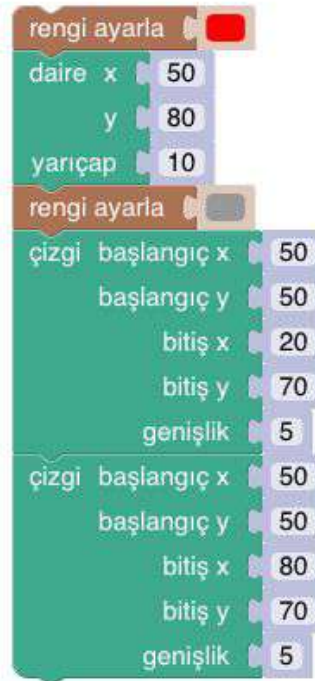
bitiş x 80

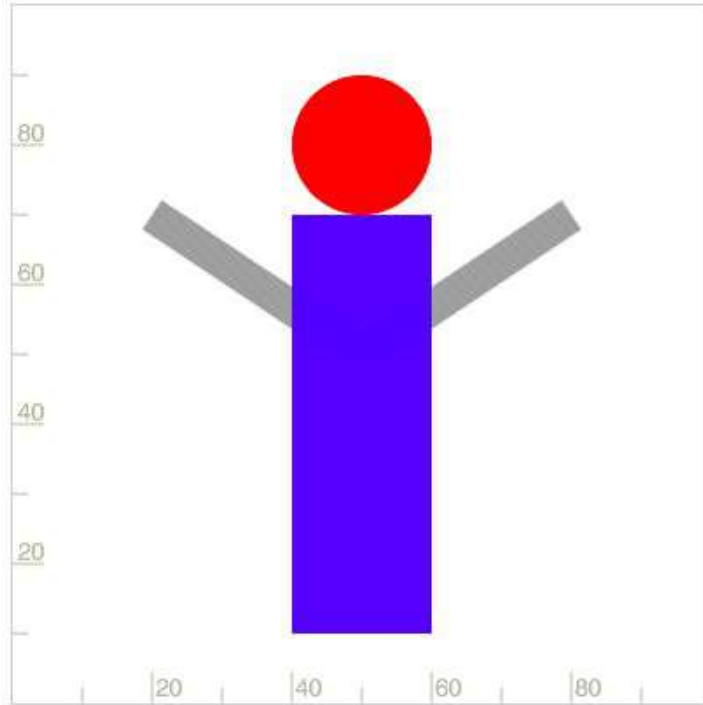
bitiş y 70

genişlik 5



Film
Renk
Matematik





Film
Renk
Matematik

rengi ayarla



daire x

50

y

80

yarıçap

10

rengi ayarla



çizgi başlangıç x

50

başlangıç y

50

bitiş x

20

bitiş y

70

genişlik

5

çizgi başlangıç x

50

başlangıç y

50

bitiş x

80

bitiş y

70

genişlik

5

rengi ayarla



dikdörtgen x

50

y

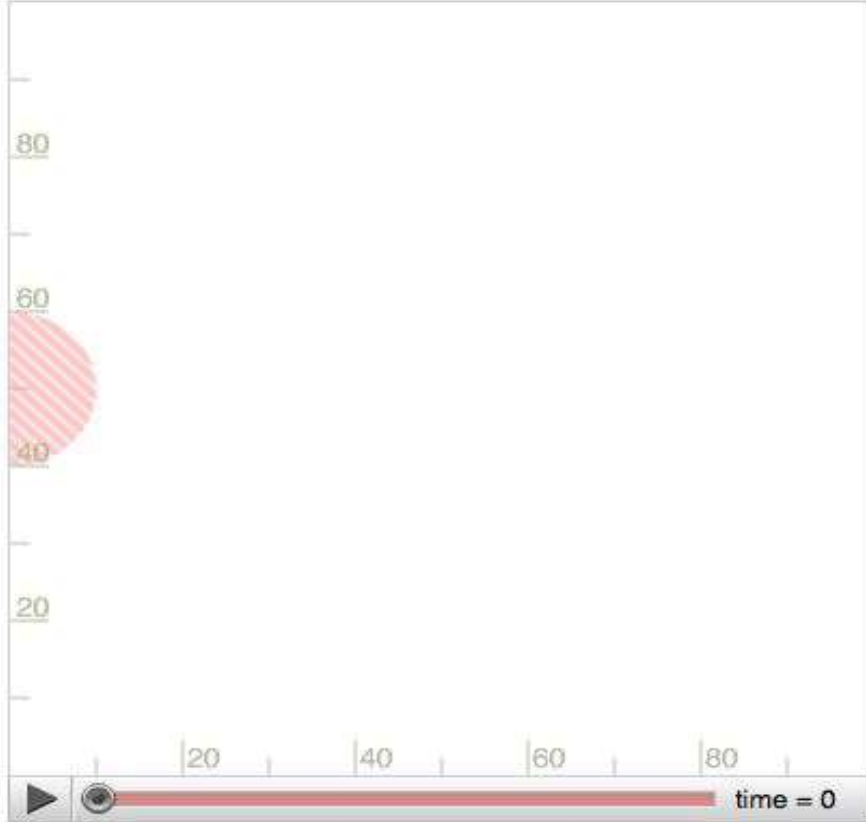
40

genişlik

20

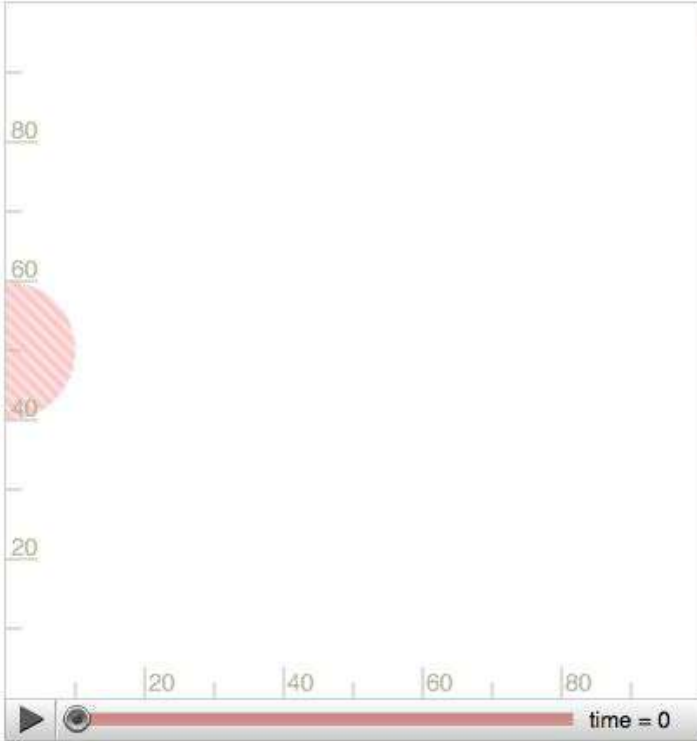
yükseklik

60



Film
Renk
Matematik

2. Seviyeyede
filmimize hareket
katmayı
öğreneceğiz.



Film

Renk

Matematik

daire x
y
yarıçap

50

10

dikdörtgen x
y
genişlik
yükseklik

50

50

10

10

çizgi başlangıç x
başlangıç y
bitiş x
bitiş y
genişlik

40

40

60

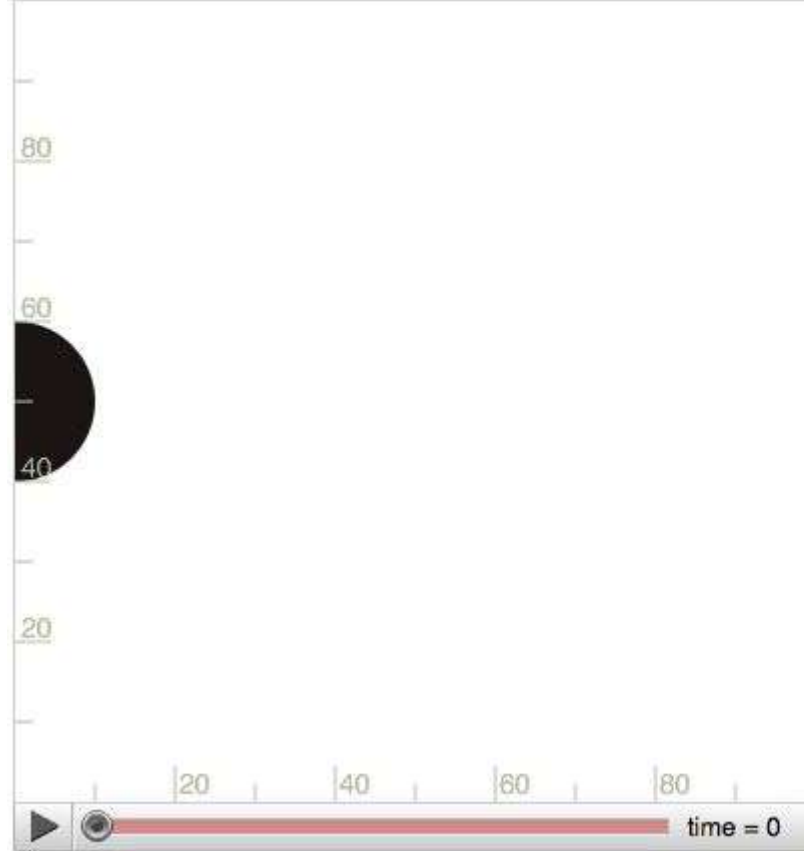
60

1

time (0 → 100)

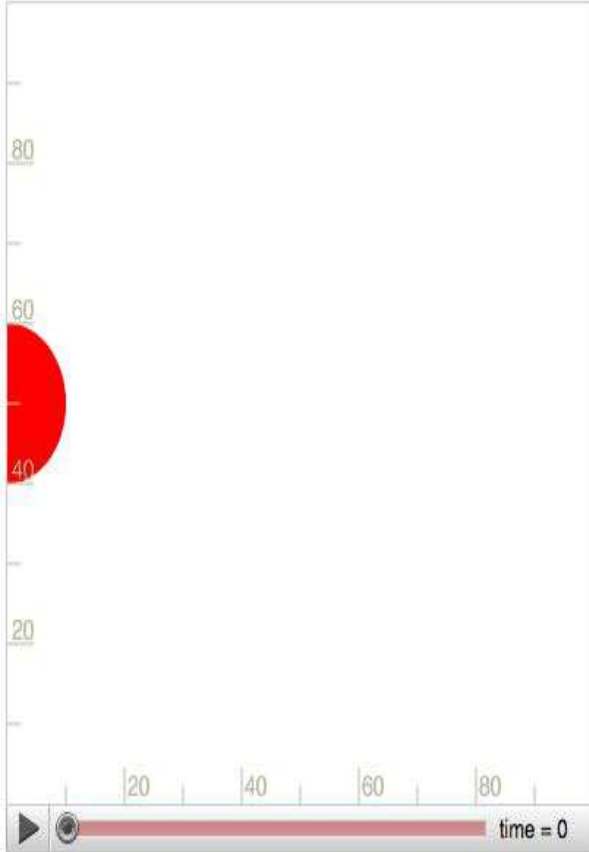
Film başlığı
altındaki bloklara
baktığımızda yeni
bir blok
eklendiğini
görebiliriz.

Film bloklarından daireyi seçtiğimizde öncelikle renk ayarını yapmamız gerekir.



Film
Renk
Matematik



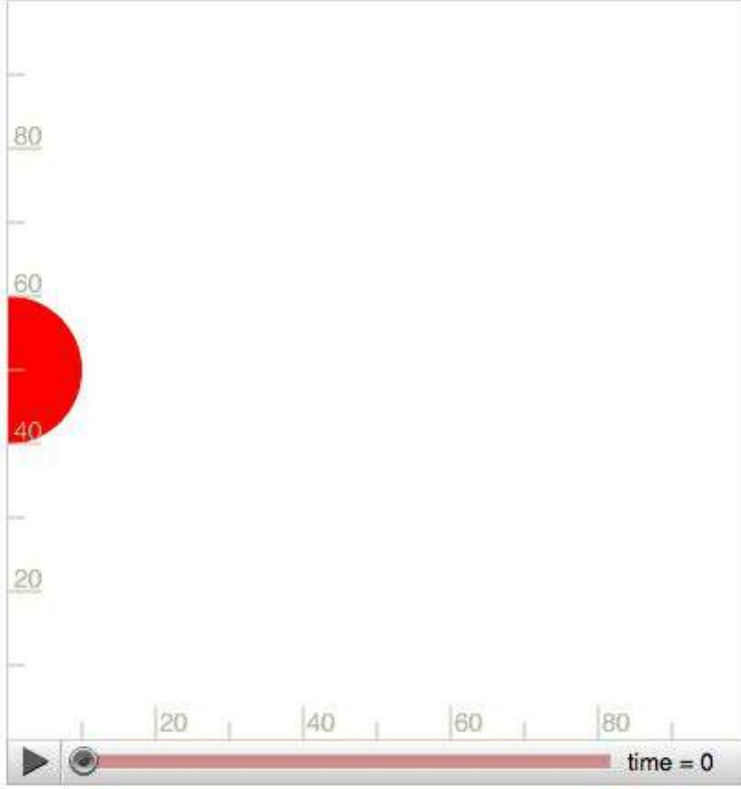


Film
Renk
Matematik

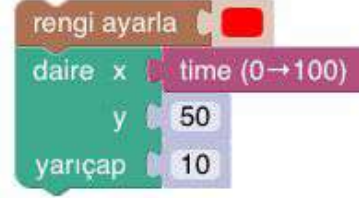


Renk ayarını yaptıktan sonra animasyonun sol alt köşesinde bulunan “Oynat” tuşuna basalım.

Sanırım bir eksiklik var. Dikkat edilirse “time” ifadesinin hem blok üzerinde hem de animasyonun sağ alt köşesinde yer aldığı görülebilir. Bu bizim için bir ip ucutur.



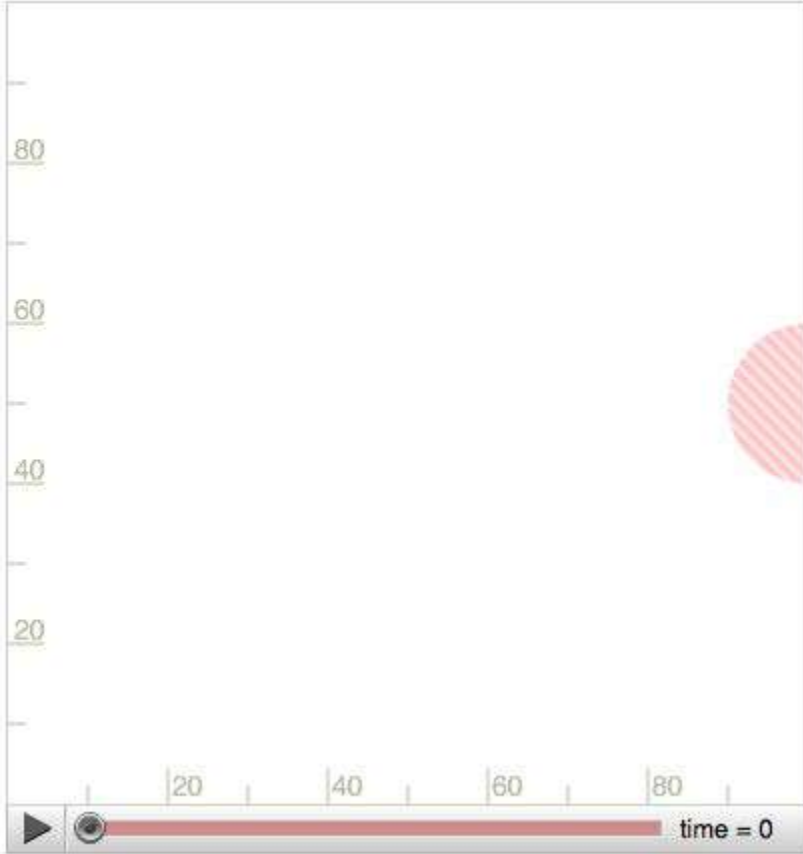
Film
Renk
Matematik



Bu sorunu çözmek için yeni eklenen bloğumuzu kullanmayı deneyebiliriz.

BLOCKLY OYUNLAR

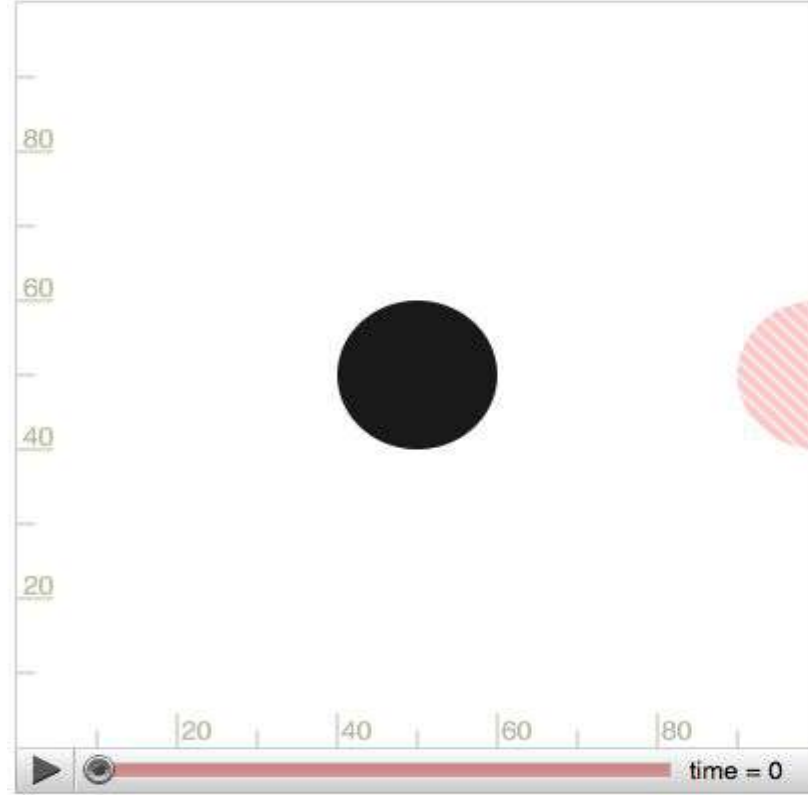
FİLM 3.- 5.



Film
Renk
Matematik

3. Seviyede bir daireyi “x”
ekseni boyunca 100’den
geriye doğru hareket
ettireceğiz.

“Film” başlığı altında bulunan “daire” bloğunu aldığımızda şu şekilde bir ekran görüntüsü ile karşılaşıyoruz.

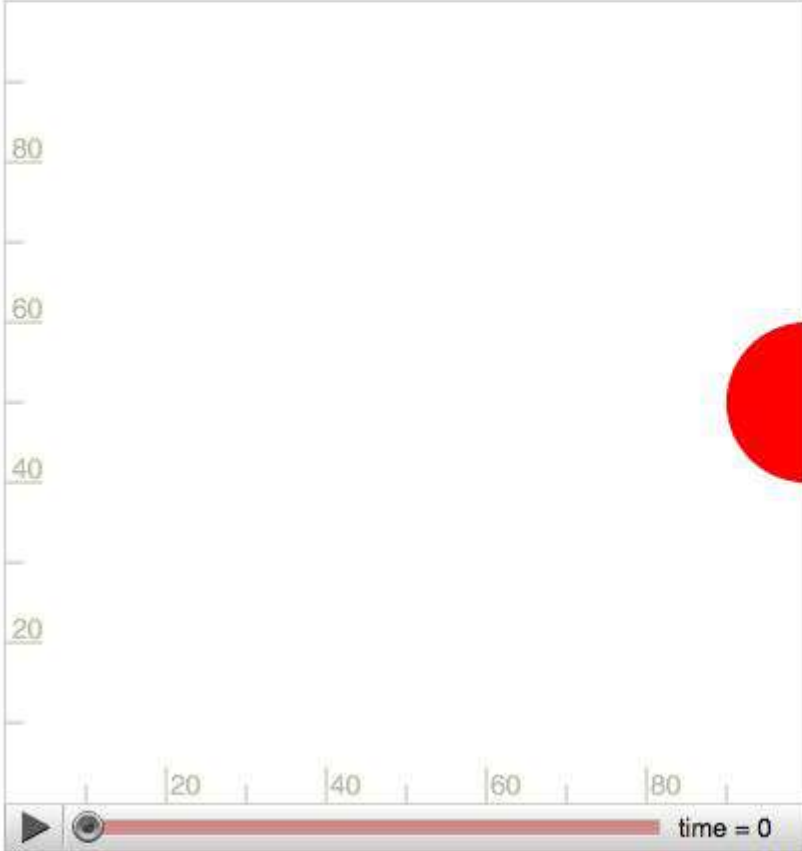


Film

Renk

Matematik

daire x	50
y	50
yarıçap	10



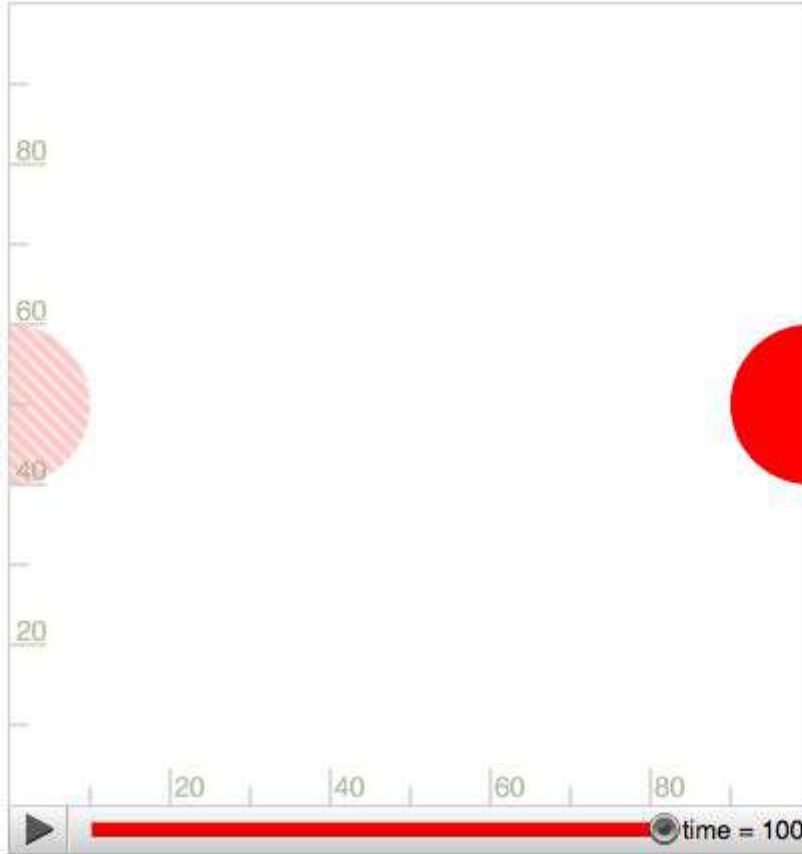
Film
Renk
Matematik



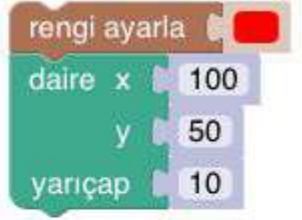
“Renk ayarla” bloğunu kullanarak önce dairemizin rengini düzenliyoruz. Daha sonra ise “x” eksenindeki konumunu düzenleyerek, dairenin doğru konumda durmasını sağlıyoruz.

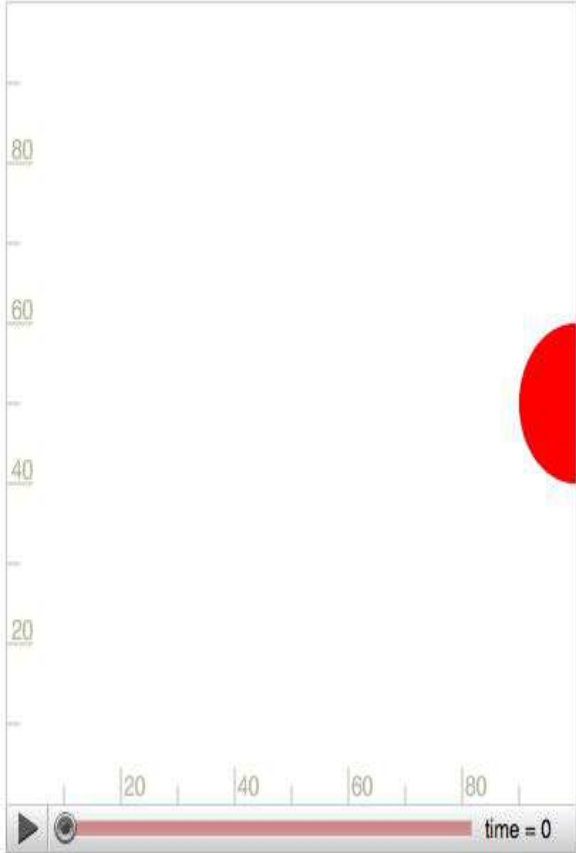
Dairenin bulunduğu konumdan geriye doğru hareket etmesi için “time” bloğunu ve matematik bloğunu kullanmamız gerekiyor.

Hareket “x” eksenini doğrultusunda gerçekleştiği için bu blokları “x” eksenine eklememiz gerekiyor.

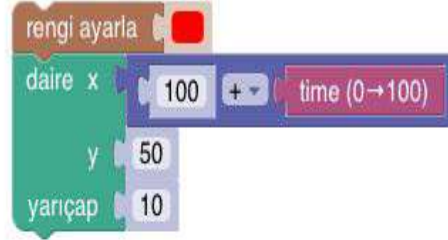


Film
Renk
Matematik





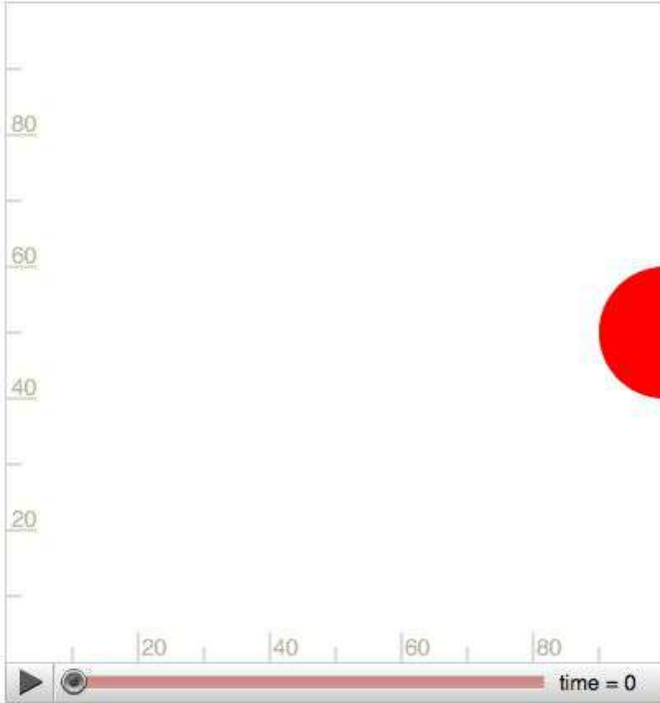
Film
Renk
Matematik



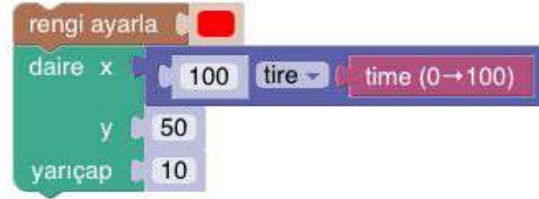
Blokları şekilde görüldüğü gibi “x” ekseninin olduğu bölüme ekliyoruz.

x’in ilk değerini dairenin başlangıç noktası olan 100 yapıyoruz.

Ancak bu işlem sonucunda daire bizim istediğimiz yönün tersi yönde hareket ediyor.

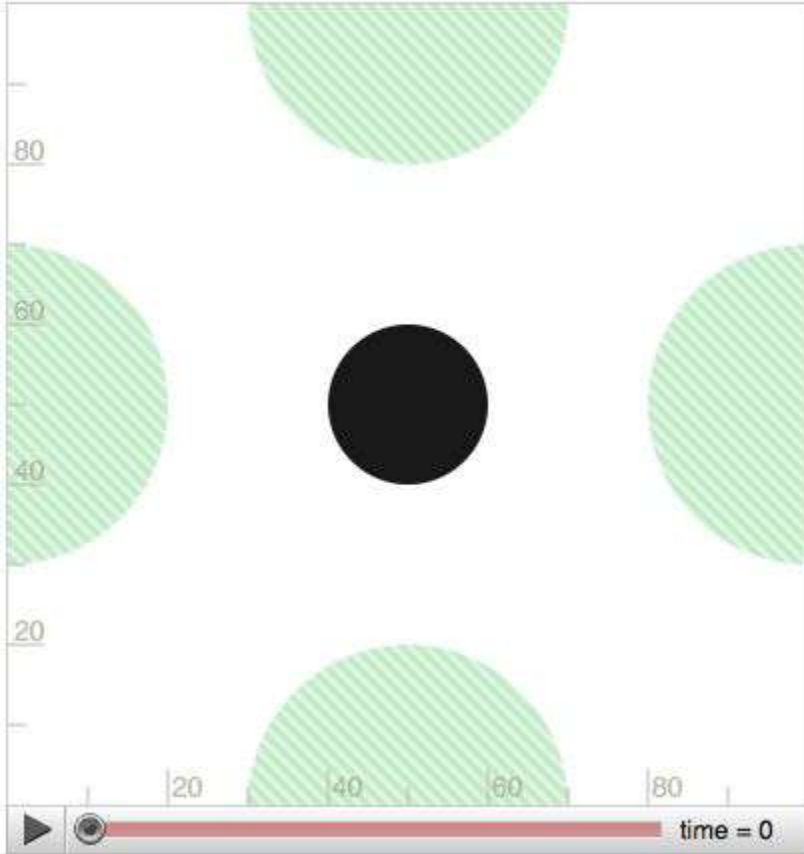


Film
Renk
Matematik



Bunu düzeltmek için
“+” işaretinin
bulunduğu bölüme
gelerek “tire”
ifadesini seçiyoruz.

“tire” ifadesi time
bloğu üzerindeki
(0’dan 100’e)
işlemin, tam tersi
(100’den 0’a)
şekilde çalışmasını
sağlıyor.



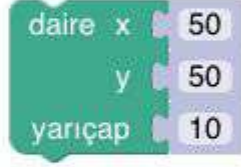
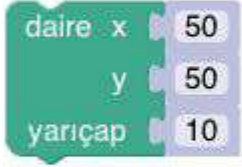
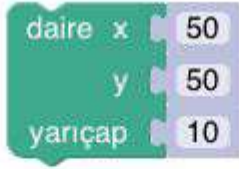
Film
Renk
Matematik

daire x 50
y 50

Çoğalt
Yorum Ekle
Satır içi girdiler
Blok'u Daralt
Bloğu Devre Dışı Bırak
4 Blokları Sil
Yardım

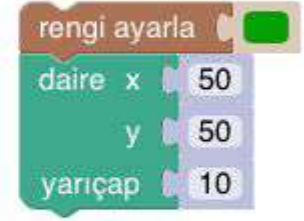
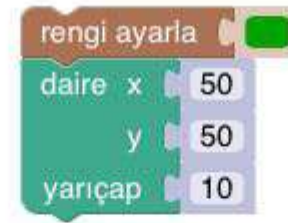
4. Seviyeye geçtiğimizde birden fazla dairenin hareket ettiği bir animasyon ile karşılaşırız.

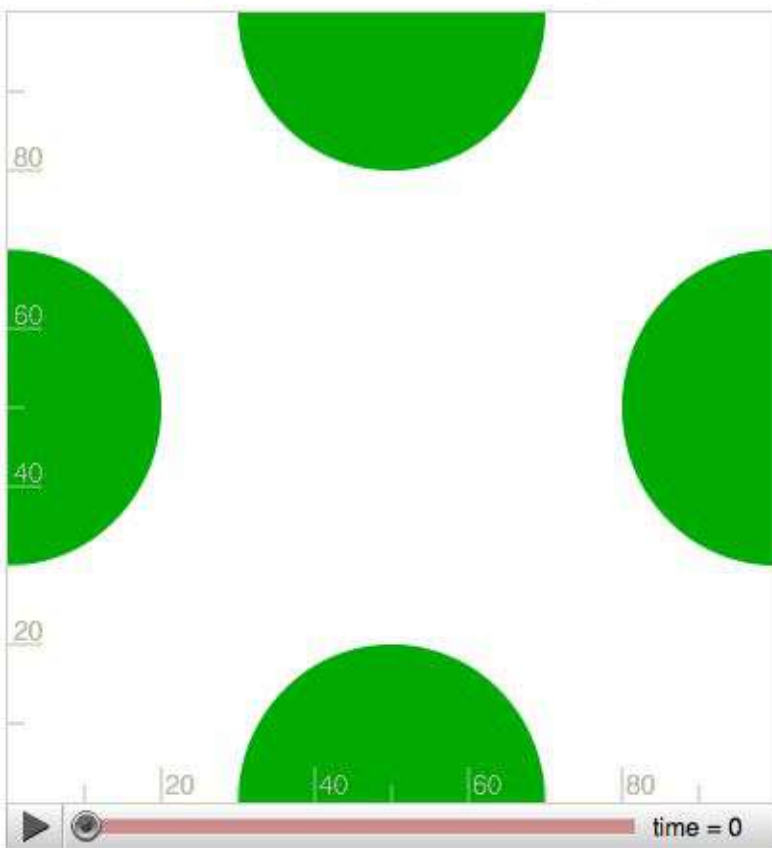
Daire bloğunun üzerine sağ tıklayıp “Çoğalt” ı seçtiğimizde bloğu çoğaltabiliyoruz.



Blokları çoğalttıktan sonra dairelerle aynı şekilde yerleştirebiliriz. Bu görünüm, bizim hangi bloğun hangi daireyi temsil ettiğini anlamamızı kolaylaştıracaktır.

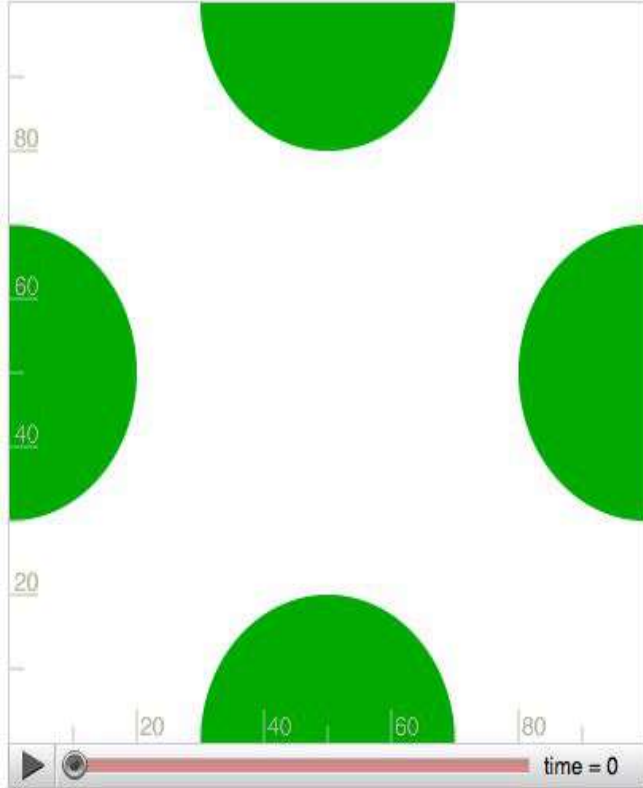
Daha sonra tüm dairelerin rengini düzenliyoruz.



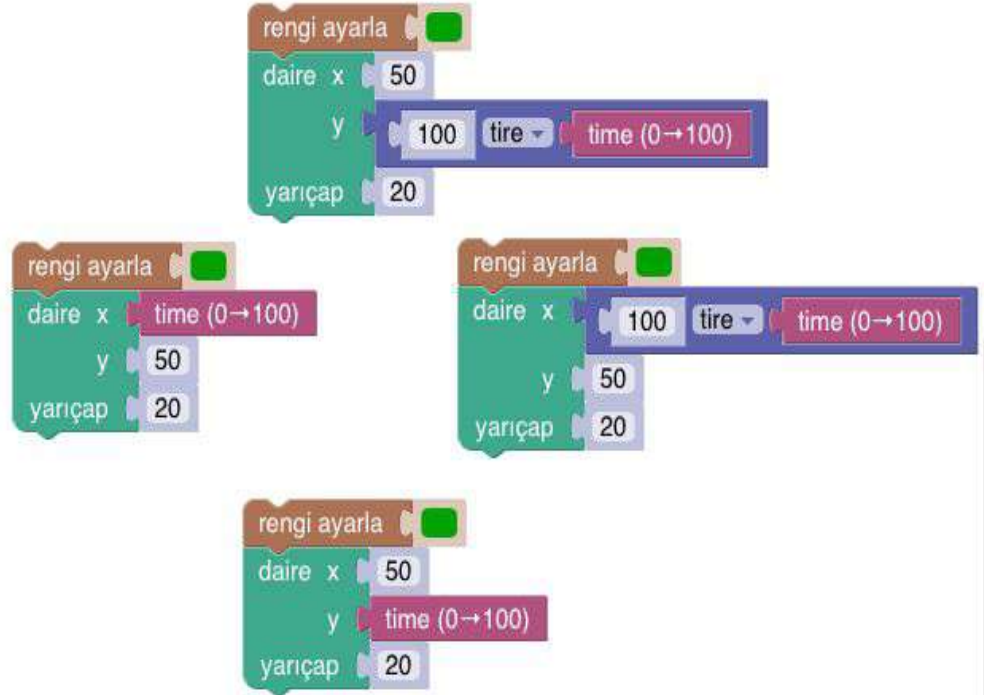


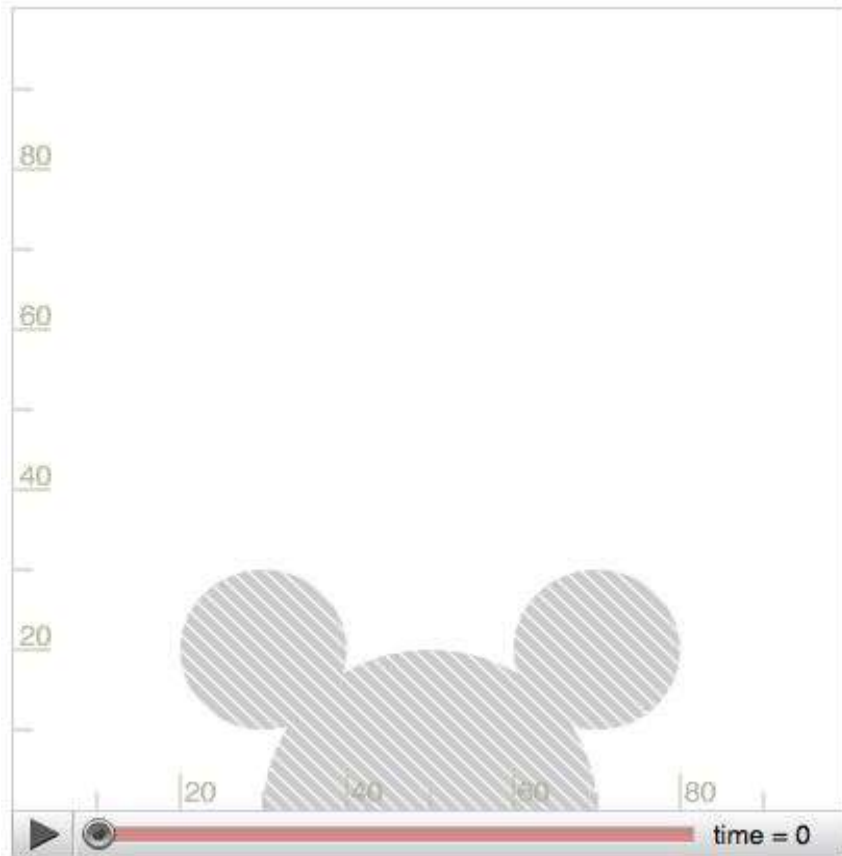
Film
Renk
Matematik



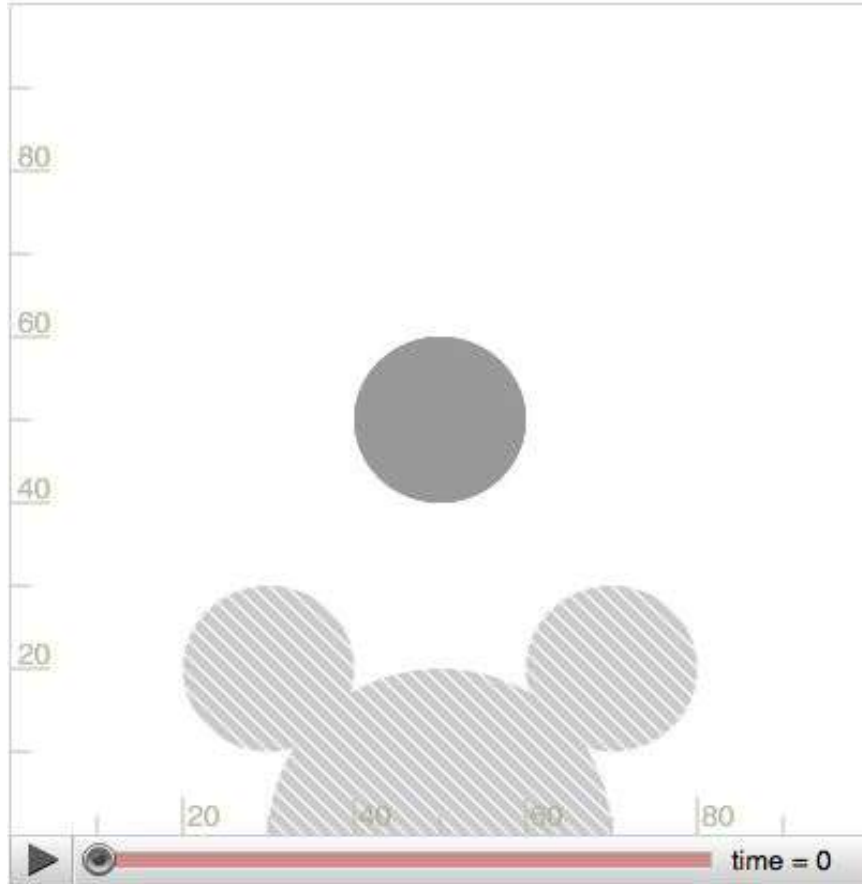


Film
Renk
Matematik

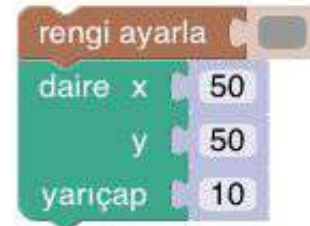
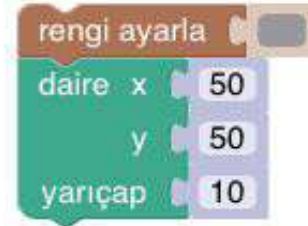


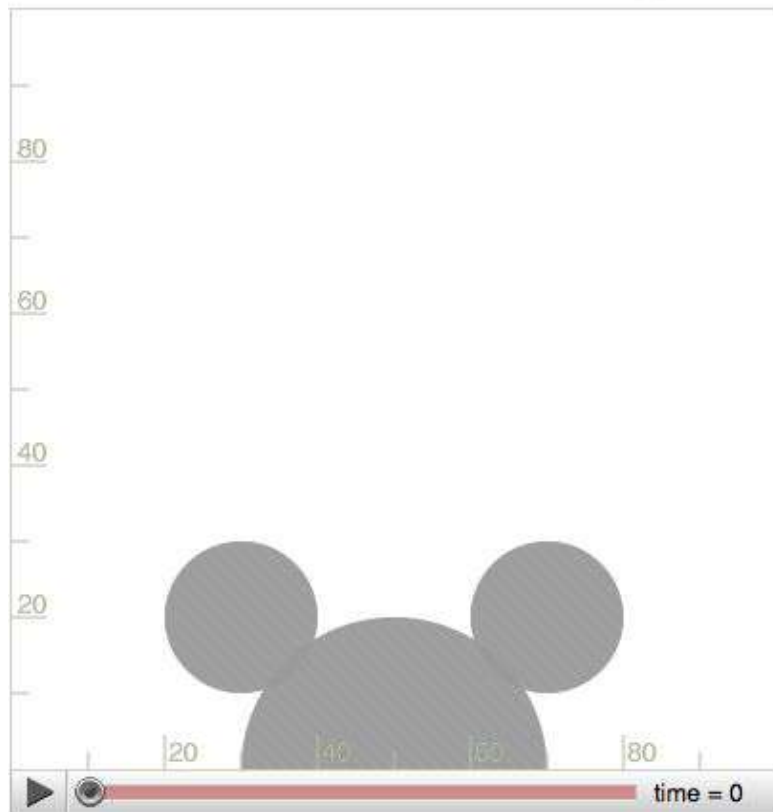


Film
Renk
Matematik

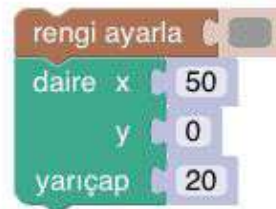
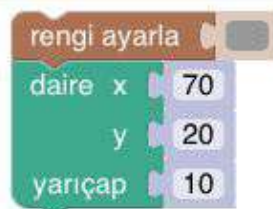
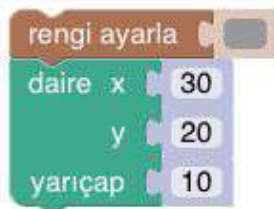


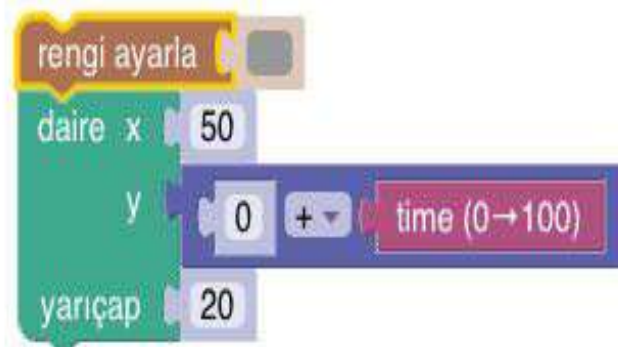
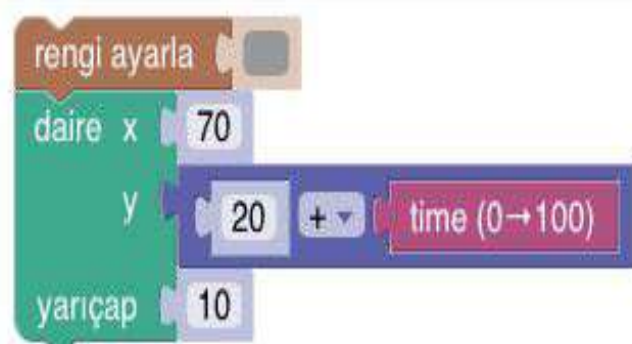
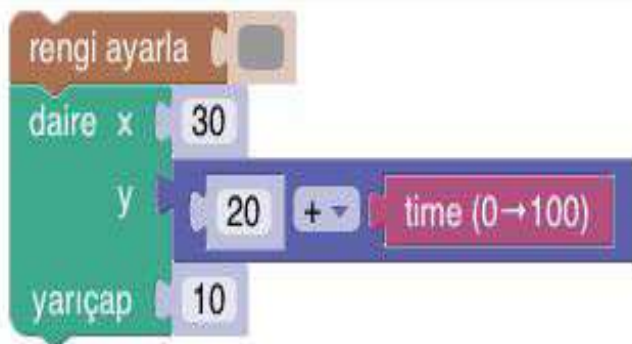
Film
Renk
Matematik

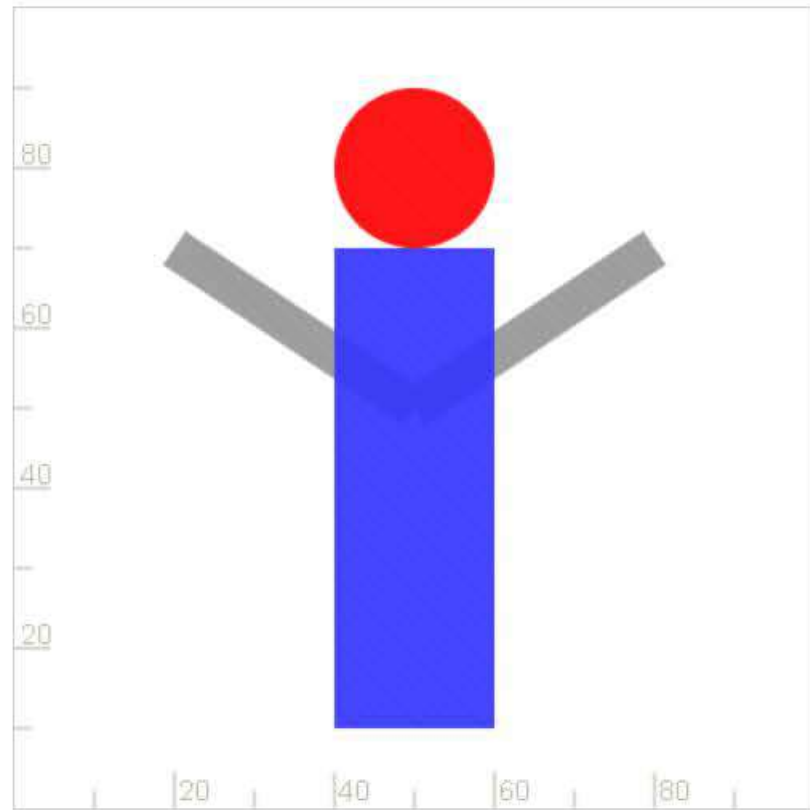




Film
Renk
Matematik







Film
Renk
Matematik

rengi ayarla



daire x 50

y 80

yarıçap 10

rengi ayarla



çizgi başlangıç x 50

başlangıç y 50

bitiş x 80

bitiş y 70

genişlik 5

çizgi başlangıç x 20

başlangıç y 70

bitiş x 50

bitiş y 50

genişlik 5

rengi ayarla



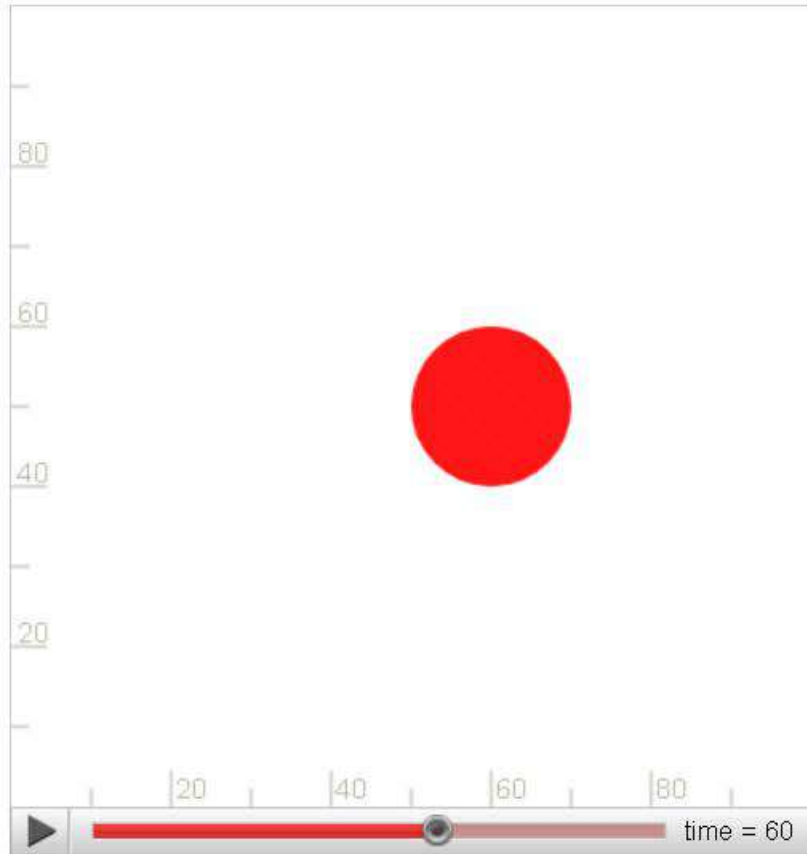
dikdörtgen x 50

y 40

genişlik 20

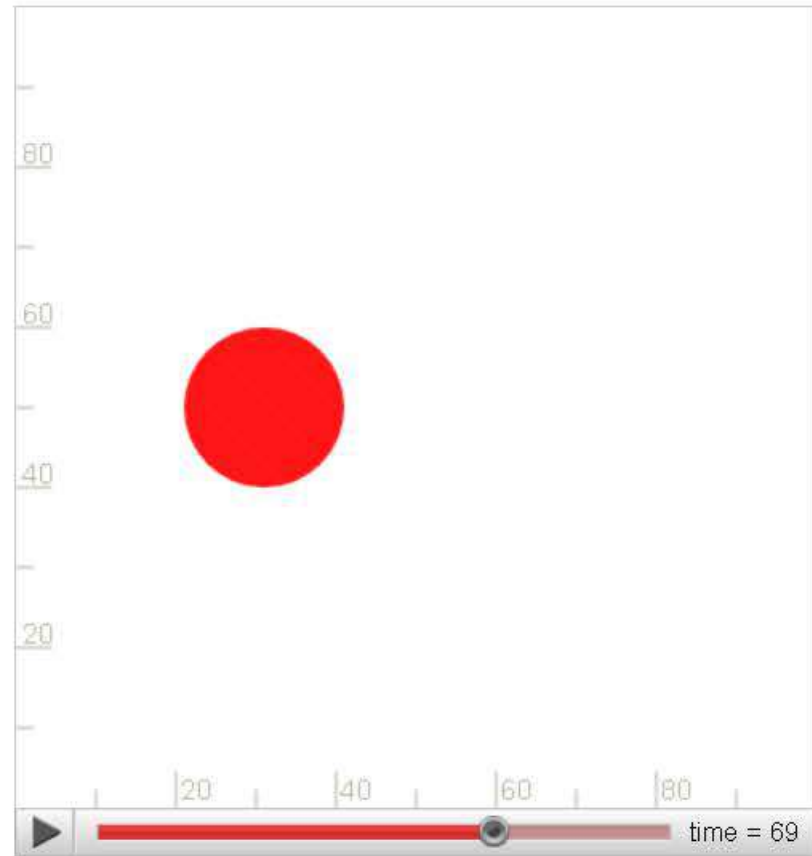
yükseklik 40



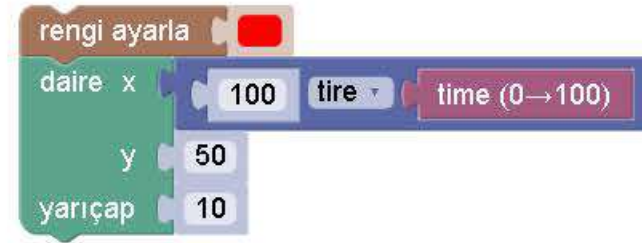


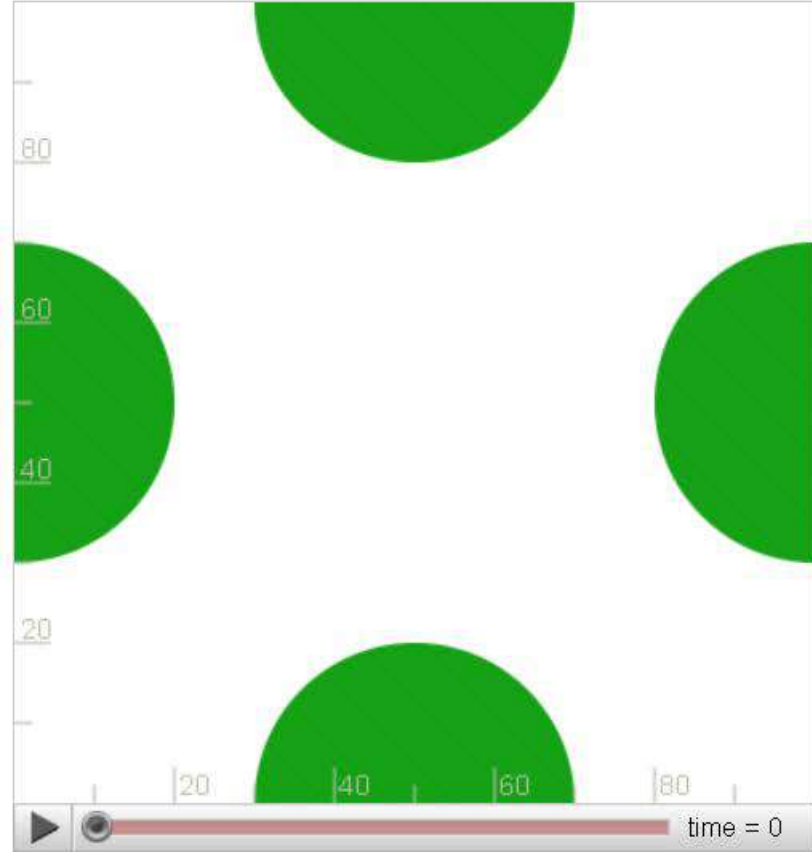
Film
Renk
Matematik

rengi ayarla 
daire x 
y 
yarıçap 

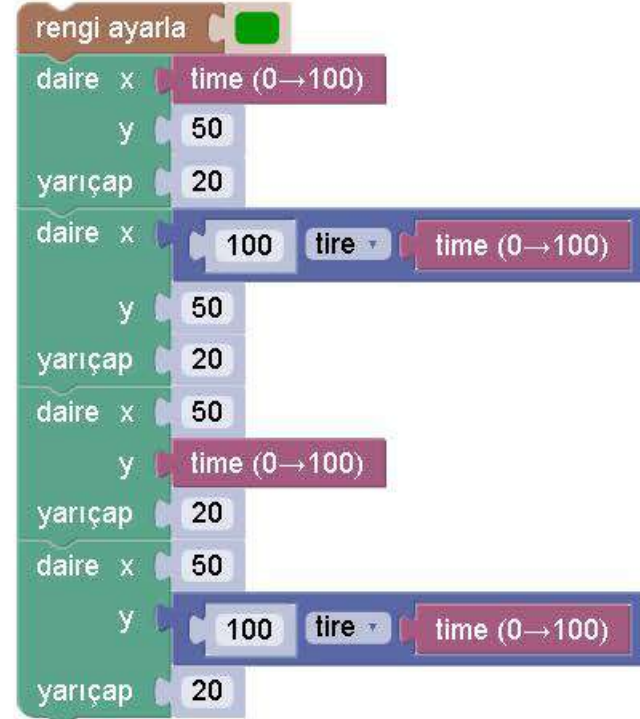


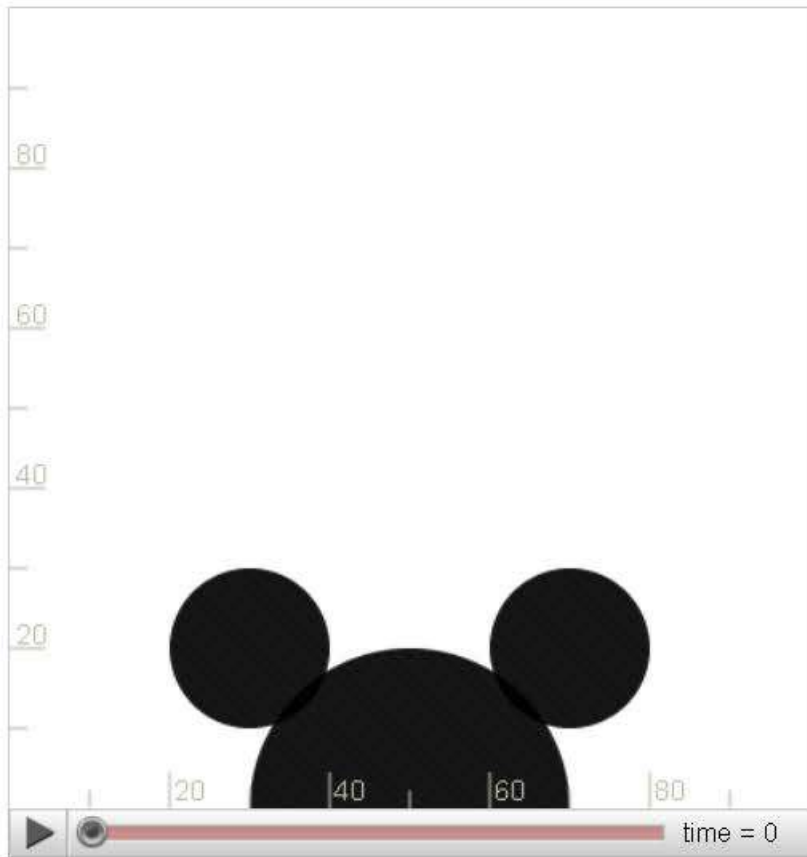
Film
Renk
Matematik





Film
Renk
Matematik





Film
Renk
Matematik

