

## 3.2.14. ÖNCE KARAR, SONRA İŞLEM



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D3.8. Blok tabanlı programlama aracını kullanarak karar yapılarını içeren program oluşturur.

BT.5.D3.9. Oluşturduğu programı test eder.

BT.5.D3.10. Oluşturduğu programın hatalarını düzeltir.



### ANAHTAR KELİMELER

Karar yapıları



### MATERYALLER

[www.code.org](http://www.code.org) çevrim içi platformu



### YENİ KAVRAMLAR

**Karar yapısı:** Programların farklı durumlara göre farklı işlemler yapmasını sağlayan yapılardır.



### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Code.org platformu çevrim içi kullanım gerektirdiğinden sınıfta bulunan etkileşimli tahta veya bilgisayarda internet bağlantısı bulunduğundan emin olunuz. Ders içerisinde kullanılacak olan aşağıdaki bağlantıları kontrol ediniz:

<https://code.org>

<https://studio.code.org/s/course2/stage/13/puzzle/5>

### UYGULAMA

Dersin başında öğrencilere şu açıklamayı yapınız:

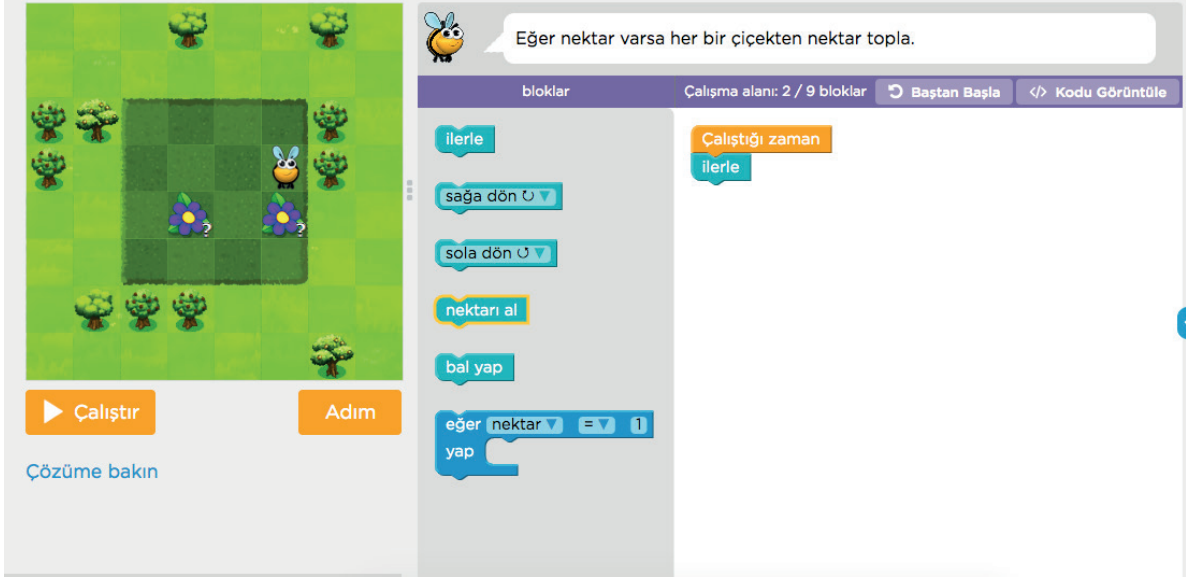
*Bir önceki dersimizde karar yapıları ile tanışmış ve 'eğer' kod bloğunu görmüştük. Bu dersimizde de bu konu ile ilgili bir çalışmamız olacak..*

Açıklamanın ardından Code.org platformunda aşağıda bilgileri verilen bölüme gidiniz ve öğrencilerden burada yer alan görevi incelemelerini isteyiniz.

KURS	DERS	BÖLÜM	SEVİYE
2	13	ARI: KOŞULLANDIRICILAR	5

Bağlantı adresi: <https://studio.code.org/s/course2/stage/13/puzzle/5>

### 3.2.14. ÖNCE KARAR, SONRA İŞLEM



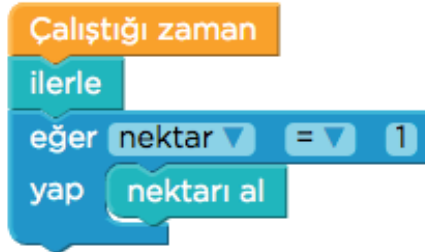
Daha sonra öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yapınız:

Açıklama kısmında arının da söylediği gibi bu bölümde eğer çiçeklerde nektar varsa bunları toplamamız isteniyor. Bu zorlu göreve hazır mıyız?

Çalışma alanı kısmında yer alan '1/9 bloklar ifadesinden' toplam 9 blok kullanmamız gerektiğini anlıyoruz.

Arı önce ilerleyecek ve ulaştığı çiçekte nektar varsa onu alacak, sonra sağa dönecek ve tekrar ilerleyerek ikinci çiçeğe ulaşacak ve onda nektar varsa onu da alacak. Haydi birlikte deneyelim!

Şimdi buna göre bloklarımızı dizmeye başlayabiliriz.



Birinci çiçeğe ulaşması için ilk iki bloğu yerleştiriyoruz. Daha sonra çiçekte eğer varsa nektarı alması için ilk iki bloğun altına 'eğer yap' ve 'nektarı al' kod bloklarını yerleştiriyoruz.

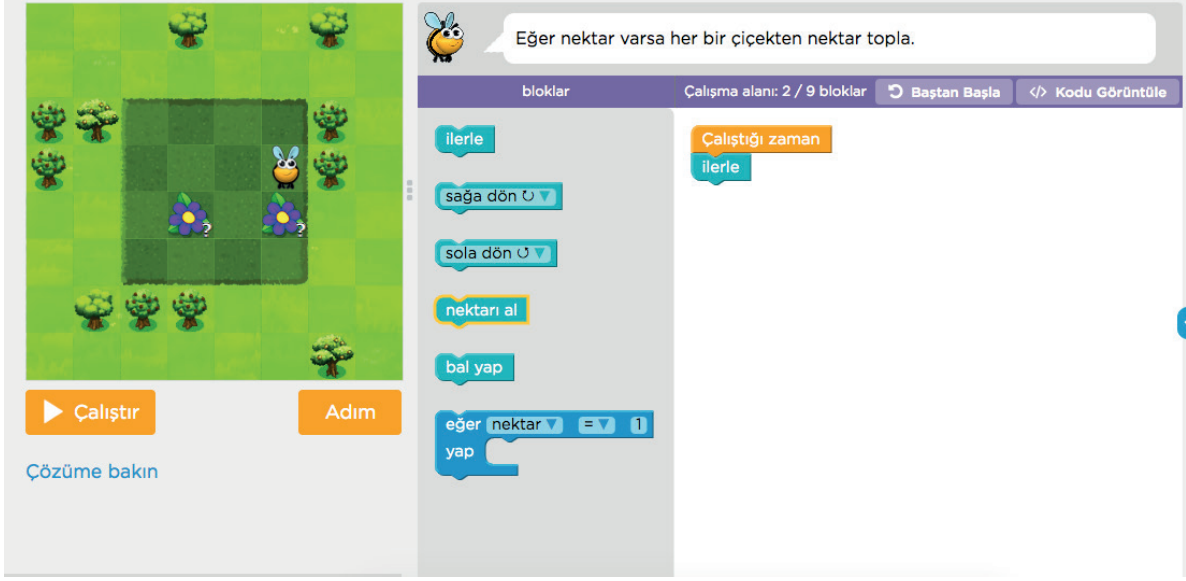


Şimdi arının ikinci çiçeğe ulaşıp eğer varsa oradaki nektarı almasını sağlayalım. Kod bloklarını yandaki şekilde dizerek bunu sağlayabiliriz.

Kod bloklarının yerleştirilmesi sırasında sağa dön ve sola dön bloklarının hangisinin kullanılması gerektiği konusunda zorluk yaşarsanız deneme yapabilirsiniz.

Eğer yanlış blok yerleştirildi ise arı sizi uyaracak ve hatayı düzeltmenizi isteyecektir.

### 3.2.14. ÖNCE KARAR, SONRA İŞLEM



The image shows a Scratch code editor. On the left is a stage with a green grid and a bee character. The bee is positioned on a green square, and there are two purple flowers on adjacent green squares. The code area on the right contains the following blocks:

- Speech bubble: "Eğer nektar varsa her bir çiçekten nektar toplu."
- Control: "bloklar" (blocks)
- Control: "Çalışma alanı: 2 / 9 bloklar"
- Control: "Baştan Başla" (Reset)
- Control: "Kodu Görüntüle" (Show Code)
- Control: "ileri" (forward)
- Control: "sağa dön" (turn right)
- Control: "sola dön" (turn left)
- Control: "nektarı al" (get nectar)
- Control: "bal yap" (make honey)
- Control: "eğer nektar = 1" (if nectar = 1)
- Control: "yap" (do)

Yazdığımız bu kodlarda arı, çiçeğe ulaştığında çiçeğin altında '1' yazıyorsa yani nektar varsa nektarı aldı. Ancak çiçeğin altında '0' yazıyorsa yani çiçekte hiç nektar yoksa arı hiçbir eylem yapmadan yoluna devam etti.

Öğrencilere bu görevde zorlandıkları bir bölüm olup olmadığını sorarak fikirlerini alabilirsiniz.

#### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere karar blokları sayesinde, belirsiz durumlar karşısında seçim yapmayı ve bu doğrultuda hareket etmeyi öğrendiklerini söyleyerek dersi sonlandırınız.