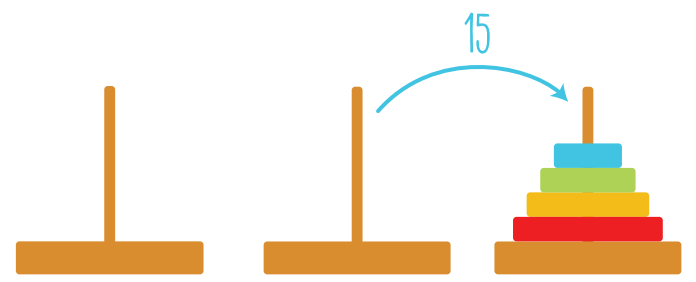
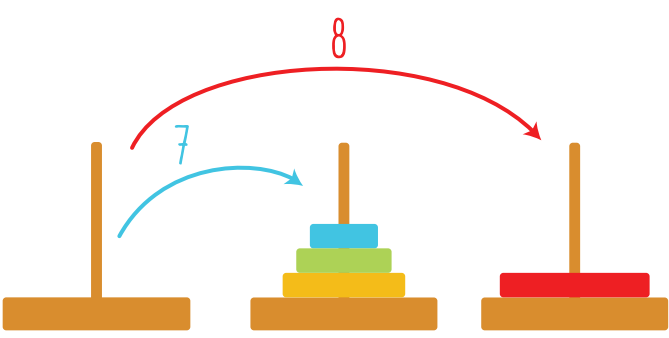
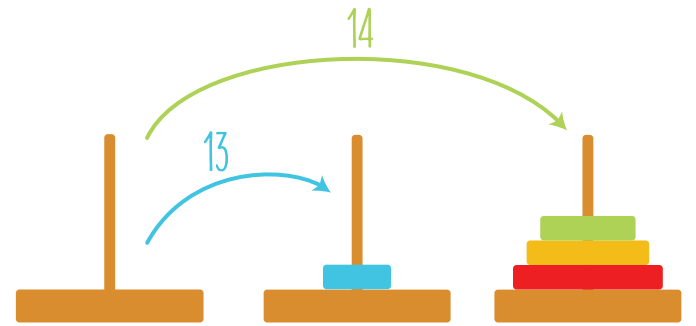
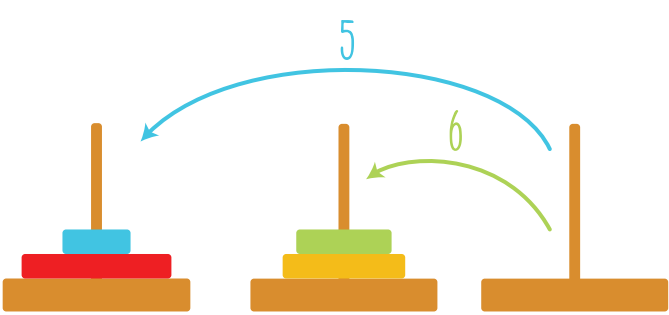
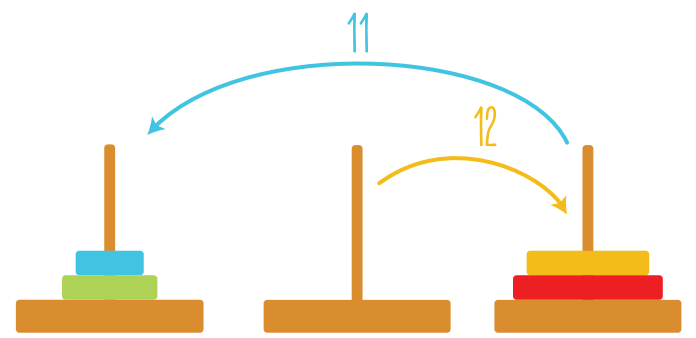
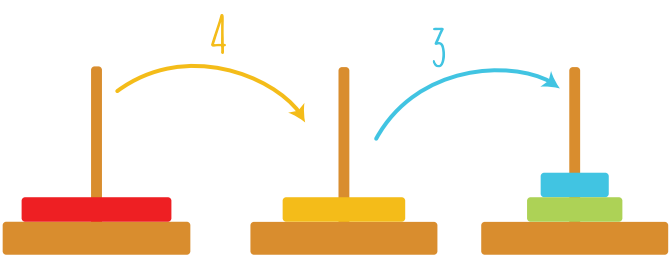
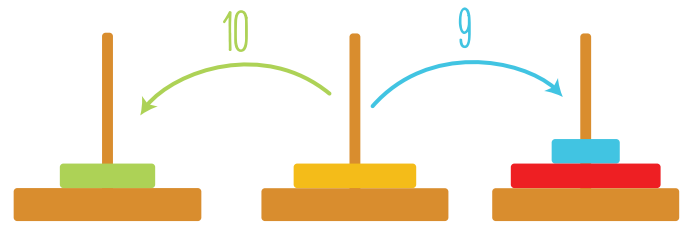
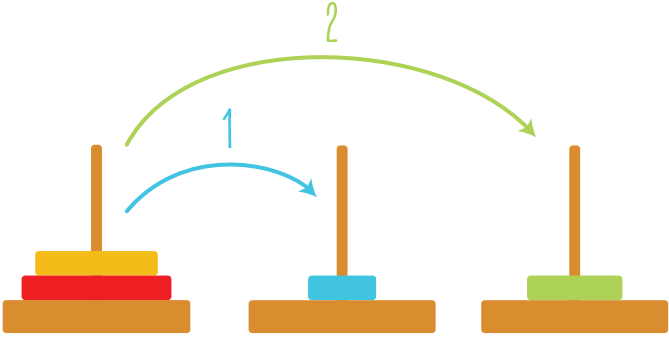


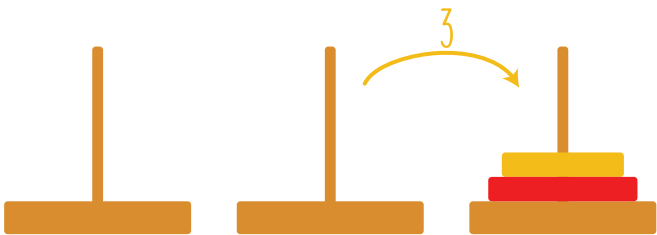
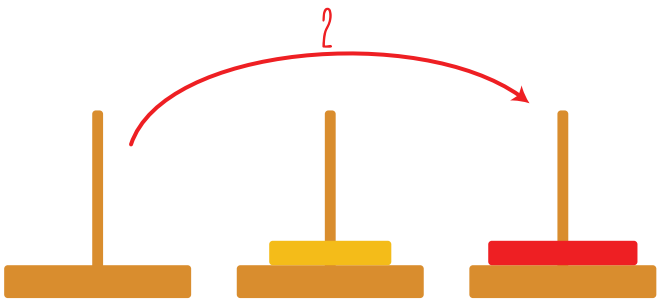
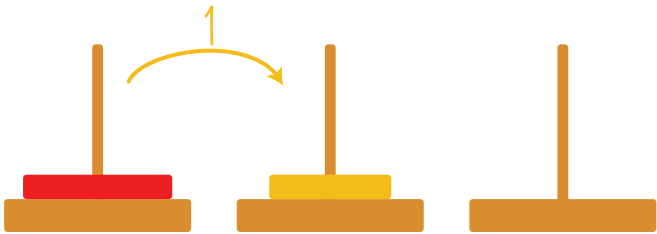
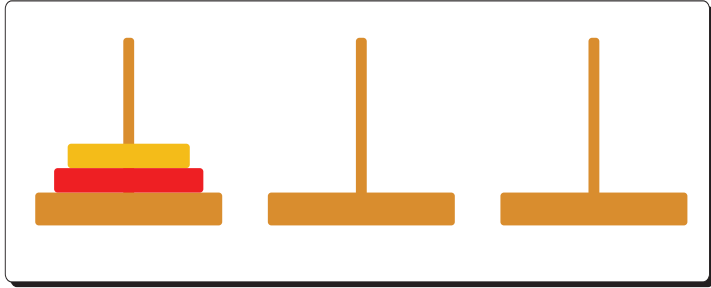
KODLAMA ALGORİTMA ETKİNLİKLERİ	
ÖĞRENME ÇIKTISI	Problemi çözmek algoritma tasarlar ve test eder.
SÜRE	40 dk.
ANAHTAR KELİMELER	Problem, Problem çözme, Algoritma, Kodlama, Hanoi Kuleleri
UYGULAMA	<p><b>Hanoi Kuleleri Etkinliği</b></p> <p><a href="https://ogmmateryal.eba.gov.tr/oyun-atolyesi/content/hanoi_kuleleri/index.html">https://ogmmateryal.eba.gov.tr/oyun-atolyesi/content/hanoi_kuleleri/index.html</a> adresi ya da <a href="https://ogmmateryal.eba.gov.tr/oyun-atolyesi/content/hanoi_kuleleri/index.html">Hanoi Kuleleri (eba.gov.tr)</a> bağlantısına tıklayarak “Hanoi Kulesi” etkinliği sayfası açılır.</p> <p>Oyuna başla seçeneği tıklandıktan sonra “Oyun Nasıl Oynanır” yönergesi açılarak öğrencilere oyunun kuralları belirtilir. Seviye Kutusu alanından 1 numaralı seçenek seçilerek etkinliğe başlanır. Yapılabilecek hamle sayısı en az kaç hamle yapılabileceğini belirtir.</p> <p>Her hamle için öğrencilerden fikir alınarak kulenin tamamlanması sağlanır. Öğrenciler taşıma işlemi yaparken fazla hamle yaptıysa daha az hamle ile çözümü bulmak için oyunu tekrarlayabilir ya da bir sonraki soruya geçebilir.</p>



# HANOİ KULELERİ 4'LÜ ÇÖZÜM



# HANOİ KULELERİ 2'Lİ ÇÖZÜM



# HANOİ KULELERİ 3'LÜ ÇÖZÜM

