

| KODLAMA ALGORİTMA ETKİNLİKLERİ |  |
|--------------------------------|--|
| ÖĞRENME ÇIKTISI                | Problemi çözmek için algoritmayı tasarlar, test eder ve hataları ayıklar.  |
| SÜRE                           | 40 dk.   |
| ANAHTAR KELİMELER              | Problem, Problem çözme, Algoritma, Kodlama, Code.org   |
| UYGULAMA                       | <p><b>Code.org Etkinliği</b></p> <p><a href="https://studio.code.org/s/artist/lessons/1/levels/1">https://studio.code.org/s/artist/lessons/1/levels/1</a> adresi ya da <a href="#">Sanatçı - Code.org</a> bağlantısına tıklayarak Code.org Sanatçı etkinliği sayfası açılır.</p> <p>Sayfadaki 5-6-7 numaralı etkinlikler sırası ile yapılır. Öğrenciler tarafından doğru çizim yapılabilmesi için gerekli kod blokları taşınarak algoritmanın oluşturulması sağlanır.</p> <p>Öğrenciler doğru algoritmayı uyguladıkça sonraki soruya devam edeceklerdir. Kontrol amaçlı cevaplar aşağıda yer almaktadır.</p> |



## Talimatlar



Elmaslar ile çiçek çizmek için kaç kez tekrarlamak lazım?

bloklar

Çalışma alanı

ileriye ▾ taşı 100 pikseller

kadar sağa ▾ dön 90 derece

kadar sağa ▾ dön 90 derece

??? kez tekrarla

yap

Çalıştığı zaman

12 kez tekrarla

yap ileriye ▾ taşı 60 pikseller

kadar sağa ▾ dön 30 derece

ileriye ▾ taşı 60 pikseller

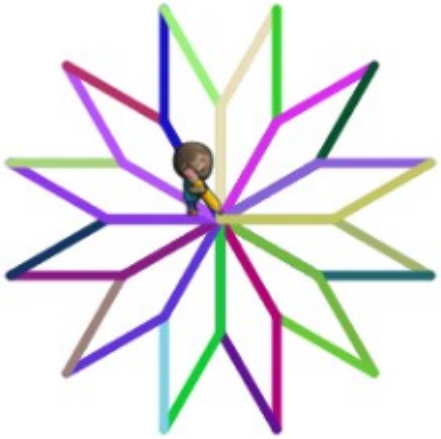
kadar sağa ▾ dön 150 derece

ileriye ▾ taşı 60 pikseller

kadar sağa ▾ dön 30 derece

ileriye ▾ taşı 60 pikseller

Varsayılanına sıfırla



## Talimatlar



Döngüde dönmek için elmas kodlamayı ne kadar bastıkça bir çizimimiz keşif edebilirsin. İpucu: Aynı elması tekrar çizmemek için elması çevirmen lazım.

bloklar

Çalışma alanı: 8 /

ileriye taşı 100 pikseller

kadar sağa dön 90 derece

kadar sola dön 90 derece

??? kez tekrarla

yap

renk ayarla rastgele renk

Çalıştığı zaman

12 kez tekrarla

yap 2 kez tekrarla

yap renk ayarla rastgele renk

ileriye taşı 60 pikseller

kadar sağa dön 30 derece

ileriye taşı 60 pikseller

kadar sağa dön 150 derece

renk ayarla rastgele renk

kadar sağa dön 30 derece

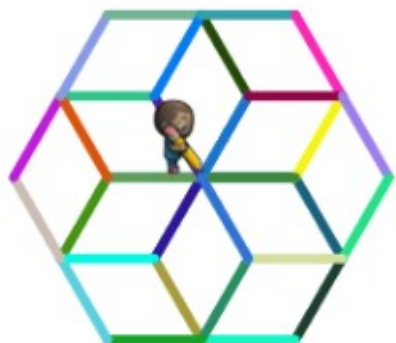
Varsayılanına sıfırla



## Talimatlar



Tasarım oluşturmak için bu altıgen kodu 6 kez döndür. Her seferinde çizim sayısını döngü sayısına böl.



Varsayılanla sıfırla

bloklar

Çalışma alanı: 6

ileriye taşı 100 pikseller

kadar sağa dön 90 derece

kadar sola dön 90 derece

??? kez tekrarla

yap

renk ayarla rastgele renk

Çalıştığı zaman

6 kez tekrarla

yap

6 kez tekrarla

yap

renk ayarla rastgele renk

ileriye taşı 50 pikseller

kadar sağa dön 60 derece

kadar sağa dön 60 derece