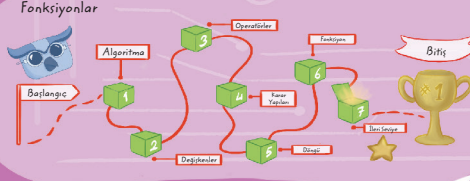


En Güzel Anılar

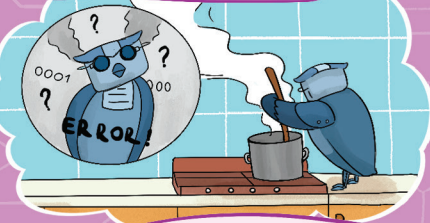
KODLAMA KAMPI

Kodlama kampında, kamp haritamızın son aşamasına geldik. İleri seviyeye ulaştığımız göre, Duru ve Arda'nın kamptaki en güzel anılarını hatırlamaya ne dersiniz?



Yönergeleri daha kolay anlatmak için akış şemaları kullanmıştık.

Algoritma durağında Zuzu'ya verdiğimiz yönergelerin hem doğru sırada olması hem de Başla ve Bitir komutlarının unutulmaması gerekiyordu.



Başla ya da Bitir

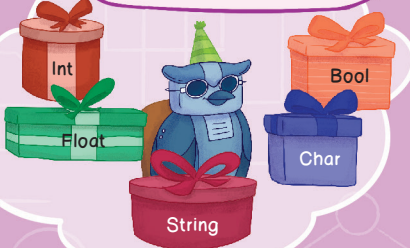
Ekran sonucunu gösterir.

Eylem ya da işlemi gösterir.

Koşullara göre akışı yönlendirir.

Akışın yönünü gösterir ve şekilleri birbirlerine bağlar.

Değişkenler durağında Zuzu'nun açtığı hediye paketleri, farklı türdeki verileri tutuyordu.



Operatör durağında farklı operatör türlerini öğrenirken Defne ve Karaca da bize yardım etmişti.

Merhaba, ben Defne.

Merhaba, ben de Karaca.

Zuzu'nun mantıksal operatörleri kullanarak süslediği pasta çok lezzetliydi.



çilek || çikolata || renkli şekerler

Karar yapılarını kullandığımız oryantiring etkinliği de çok eğlenceliydi.



Zuzu'yu dans yarışmasına hazırlarken döngüleri kullanmak işimizi nasıl da kolaylaştırmıştı.

Sonra da fonksiyonlarla tanıştık. Ana programdaki bazı kod gruplarına fonksiyon demek programı oldukça kısaltmıştı.



tekrarla 3 kez

ileri zıpla
geri zıpla
ileri zıpla
elleri kaldır-indir



Birlikte Düşünelim

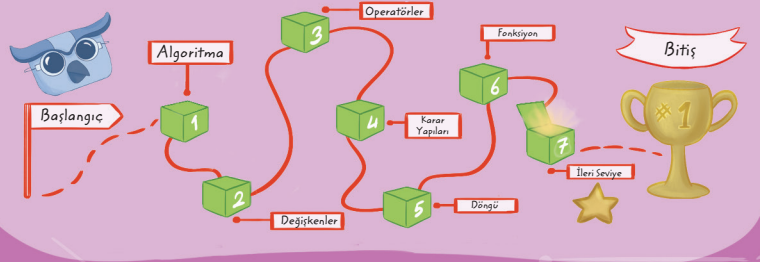
Duru ve Arda, Kodlama Kampı'ndaki anılarını anlatan bir Kodlama Kampı kitabı hazırladı. Onlarla birlikte siz de çok şey yaptınız. Peki, sizin kitaplarınız hazır mı?



Kupa Oyunu



Kodları kullanarak rozetleri toplamama yardım edebilir misiniz? Rozetleri hangi sırayla toplamalıyız? Rozetlerin altına sıra numaralarını yazabilirsiniz.



Fonksiyonlar

rozetAdim1 ()

```
tekrarla 2 defa
sağa
yukarı
sağa
sağa
rozet = rozet+1
```

rozetAdim2 ()

```
tekrarla 3 defa
yukarı
sola
sola
rozet = rozet+1
```

Ana program

```
çalıştır
rozet = 0
rozetAdim1 ()
rozetAdim2 ()
yukarı
rozet = rozet +1
yukarı
kupa al
```

Oyun kuralları:

1. Kupaya ulaşmak için tüm rozetler toplanır.
2. Korkarca bulunan karelere girilmez.
3. Aynı yoldan tekrar geçilmez.

Değişkenler



Karar Yapıları



Fonksiyonlar



Operatörler



Döngüler

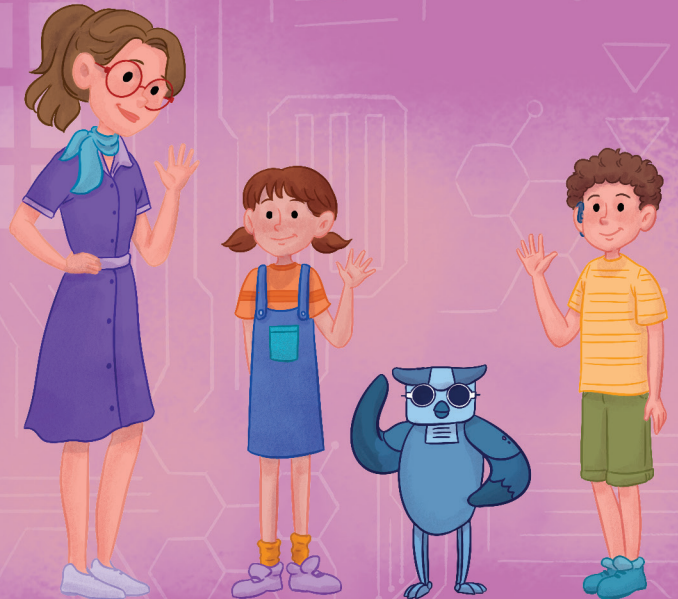


Algoritma



Sıra Sizde

Programı kullanarak kaç rozet topladığınızı buldunuz mu? Tablodaki gösterilmeyen bir rozet daha var. Hangi rozetin eksik olduğunu belirleyip tablodaki yerine çizebilir misiniz?



Yanıtlar 64. sayfada.

Caner Özcan, Sercan Özen, Sevil Orhan Özen
Çizim: Selin Öztürk