
AKILLI TAHTA ETKİNLİK VE ÇALIŞMA YAPRAĞI (ÖDEV)

Web & Oyun: <https://tahta.akilliuslu.com/>

Ders: Kodlama Sınıf Seviyesi: 1 - 4. Sınıf
Konu: Yön Bulmaca Tarih: ____ / ____ / 202__
Öğrenci Adı Soyadı: _____ Puan: [] / 100

YÖNERGE: Karakterin engellere çarpmadan hedefe ulaşması için gerekli yön komutlarını (Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ) adım adım yazınız.

[BÖLÜM 1: ALGORITMA ADIMLARI VE IZGARA TAKIBİ]

Komut Sembolleri: [YUKARI / ↑], [AŞAĞI / ↓], [SOL / ←], [SAĞ / →]

[BULMACA 1: 4x4 Izgara]

Başlangıç: (1,1) [Sol Üst] -> Hedef: (1,4) [Sağ Üst]

Engel: Yol üzerinde hiç engel yok.

-> Algoritma: [SAĞ] -> [SAĞ] -> [.....] (Toplam 3 adım)

[BULMACA 2: Engelli Parkur]

Başlangıç: (1,1) -> Hedef: (3,3)

Engel: (1,2) hücresinde kayg var (sağa doğrudan gidilemez!).

-> Güvenli Algoritma: [AŞAĞI] -> [AŞAĞI] -> [SAĞ] -> [.....]

[BÖLÜM 2: HATA AYIKLAMA (DEBUGGING)]

Verilen Kod: [SAĞ] -> [SAĞ] -> [AŞAĞI] -> [SAĞ]

Problem: (1,3) karesinde derin bir çukur bulunmaktadır.

1. Bu kod robotu çukura düşürür mü? -> [Evet, 2. sağ adımında çukura düşer]

2. Düzeltilmiş Hata-Ayıklanmış Kod:

[AŞAĞI] -> [SAĞ] -> [SAĞ] -> [SAĞ] -> [.....]

[ÇOKTAN SEÇMELİ PEKİŞTİRME SORULARI]

Soru 1: Bir hedefe ulaşmak için mantıklı ve sıralı adımlar halinde tasarlanan kurallar bütününe ne denir?

A) Algoritma B) Donanım C) Piksel D) Ekran kartı

Soru 2: Bir karakteri (2,1) hücresinden (4,1) hücresine götürmek için hangi komut dizisi uygulanmalıdır?

A) 2 Adım AŞAĞI B) 2 Adım YUKARI C) 2 Adım SAĞ D) 2 Adım SOL

Soru 3: Kodlamada "Hata Ayıklama" (Debugging) terimi hangi eylemi ifade eder?

A) Programdaki mantık ve kod hatalarını bulup onarmak B) Bilgisayarın tozu almak C) Oyunu tamamen silmek D) Yeni monitör almak

CEVAP ANAHTARI: BÖLÜM 1: Bulmaca 1: SAĞ, SAĞ, SAĞ | Bulmaca 2: AŞAĞI, AŞAĞI, SAĞ, SAĞ | BÖLÜM 2: 1-Evet çukura düşer, 2-YUKARI veya hedefe göre yön | TEST: 1-A, 2-A, 3-A

Öğretmen / Veli İmzası: _____

Tüm eğitsel oyunlar ve çalışma yapıları: <https://tahta.akilliuslu.com/>
