

## 4.2.9. AYÇİÇEĞİNE GİDEN YOL



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D4.8. Karmaşık işlemler için algoritma tasarlar.

Verilen kelimeleri alfabetik olarak sıralama, örüntü içinde saklı kelimeyi veya görseli arama, hedefe ulaşmak için en kısa yolu bulma etkinlikleri için algoritma etkinlikleri hazırlanabilir.



### ANAHTAR KELİMELER

Algoritma



### MATERYALLER

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



### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

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

<https://code.org/>

<https://studio.code.org/s/course3/stage/2/puzzle/12>

<https://studio.code.org/s/course3/stage/2/puzzle/13>

### UYGULAMA

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

KURS	DERS	BÖLÜM	SEVİYE
3	2	LABİRENT	12

Bağlantı adresi: <https://studio.code.org/s/course3/stage/2/puzzle/12>

## 4.2.9. AYÇİÇEĞİNE GİDEN YOL

Ders 2: Labirent 12 DAHA FAZLA

Peki, bu biraz daha farklı. Bunu sadece 6 blokla yapabilir misin?

bloklar Çalışma alanı: 1 / 6 bloklar Baştan Başla

ilerle

sola dön

sağa dön

kadar tekrarla

yap

Çalıştır Adım

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

*Bu bölümde bir önceki derste yaptığımıza benzer bir şekilde zombinin ayçiçeğine ulaşması için kullanmamız gereken kodları bulacağız ve “kadar tekrarla” bloğunun içine uygun şekilde yerleştireceğiz.*

*Önce “sağa dön” kodunu kullanarak zombinin yönünü düzeltiyoruz. Daha sonra “sağa dön” bloğunun altına “ilerle-sola dön-ilerle” kodlarını sırayla yazıyoruz. Bu blokları “kadar tekrarla” bloğunun içine yerleştirdiğimizde şu çözüme ulaşmış oluyoruz:*

Çalıştığı zaman

kadar tekrarla

yap

sağa dön

ilerle

sola dön

ilerle

## 4.2.9. AYÇİÇEĞİNE GİDEN YOL

Çözümün ardından aşağıda bilgileri verilen bölüme gidiniz ve öğrencilerden burada yer alan görevi incelemelerini isteyiniz:

KURS	DERS	BÖLÜM	SEVİYE
3	2	LABİRENT	13

Bağlantı adresi: <https://studio.code.org/s/course3/stage/2/puzzle/13>

Ders 2: Labirent 13 DAHA FAZLA

Değerlendirme: Ayçiçeğine ulaş.

Çalışma alanı: 6 / 6 bloklar Baştan Başla

ilerle  
sola dön  
sağa dön  
kadar tekrarlar  
yap

Çalıştığı zaman  
kadar tekrarlar  
yap  
sağa dön  
ilerle  
ilerle  
ilerle

Çalıştır Adım

Zombiyi ayçiçeğine ulaştırmaya çalıştığımız son görevimizde tehlikeli bitkilere dikkat etmemiz gerekiyor. Zombinin önce sağa dönüp ardından üç adım ilerlemesi için “sağa dön-ilerle-ilerle-ilerle” kodlarını alt alta ekliyoruz. Bu 4 kodu “kadar tekrarlar” bloğuna yerleştirdiğimizde şu çözüme ulaşmış oluyoruz:

Çalıştığı zaman  
kadar tekrarlar  
yap  
sağa dön  
ilerle  
ilerle  
ilerle

### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere bu derste karşılaştıkları bir problemle ilgili çözüm yolu geliştirerek bununla ilgili bir algoritma tasarladıklarını söyleyerek dersi sonlandırınız.