

| KODLAMA ALGORİTMA ETKİNLİKLERİ |   |
|--------------------------------|---|
| ÖĞRENME ÇIKTISI                | Doğrusal mantık ve karar yapıları içeren algoritmalar geliştirir.   |
| SÜRE                           | 40 dk.  |
| ANAHTAR KELİMELER              | Problem çözme, Algoritma, Kodlama, Blockly  |
| UYGULAMA                       | <p><b>Blockly Etkinliği</b></p> <p><a href="https://blockly.games/?lang=tr">https://blockly.games/?lang=tr</a> adresi yada <a href="#">Blockly Oyunlar</a> bağlantısına tıklayarak Blockly etkinlik sayfası açılır.</p> <p>Bulmaca etkinliği açılır. Yönergede belirtilen özelliklere göre hayvanların özelliklerine karar verilerek mor renkte verilen özellikler yeşil renkli kod bloğu alanına taşınır. Yanıtları Kontrol et seçeneği ile çözüm kontrol edilir.</p> <p>Labirent etkinliği açılır. 1-2-ve 3 nolu etkinlikler yapılacaktır. 1 nolu etkinlik açıldığında yönergelere göre belirlenen hedefe ulaşmak için gerekli kod blokları taşınarak algoritma oluşturulur. Doğru tamamlandığında sonraki adıma geçilir.</p> <p>1-2-ve 3 nolu etkinliklerin cevapları aşağıda verilmiştir.</p> |


Salyangoz

resim: 

bacaklar: 0

özellikleri: Sümüksü madde  
Kabuk

Ördek

resim: 

bacaklar: 2

özellikleri: Tüyler  
Gaga

Arı

resim: 

bacaklar: 6

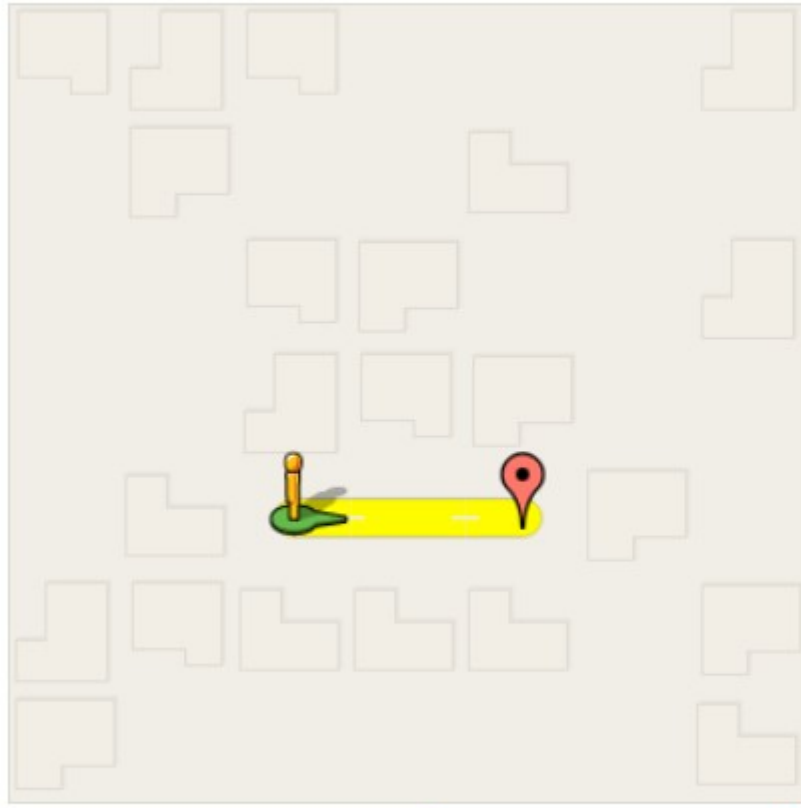
özellikleri: Bal  
İğne

Kedi

resim: 

bacaklar: 4

özellikleri: Bıyıklar  
Kürk



► Programı Çalıştır

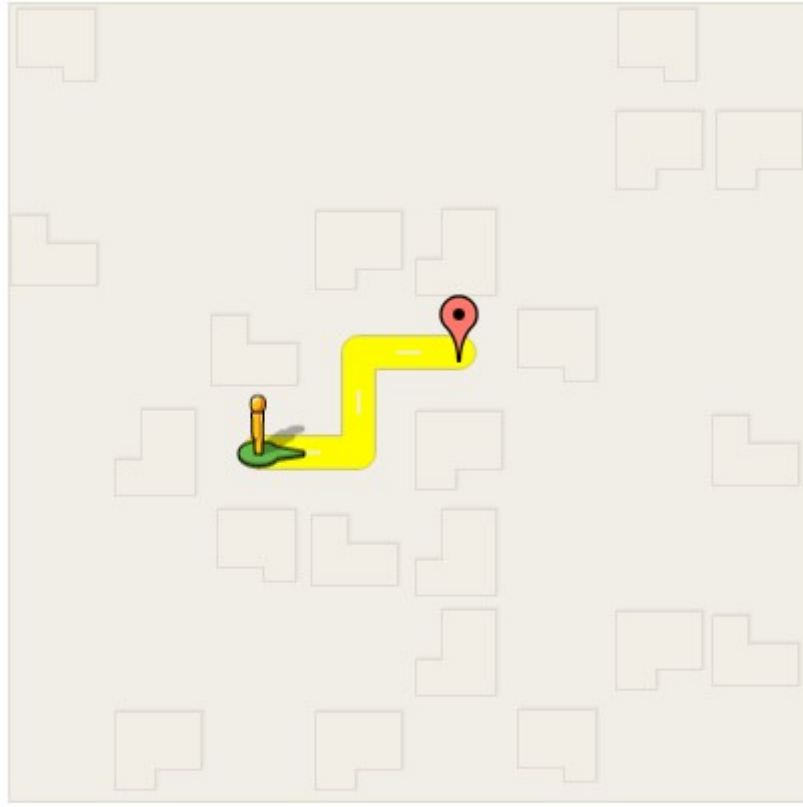
ilerle

ilerle

ilerle

sola ↶ dön

sağa ↷ dön



► Programı Çalıştır

ilerle

sola ↶ dön

sağa ↷ dön

ilerle

sola ↶ dön

ilerle

sağa ↷ dön

ilerle





► Programı Çalıştır

ilerle

sola ↶ dön

sağa ↷ dön

kadar tekrar edin

yap

kadar tekrar edin

yap

ilerle