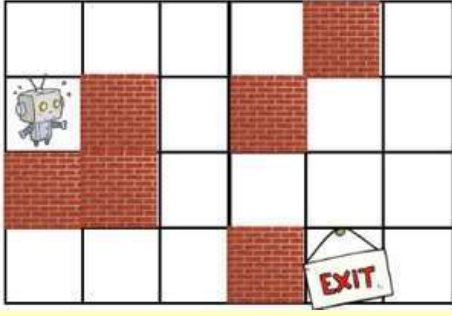


KODLAMA ALGORİTMA ETKİNLİKLERİ

ÖĞRENME ÇIKTISI	Bir problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.
SÜRE	40 dk.
ANAHTAR KELİMELER	Algoritma, Kodlama
UYGULAMA	Algoritma soru dosyasındaki soruların öğrenciler tarafından değerlendirilerek problemlerin çözümü ve algoritmaların oluşturulması sağlanır.

C. Aşağıda verilen olaya göre karışık verilen algoritma basamaklarını doğru bir şekilde sıralayın.

Robotu Çıkışa Götüren Algoritma



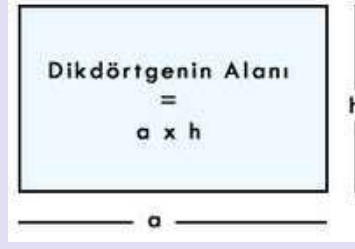
Doğru Algoritma

(.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....),
(.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : 1 Kare İlerle
- 4 : 1 Kare İlerle
- 5 : 2 Kare İlerle
- 6 : 2 Kare İlerle
- 7 : 2 Kare İlerle
- 8 : Sağa Dön
- 9 : Sağa Dön
- 10 : Sağa Dön
- 11 : Sola Dön
- 12 : Sola Dön

Dikdörtgenin Alanını Hesaplayan Program Algoritması



Doğru Algoritma

(.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Kenarları Çarp
- 4 : Uzun Kenarı Gir
- 5 : Kısa Kenarı Gir
- 6 : Sonucu Ekranaya Yaz.

Ehliyet Alma Algoritması

Ehliyet almak isteyen bir kişi ehliyet sistemine doğum tarihini girecektir. Sistem onun yaşını hesaplayacak eğer yaşı 18'den küçük ise ekrana " Ehliyet Alamazsın" diye yazacak , değilse ehliyet alabilir belgesi verecektir.

Doğru Algoritma

(.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Evet ise ekrana "Ehliyet Alamazsın" yaz. Adım 7'ye git.
- 4 : Hayır ise "Ehliyet Alabilir" belgesi ver.
- 5 : Yaşı hesapla.
- 6 : Yaş 18'den küçük mü?
- 7: Doğum tarihini gir.



Oyun Algoritması

Bir bilgisayar oyununda altınları topladıkça puan alınmaktadır. Alınan puan skor değişkeninde tutulmaktadır. Skor değişkeninin değeri 1000 ve 1000'den büyük olduğunda 2. tura geçilmektedir. Eğer skor 1000'den küçük bir değerse altın toplanmaya devam edilmektedir.

Doğru Algoritma

(.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Evet ise 2.tura geç. Adım 7'ye git.
- 4 : Hayır ise Adım2 'ye git.
- 5 : Skor değişkenine toplanan altın sayısını aktar.
- 6 : Skor 1000 ve 1000'den büyük mü?
- 7: Altın topla.



D. Aşağıda verilen algoritmalar çalıştırıldığında ekrana yazılacak sonucu bulunuz.

- Adım1 : Başla
- Adım2: Bir tane kare çizin.
- Adım3 : Karenin içine karenin kenarlarına değecek şekilde bir daire çizin.
- Adım 4 : Dairenin tam merkezine isminizi yazın.
- Adım 5: Bitir.

SONUÇ:

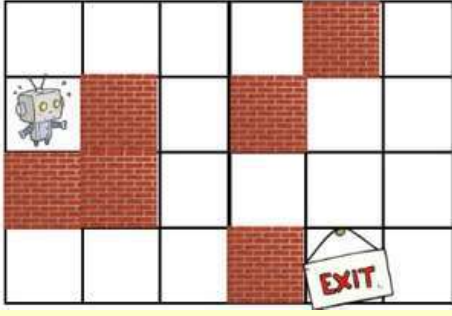
- Adım1 : Başla
- Adım2: En küçük 2 basamaklı sayıyı yazın.
- Adım3 : Yazdığınız sayının yanına çarpı işareti yazın.
- Adım 4 : Çarpı işaretinin yanına en büyük 2 basamaklı sayıyı yazın.
- Adım 5: Yazdığınız sayının yanına eşittir işareti yazın.
- Adım6: İşlemi yapın.
- Adım7: Sonucu yazın.
- Adım 8: Sonuç 1000'den büyük mü?
- Adım9: Evet ise sonucun altını çizin ve adım 11'e gidin.
- Adım10: Hayırsa sonucu yuvarlak içine alın.
- Adım11: Bitir.

SONUÇ:



C. Aşağıda verilen olaya göre karışık verilen algoritma basamaklarını doğru bir şekilde sıralayın.

Robotu Çıkışa Götüren Algoritma



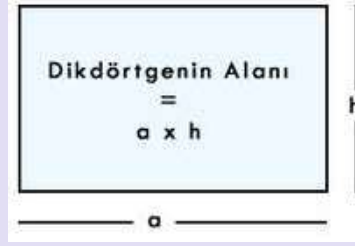
Doğru Algoritma

(1..), (12..), (3..), (8..), (5..), (9..), (6..), (11..), (7..), (10..), (4..), (2..)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : 1 Kare İlerle
- 4 : 1 Kare İlerle
- 5 : 2 Kare İlerle
- 6 : 2 Kare İlerle
- 7 : 2 Kare İlerle
- 8 : Sağa Dön
- 9 : Sağa Dön
- 10 : Sağa Dön
- 11 : Sola Dön
- 12 : Sola Dön

Dikdörtgenin Alanını Hesaplayan Program Algoritması



Doğru Algoritma

(1..), (4..), (5..), (3..), (6..), (2..)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Kenarları Çarp
- 4 : Uzun Kenarı Gir
- 5 : Kısa Kenarı Gir
- 6 : Sonucu Ekran Yaz.

Ehliyet Alma Algoritması

Ehliyet almak isteyen bir kişi ehliyet sistemine doğum tarihini girecektir. Sistem onun yaşını hesaplayacak eğer yaşı 18'den küçük ise ekrana " Ehliyet Alamazsın" diye yazacak , değilse ehliyet alabilir belgesi verecektir.

Doğru Algoritma

(1..), (7..), (5..), (6..), (3..), (4..), (2..)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Evet ise ekrana "Ehliyet Alamazsın" yaz. Adım 7'ye git.
- 4 : Hayır ise "Ehliyet Alabilir" belgesi ver.
- 5 : Yaşı hesapla.
- 6 : Yaş 18'den küçük mü?
- 7 : Doğum tarihini gir.



Oyun Algoritması

Bir bilgisayar oyununda altınları topladıkça puan alınmaktadır. Alınan puan skor değişkeninde tutulmaktadır. Skor değişkeninin değeri 1000 ve 1000'den büyük olduğunda 2. tura geçilmektedir. Eğer skor 1000'den küçük bir değerse altın toplanmaya devam edilmektedir.

Doğru Algoritma

(1..), (7..), (5..), (6..), (3..), (4..), (2..)

Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Evet ise 2.tura geç. Adım 7'ye git.
- 4 : Hayır ise Adım2 'ye git.
- 5 : Skor değişkenine toplanan altın sayısını aktar.
- 6 : Skor 1000 ve 1000'den büyük mü?
- 7 : Altın topla.



D. Aşağıda verilen algoritmalar çalıştırıldığında ekrana yazılacak sonucu bulunuz.

Adım1 : Başla

Adım2: Bir tane kare çizin.

Adım3 : Karenin içine karenin kenarlarına değecek şekilde bir daire çizin.

Adım 4 : Dairenin tam merkezine isminizi yazın.

Adım 5: Bitir.

SONUÇ:



Adım1 : Başla

Adım2: En küçük 2 basamaklı sayıyı yazın.

Adım3 : Yazdığınız sayının yanına çarpı işareti yazın.

Adım 4 : Çarpı işaretinin yanına en büyük 2 basamaklı sayıyı yazın.

Adım 5: Yazdığınız sayının yanına eşittir işareti yazın.

Adım6: İşlemi yapın.

Adım7: Sonucu yazın.

Adım 8: Sonuç 1000'den büyük mü?

Adım9: Evet ise sonucun altını çizin ve adım 11'e gidin.

Adım10: Hayırsa sonucu yuvarlak içine alın.

Adım11: Bitir.

SONUÇ:

