
AKILLI TAHTA ETKİNLİK VE ÇALIŞMA YAPRAĞI (ÖDEV)

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

Ders: Kodlama
Konu: Koşul Blokları
Öğrenci Adı Soyadı: _____

Sınıf Seviyesi: 4 - 5. Sınıf
Tarih: ____ / ____ / 202__

Puan: [] / 100

YÖNERGE: "Eğer ... İse" ve "Eğer ... İse, Değilse" koşul yapılarını inceleyiniz, karar dallanmalarını ve sensör kontrollerini çözünüz.

[BÖLÜM 1: KOŞULLU DURUMLAR VE KARAR AĞACI]

[KOD ŞABLONU]

EĞER (Önünde Engel Var Mı?) İSE:

[Zıpla]

DEĞİLSE:

[1 Adım İlerle]

1. Robotun önünde kaya varken robot hangi komutu uygular? -> (.....)
2. Robotun önü tamamen boşken robot hangi komutu uygular? -> (.....)

[RENK KONTROLÜ ŞABLONU]

EĞER (Zemin == Kırmızı) İSE: [Kırmızı Yıldızı Al]

EĞER (Zemin == Mavi) İSE: [Mavi Yıldızı Al]

[BÖLÜM 2: GÜNLÜK YAŞAM ALGORİTMALARI VE KOŞULLAR]

1. EĞER (Hava Yağmurlu İse) -> [Şemsiyeyi Al], DEĞİLSE -> [Güneş Gözlüğünü Tak]
2. EĞER (Sınav Notu >= 50 İse) -> [Başarılı], DEĞİLSE -> [Tekrar Çalışmalı]
3. EĞER (Trafik Lambası == Kırmızı) İSE araç ne yapmalıdır? -> [.....]
4. EĞER (Trafik Lambası == Yeşil) İSE araç ne yapmalıdır? -> [.....]

[ÇOKTAN SEÇMELİ PEKİŞTİRME SORULARI]

Soru 1: Programın belirli bir şartın sonucuna (Doğru / Yanlış) göre farklı yollardan ilerlemesine ne denir?

A) Koşul / Dallanma (If-Else) B) Sonsuz Döngü C) Sabit Değer D) Klavye Girişi

Soru 2: "EĞER (Puan > 80) İSE 'Takdir' yaz, DEĞİLSE 'Teşekkür' yaz." Öğrencinin puanı 95 ise ekranda ne yazar?

A) Takdir B) Teşekkür C) Hata D) 80

Soru 3: Robotikte koşul bloklarının doğru çalışabilmesi için ortamdan veri toplayan parçalara ne denir?

A) Sensör (Algılayıcı) B) Tekerlek C) Boya D) Pil Yuvası

CEVAP ANAHTARI: BÖLÜM 1: 1-Zıpla, 2-1 Adım İlerle | BÖLÜM 2: 3-Durmalıdır, 4-Geçme

lidir | TEST: 1-A, 2-A, 3-A

Öğretmen / Veli İmzası: _____

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