

## KODLAMA ETKİNLİKLERİ

### a) Bilgisayarlı Kodlama

Programlama dilleri sayesinde bilgisayar ve diğer cihazlar bizi anlayabilirler. Bilgisayarların bizi anlamaları istediklerimizi yapabilecekleri anlamına gelmez öyle değil mi? Bizi anladıkları dillerden birini kullanarak onlara aynı zamanda talimatlar vermemiz gerekir. Bunu tıpkı gerçek dünyada birinin size kek yapmak için talimatlar vermesi gibi düşünebilirsiniz.

- Bir kaba yumurta kır
- Yumurtayı çırp
- Orta ateşte bir tencereye koy
- Tencereyi yağla
- Yumurtayı tencereye dök

Yukarıdaki basit örnekte olduğu gibi bilgisayarlara talimatlar vermemiz gerekir. Bu talimatları ancak makinelerin bizi anlayacağı kodlama yardımıyla yaparız. Kodlama yaptığımız sırada bilgisayara şu şekilde tarifler veririz;

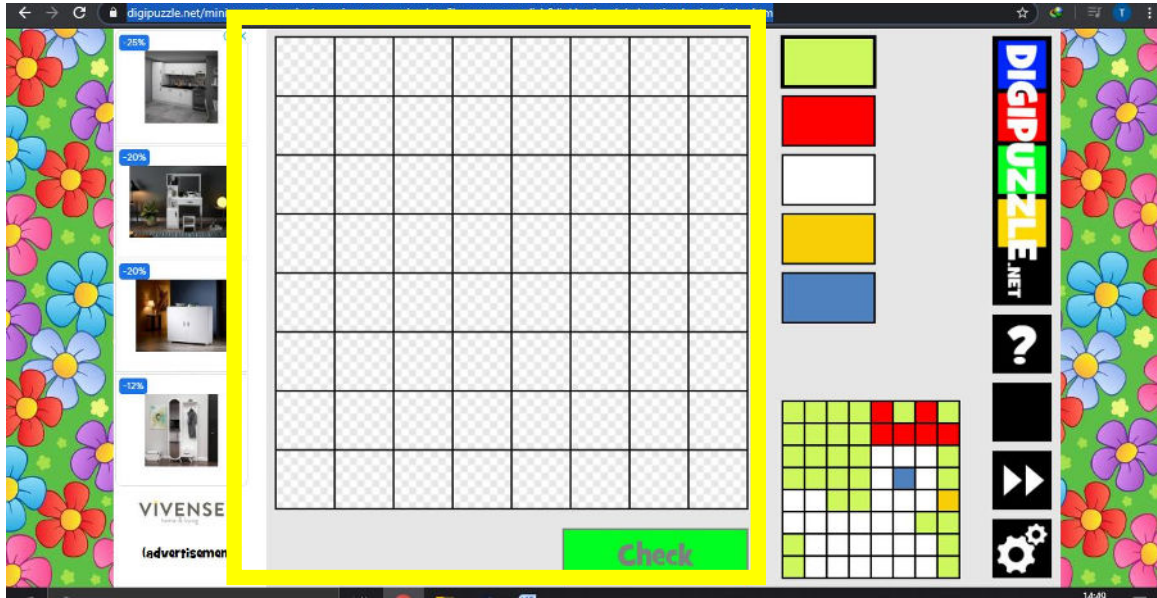
- Verileri yükle
- Bir başka veri daha yükle
- Bu iki veriyi sonuç verisine dönüştür
- Sonuç verilerini insanların görmesi için monitöre gönder
- Sonuç verisini internet üzerinden gönder.

**Haydi Birlikte Kodlayalım ! Aşağıda verilen linke tıklayarak ve yönergelere uyarak kodlamalarımızı tamamlayalım...**

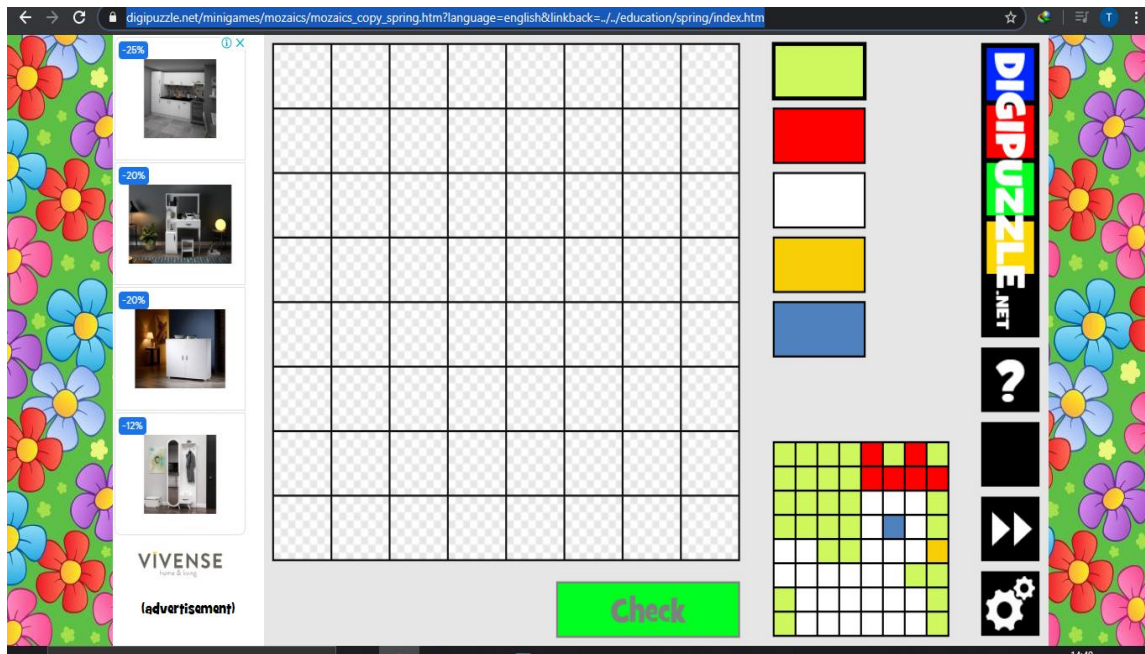
[https://www.digipuzzle.net/minigames/mozaics/mozaics\\_copy\\_spring.htm?language=english&linkback=../../education/spring/index.htm](https://www.digipuzzle.net/minigames/mozaics/mozaics_copy_spring.htm?language=english&linkback=../../education/spring/index.htm)

## Yönerge

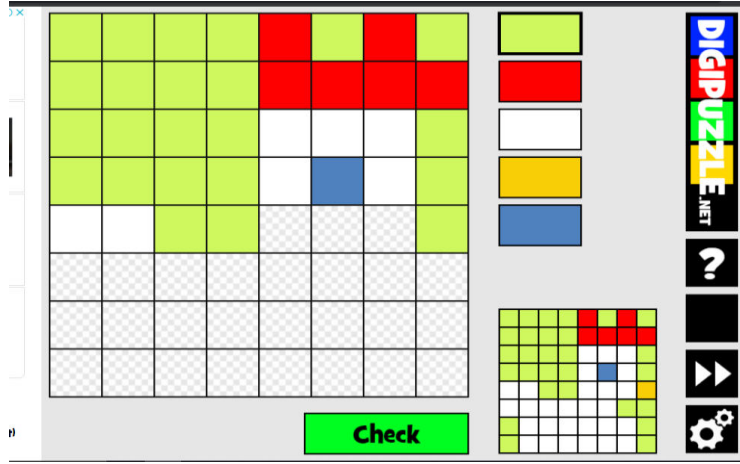
1. Kırmızı çizgi ile yuvarlak içine alınan resmi sarı çizgi ile işaretlenen alana kodlayacağız.



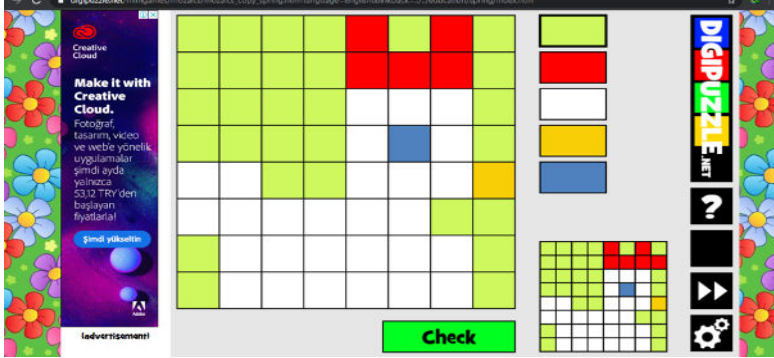
2. Lacivert çizgi içindeki renkleri seçip alttaki resme göre karelerin içeri tarayacağız



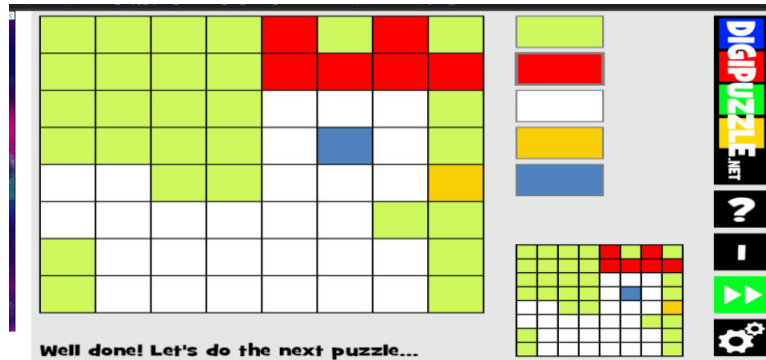
3. Uygun renkleri seçerek aşağıda gösterildiği şekilde kodlayalım.



4. Kodlamamızı tamamladıktan sonra 'CHECK' tuşuna tıklayarak kodlamamızda hata olup olmadığını kontrol edeceğiz. Hatamız varsa tekrar doğrusunu kodlayarak tekrar 'CHECK' tuşuna tıklayarak kodlamamızı tamamlayalım.



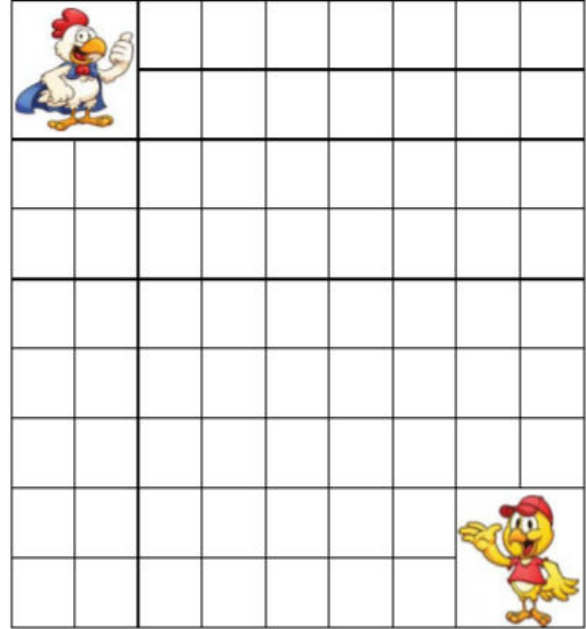
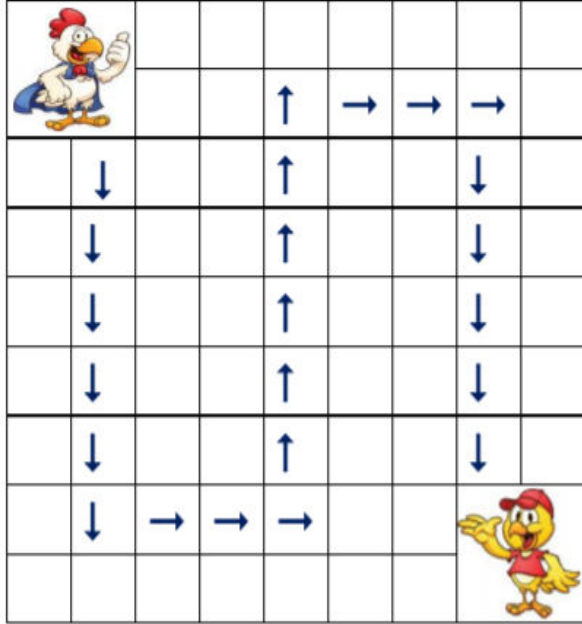
5. Kodlamamız doğruysa kırmızı ile çizilen alandaki ok tuşu yeşil yanıp sönecektir ve bir sonraki kodlamaya geçebiliriz.



## b) Bilgisayarsız Kodlama

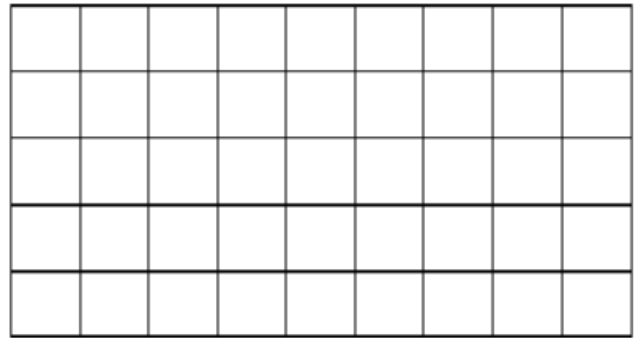
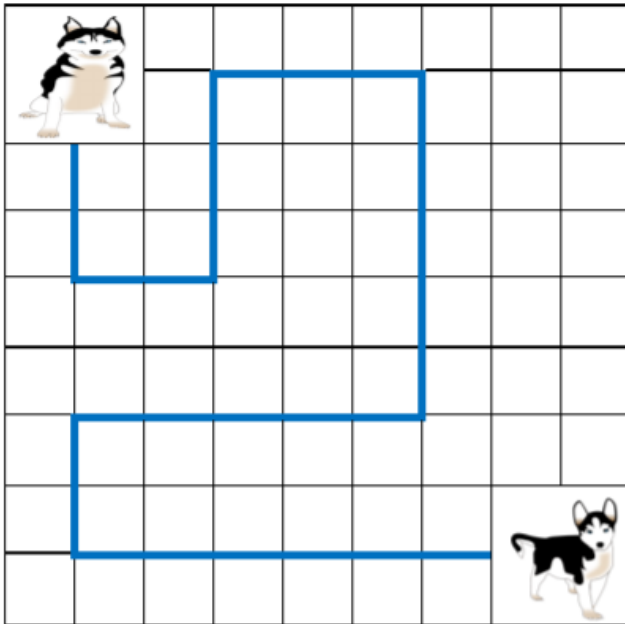
### 1.Yön Kodlama Etkinliđi:

Ařađıdaki yön kodlamasını yan bölüme çizin. Yön oklarının alan boyamalarını yapınız.



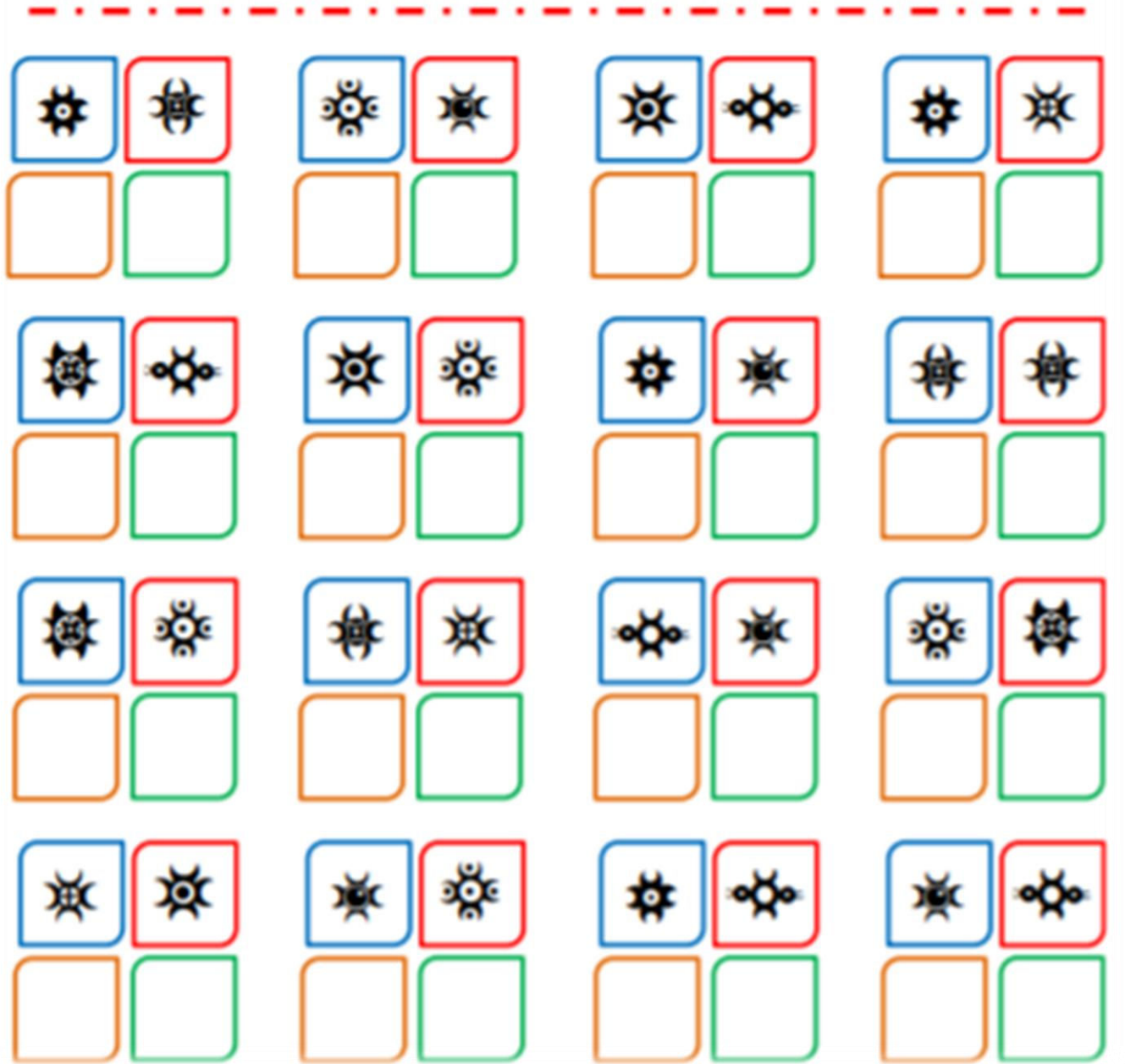
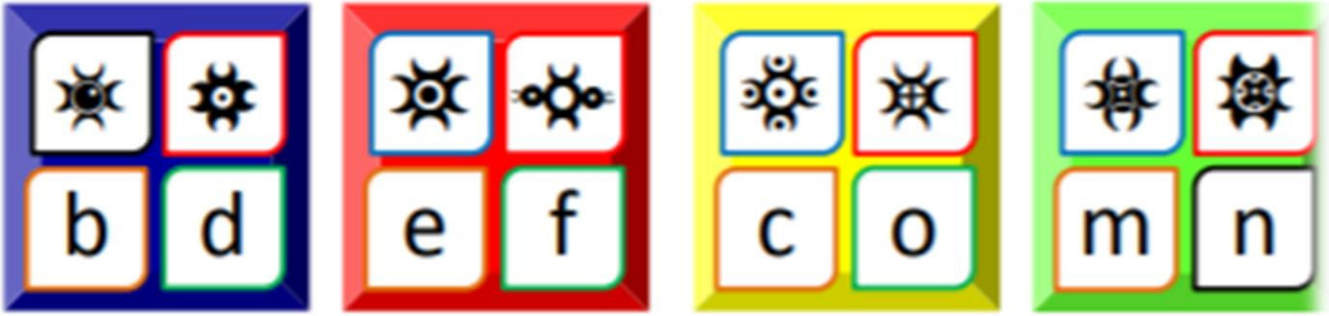
### 2.Kod Yazma Etkinliđi:

Ařađıdaki yönerge dođrultusunda kodlamayı yan bölümdeki alana yapınız.



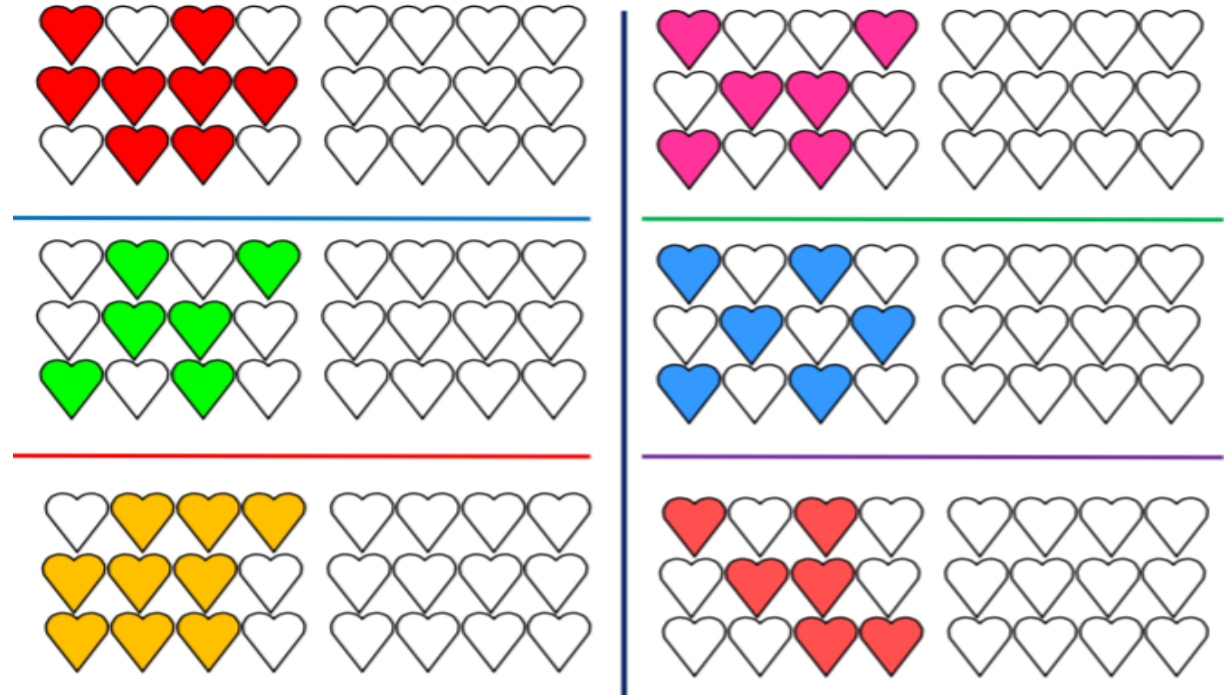
### 3-Hafıza(Bellek)Kodlama:

Panolarla verilen kodları 40 sn boyunca inceleyip belleğinize kodlayınız. Verilen bölümü kapatıp alt bölümleri kodlayınız.



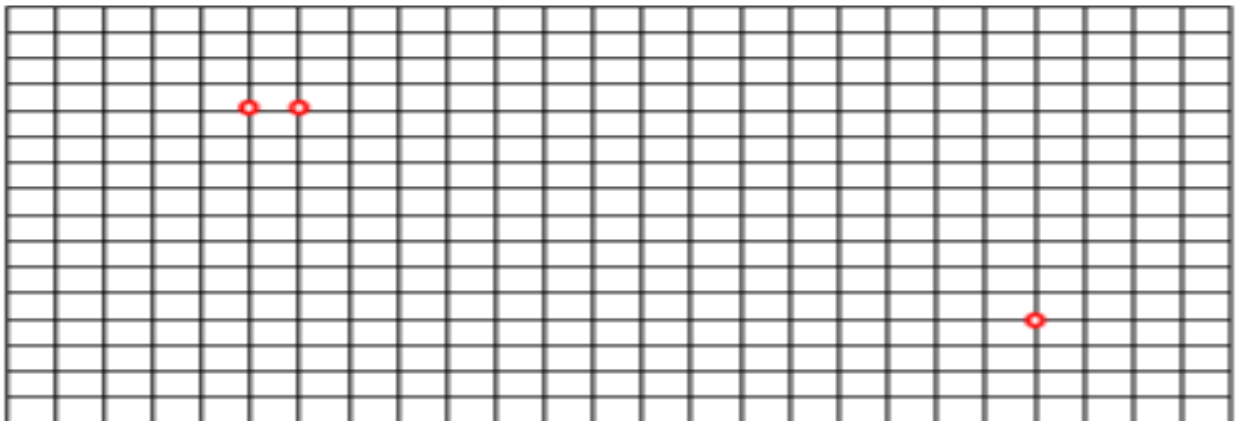
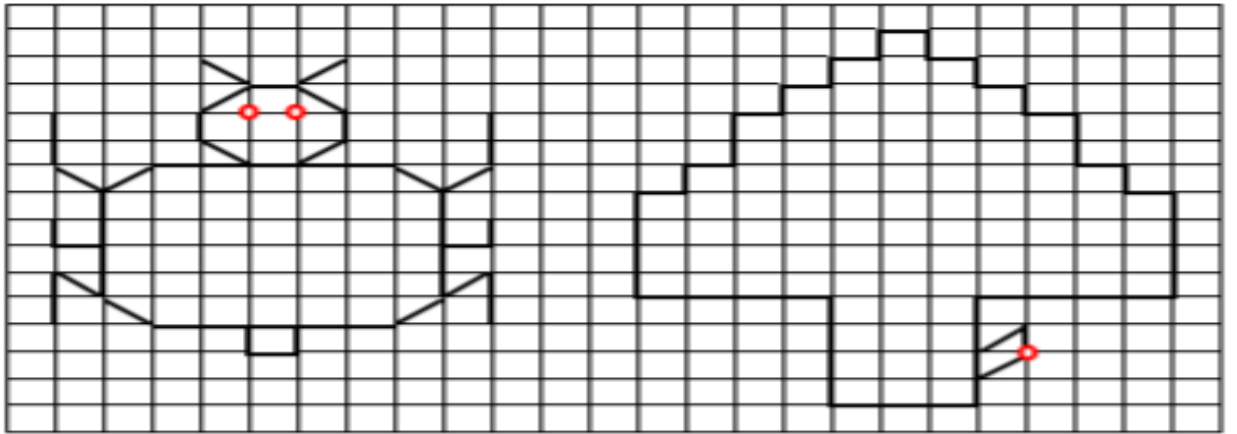
#### 4-Simetri Kodlama Etkinliđi:

Yan b6l6mlerde verilen simetrik kodları boyayarak iřaretleyiniz.



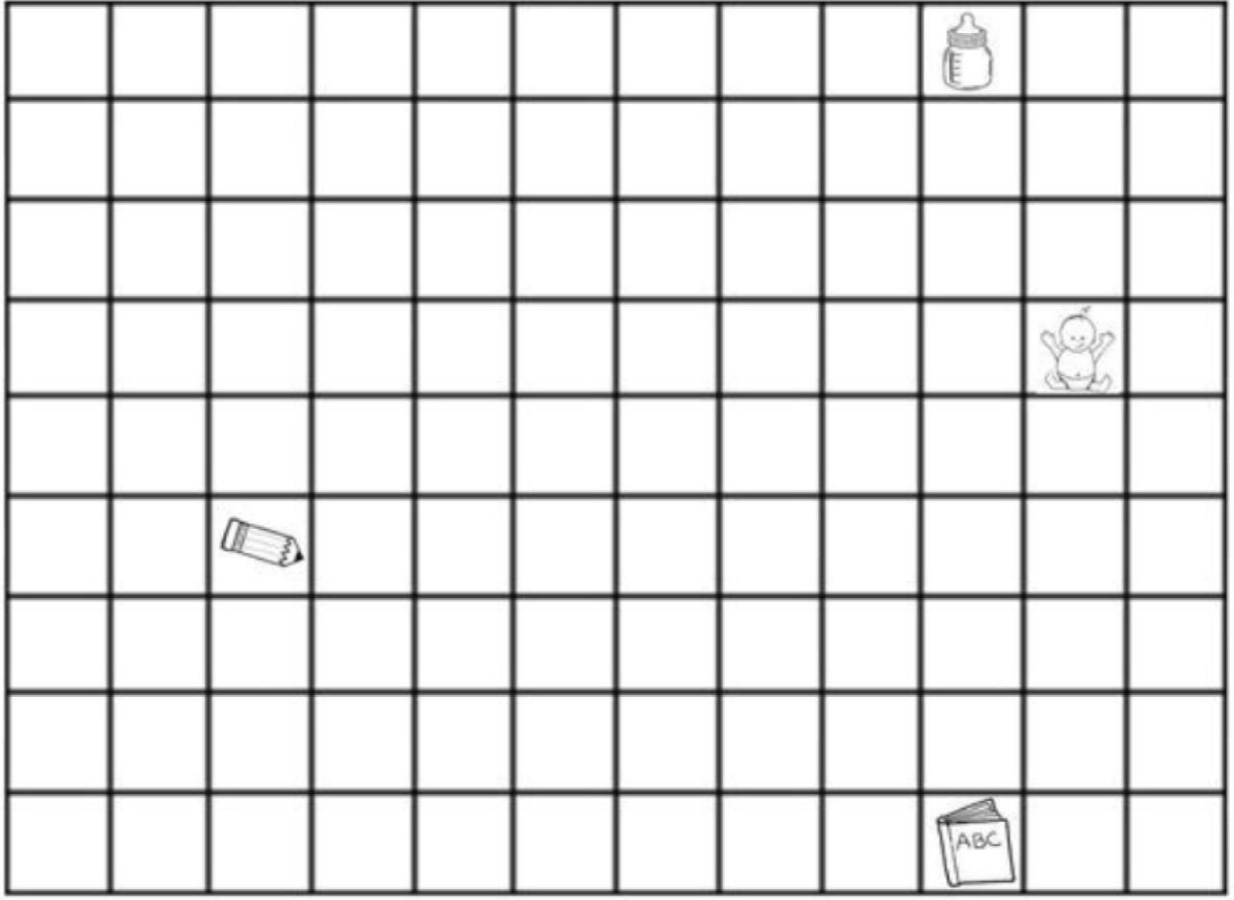
#### 5-Robotik Kodlama:

Ařađıdaki resimlerin kodlamalarını alt b6l6me iziniz.





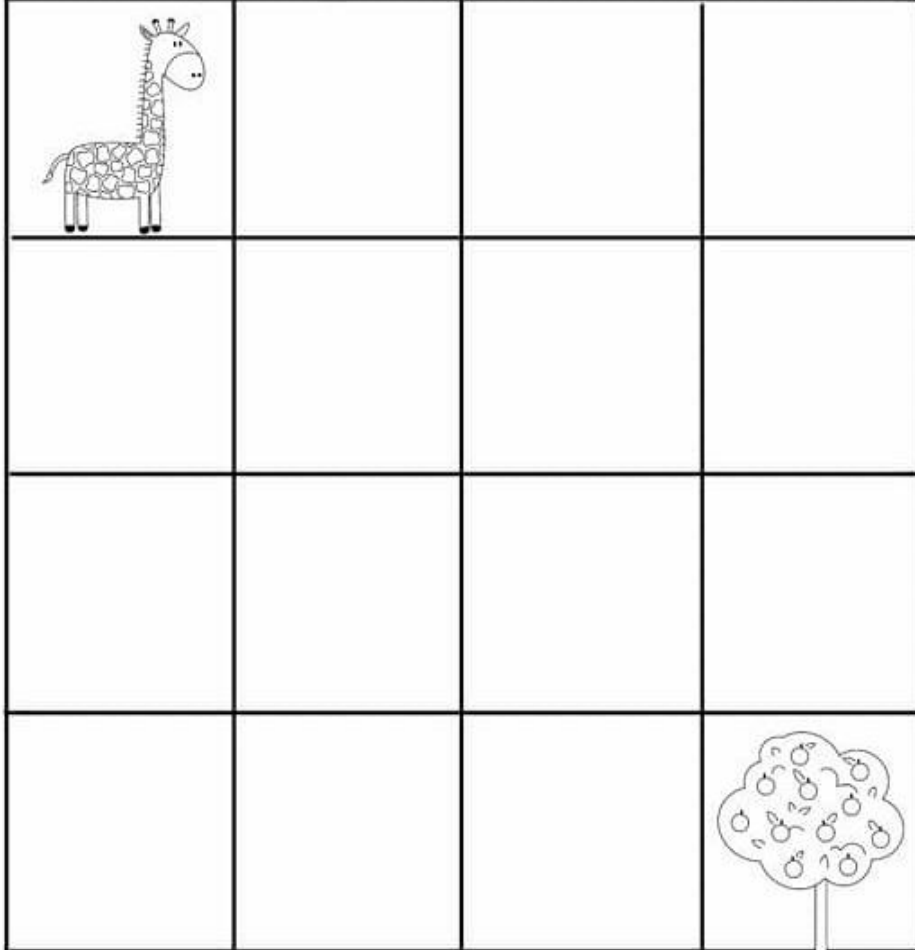
# ROBOTİK KODLAMA



Ok işaretleri ile verilen yönergeleri takip eden kutucukları boyayarak nesnelere ulaştıralım.

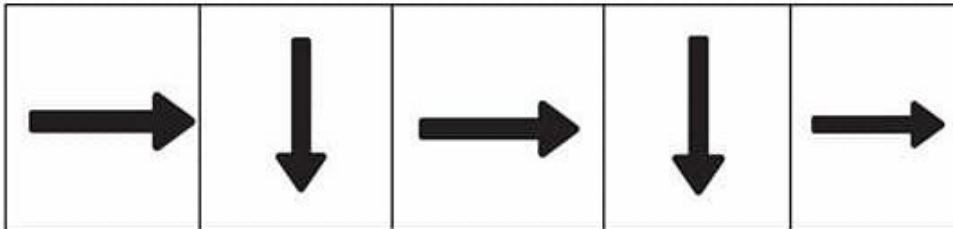
**6-Serbest Kodlama Etkinlikleri:**

Zürafayı ağaca ulaştırabilir misin?



[www.kirkitirda.com](http://www.kirkitirda.com)

Okları kes doğru yolu bul - yapıştır





# ŞİFRELİ KODLAMA

15																				
14																				
13																				
12																				
11																				
10																				
9																				
8																				
7																				
6																				
5																				
4																				
3																				
2																				
1																				
0	A	B	C	Ç	D	E	F	G	Ğ	H	I	İ	J	K	L					

PEMBE	A1, A2, A3, A4, A5, A7
TURUNCU	B9, B10, B11, B12, B13, B14, B15, C9, C12, C15, Ç9, Ç12, Ç15
YEŞİL	E3, E6, E7, F2, F5, F8, G3, G4, G7
MAVİ	E14, E15, F12, F13, G10, G11, Ğ9, H10, H11, İ12, İ13, İ14, İ15
MOR	İ3, İ4, İ5, İ6, İ7, J2, J8, K2, K5, K8, L3, L4, L5, L7

ŞİFRE

Şekilleri yandaki boşluğa kodlayarak çizelim.

