
AKILLI TAHTA ETKİNLİK VE ÇALIŞMA YAPRAĞI (ÖDEV)

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

Ders: Kodlama Sınıf Seviyesi: 3 - 5. Sınıf
Konu: Blok Kodlama Oyunu Tarih: ____ / ____ / 202__
Öğrenci Adı Soyadı: _____ Puan: [] / 100

YÖNERGE: Tekrar eden yön komutlarını döngü blokları (Tekrar Et [n]) ile optimize ediniz, kod satırlarını sadeleştiriniz.

[BÖLÜM 1: DÖNGÜ BLOKLARI İLE KOD KISALTMA]

Örnek: [SAĞ], [SAĞ], [SAĞ], [SAĞ] -> TEKRAR ET [4] { [SAĞ] }

1. [YUKARI], [YUKARI], [YUKARI]
-> Döngü Halî: TEKRAR ET [...] { [YUKARI] }
2. [AŞAĞI], [SAĞ], [AŞAĞI], [SAĞ], [AŞAĞI], [SAĞ]
-> Döngü Halî: TEKRAR ET [...] { [AŞAĞI], [SAĞ] }
3. [SOL], [SOL], [SOL], [SOL], [SOL], [SOL]
-> Döngü Halî: TEKRAR ET [...] { [SOL] }

[BÖLÜM 2: İÇ İÇE DÖNGÜLER (NESTED LOOPS)]

Kod Bloğu:

```
TEKRAR ET [3] {  
  TEKRAR ET [2] { [SAĞ] }  
  [AŞAĞI]  
}
```

1. Bu programda robot toplam kaç kez [SAĞ] adımı atar? -> [3 x 2 = adım]
2. Robot toplam kaç kez [AŞAĞI] adımı atar? -> [3 x 1 = adım]
3. Program bittiğinde toplam atılan adım sayısı kaçtır? -> [6 + 3 = adım]

[ÇOKTAN SEÇMELİ PEKİŞTİRME SORULARI]

Soru 1: Programlamada aynı komut dizisini birden çok kez çalıştırmak için hangi yapı kullanılır?

- A) Döngü (Loop / Tekrar Et) B) Değişken C) Ekran görüntüsü D) Yazıcı

Soru 2: "TEKRAR ET [5] { [İLERİ], [TOPLA] }" kodu toplam kaç kez toplama işlemi yapar?

- A) 5 kez B) 10 kez C) 1 kez D) Hiç

Soru 3: Döngü blokları kullanmanın yazılımcıya sağladığı en temel fayda nedir?

- A) Kod tekrarını önler ve programı daha anlaşılır, verimli kılar B) Bilgisayarı yavaşlatır
C) Kod satırlarını çoğaltır D) İnternet bağlantısını keser
-

CEVAP ANAHTARI: BÖLÜM 1: 1-TEKRAR ET [3], 2-TEKRAR ET [3], 3-TEKRAR ET [6] | BÖLÜM 2: 1-6 adım, 2-3 adım, 3-9 adım | TEST: 1-A, 2-A, 3-A

Öğretmen / Veli İmzası: _____

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