

CODE ORG



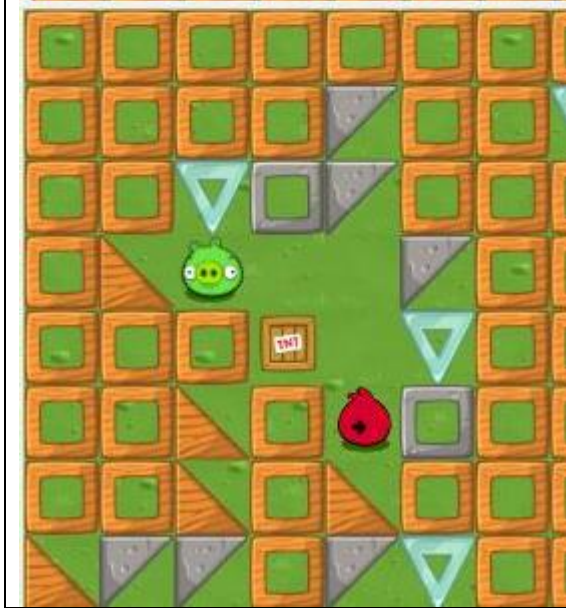
Çalıştığı zaman

ilerle

sola dön ↶ ▼

ilerle

ilerle



Çalıştığı zaman

ilerle

ilerle

sola dön ↶ ▼

ilerle

ilerle



Çalıştığı zaman

sola dön ↶ ▾

ilerle

sağa dön ↷ ▾

ilerle

ilerle

ilerle

sağa dön ↷ ▾

ilerle



Çalıştığı zaman

ilerle

ilerle

sağa dön ↷ ▾

ilerle

ilerle

sola dön ↶ ▾

ilerle

ilerle



Çalıştığı zaman

ilerle

sola dön ↶

ilerle

ilerle

sola dön ↶

ilerle

sağa dön ↷

ilerle



Çalıştığı zaman

ilerle ▼

ilerle ▼

ilerle ▼

ilerle ▼

topla



Çalıştığı zaman

ilerle ▾

sola dön ↶ ▾

ilerle ▾

topla

ilerle ▾

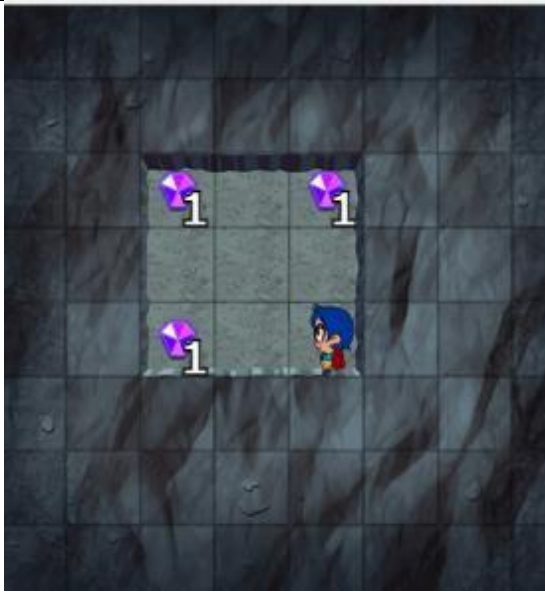
sağa dön ↷ ▾

ilerle ▾

topla

ilerle ▾

topla



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 3 ▾ kez tekrarla

yap

ilerle ▾

ilerle ▾

topla

sağa dön ↷ ▾

NOT:Sanatçı bölümünde kod yazarken dikkat etmemiz gereken eğer dönüş açısı verilmemişse 360'ı kenar sayısına bölerek açığı bulabiliriz.

Örnek:Üçgen çiziceksek $360/3=120$ derece olmalı aç.
Kare yada Dikdörtgen çiziceksek $360/4=90$ olmalı aç
Beşgen ise $360/5=72$ olmalı açımız

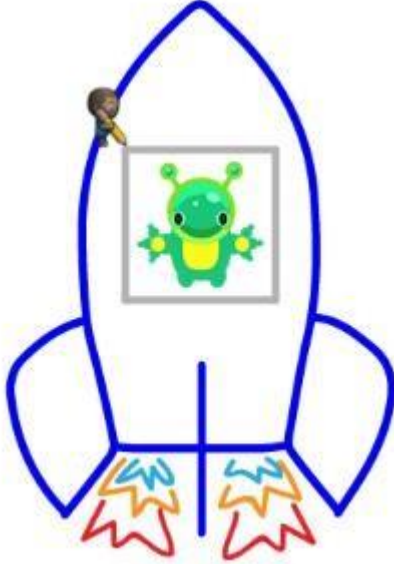


Çalıştığı zaman

ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller



Çalıştığı zaman

ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

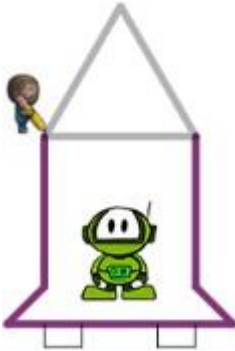
ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller



Çalıştığı zaman

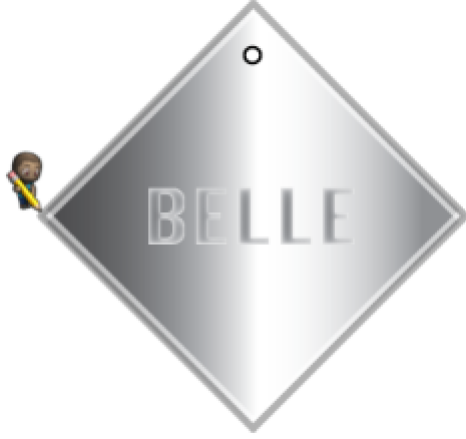
ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sola ▼ dön 120 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sola ▼ dön 120 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller



Kenarları 200 piksel olan bu kare şeklini çizin.

Çalıştığı zaman

ileriye ▼ taşı 200 pikseller

kadar sola ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 200 pikseller

kadar sola ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 200 pikseller

kadar sola ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 200 pikseller



Çalıştığı zaman

ileriye ▼ taşı 200 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 200 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileri ▼ atla 100 pikseller

kadar sağa ▼ dön 90 ▼ derece

ileriye ▼ taşı 100 pikseller



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 4 kez tekrarla
yap ilerle ▾

sağa dön ↻ ▾

bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap ilerle ▾



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 3 kez tekrarla
yap ilerle ▾

ilerle ▾

ilerle ▾

sağa dön ↻ ▾



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 3 kez tekrarla

yap bu işlemleri 5 kez tekrarla

yap ilerle ▾

bu işlemleri 4 kez tekrarla

yap topla kabak

sağa dön ↻ ▾



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 5 kez tekrarla

yap

ilerle ▾

topla mısır

sağa dön ↻ ▾

ilerle ▾

sağa dön ↻ ▾

bu işlemleri 6 kez tekrarla

yap

topla kabak

ilerle ▾



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 7 kez tekrarla

yap

ilerle ▾

topla mısır

sağa dön ↻ ▾

ilerle ▾

topla kabak

sola dön ↻ ▾



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 7 kez tekrarla

yap

ilerle ▾

bu işlemleri 4 kez tekrarla

yap topla mısır

sağa dön ↻ ▾

ilerle ▾

bu işlemleri 6 kez tekrarla

yap topla kabak

sola dön ↻ ▾



Çalıştığı zaman

bu işlemleri 4 kez tekrarla

yap

ilerle ▾

topla mısır

sola dön ↻ ▾

ilerle ▾

topla kabak

sağa dön ↻ ▾

SABİT VE DEĞİŞKEN

Bir problemin çözümünde bazı bilgiler **değişkenlik** gösterirken bazı bilgiler ise **sabit** kalır. Sabit



bilgiler, asla değişmeyen ifadelerdir. Değişken bilgiler ise farklı değer alabilen ifadelerdir.

Bir markette (*Markette Sabit ve Değişkenler Görseli*), marketin bulunduğu konum (*adres*) ve marketteki ürün rafları **sabit**, marketteki ürünler ve alışveriş için gelen müşteriler ise **değişkendir**.

Giyim sektöründe satış yaptığımız bir mağazamız var. Aynı zamanda ürünlerimizin internet üzerinden de satışını yapıyoruz. Buna göre aşağıda verilen bilgilerden sabit ve değişken olanları işaretleyelim.

	SABİT	DEĞİŞKEN
Dükkânın kirası	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kargo ücreti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Satış elemanının aylık maaşı	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dükkânda satışa sunulan ürünler	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ekipman ve ofis mobilyaları	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reklam ve tanıtım ücreti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SABİT OLANLAR

Ekipman ve ofis mobilyaları

DEĞİŞKEN OLANLAR

- Dükkânın kirası
- Kargo ücreti
- Satış elemanının aylık maaşı
- Dükkânda satışa sunulan ürünler
- Reklam ve tanıtım ücreti

Algoritma

Bir problemi çözmek veya bir görevi tamamlamak için adım adım listelenmiş talimatlara **algoritma** denir. Günlük hayatımızda farkında olmadan algoritmalar kullanırız. Örneğin kek yaparken, bir aracın lastiğini değiştirirken, bir bina inşa ederken, adres tarifi yaparken vb. Programcılar da bilgisayarın bir görevi nasıl yapılacağını söyleyen algoritmalar yazarlar. Programlamanın ilk adımı algoritma oluşturmaktır.

Algoritma basamaklarının bir başlangıcı ve sonu bulunur. Her adımda yapılacak işlem açıkça ve anlaşılır biçimde kısaca belirtilir.

Örnek 2: Ayran Yapma

ADIM 1- Başla.

ADIM 2- Yoğurdu kaba koy.

ADIM 3- Su ekle.

ADIM 4- Tuz ekle.

ADIM 5- Çırp.

ADIM 6- Bardağa doldur.

ADIM 7- Bitir.

Örnek 3: İki Sayının Farkını Bulma

ADIM 1- Başla.

ADIM 2- Birinci sayıyı gir.

ADIM 3- İkinci sayıyı gir.

ADIM 4- Birinci sayıdan ikinci sayıyı çıkar.

ADIM 5- Sonucu ekrana yazdır.

ADIM 6- Bitir.

Akış Şeması

Bir sürecin adımlarını geometrik şekillerle gösteren çizime **akış şeması** denir. Bir algoritmayı görsel olarak daha kolay takip etmek için akış şeması kullanılır. Şemadaki her şeklin bir kullanım amacı vardır.

ELİPS	Başla ve Bitir adımları için kullanılır. Akış şemasının başlangıç ve bitiş kısmında kullanılır.	
PARALEL KENAR	Giriş ya da Çıkış işlemleri için kullanılır. Örneğin klavyeden bir sayı girilmesinin istenmesi.	
DİKDÖRTGEN	Hesaplama ya da Değişkene Değer Atama işlemleri için kullanılır. Örneğin; iki sayıyı topla veya girilen sayıyı A değişkenine ata.	
EŞKENAR DÖRTGEN	Karşılaştırma ya da Karar Verme işlemleri için kullanılır. Örneğin; girilen sayının negatif olup olmadığına karar verme.	
DALGALI DÖRTGEN	Sonucu ekrana yazdırmak için kullanılır. Örneğin; Ekrana "geçti" yaz.	
OK İŞARETLERİ	Talimatların yürütülme sırasını gösterir. Aynı zamanda diğer şekiller arasındaki ilişkiyi temsil eder.	