

## 2.2.16. TEST ETTİM, AYIKLADIM



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D2.11. Yazdığı algoritmanın hatalarını düzeltir.



### ANAHTAR KELİMELER

Algoritma yazma, test etme, hata ayıklama



### MATERYALLER

2.2.16. Sınıfta Algoritma etkinlik kâğıdı



### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

2.2.16. Sınıfta Algoritma etkinlik kâğıdının her öğrencide bulunduğundan emin olunuz.

### UYGULAMA

Dersin başında önceki haftalarda öğrendikleri algoritma yazma, hata ayıklama ve test etme kavramlarını hatırlatınız. Daha sonra aşağıdaki açıklamayı yapınız:

*Bu hafta sizinle seçtiğiniz bir kişi ve iş için bir algoritma yazacağız. Daha sonra yazdığımız bu algoritmayı uygulayacağız. Eğer yazdığımız algoritmaları uyguladığımızda beklediğimiz sonuca ulaşamazsak geriye dönüp algoritmaları incelememiz ve algoritmadaki hataları bularak düzeltmemiz gerekiyor.*

Daha sonra öğrencilerinizden 2.2.16. Sınıfta Algoritma etkinlik kâğıdını incelemelerini isteyiniz. Öğrenciler etkinlik kâğıdının üzerindeki yönergeyi okuduktan sonra onlara aşağıdaki açıklamayı yapınız:

*Bu etkinlik kâğıdında algoritma yazmak için yirmi satır verilmiştir. Ancak seçtiğiniz öğrenci ve işe göre algoritmamız daha kısa veya daha uzun olabilir. Bu durumda yirminci sırada yer alan 'Bitir.' algoritmasının sırasını değiştirebilirsiniz. Ayrıca algoritmayı yazarken etkinlik kâğıdında verilen komutların her birini birden fazla kullanabilirsiniz.*

Açıklamayı tamamladıktan sonra öğrencilerinize etkinliği tamamlamaları için yeterli süreyi veriniz. Daha sonra öğrencilerinize şu açıklamayı yapınız:

*Şimdi sıra arkadaşımızla ikili grup oluşturunuz. Yazdığımız yönergeyi sıra arkadaşımızla birlikte uygulayınız. Uyguladığımız algoritmada hata varsa bu hataları bularak algoritmayı yeniden düzenleyiniz.*

Öğrenciler ikili grup çalışmalarını yaparken hataları bulmakta zorlanan öğrenciler varsa bu öğrencileri destekleyiniz.



### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere bir algoritma yazmayı ve bu algoritmadaki hataları bularak düzeltmeyi öğrendiklerini söyleyerek dersi sonlandırınız.