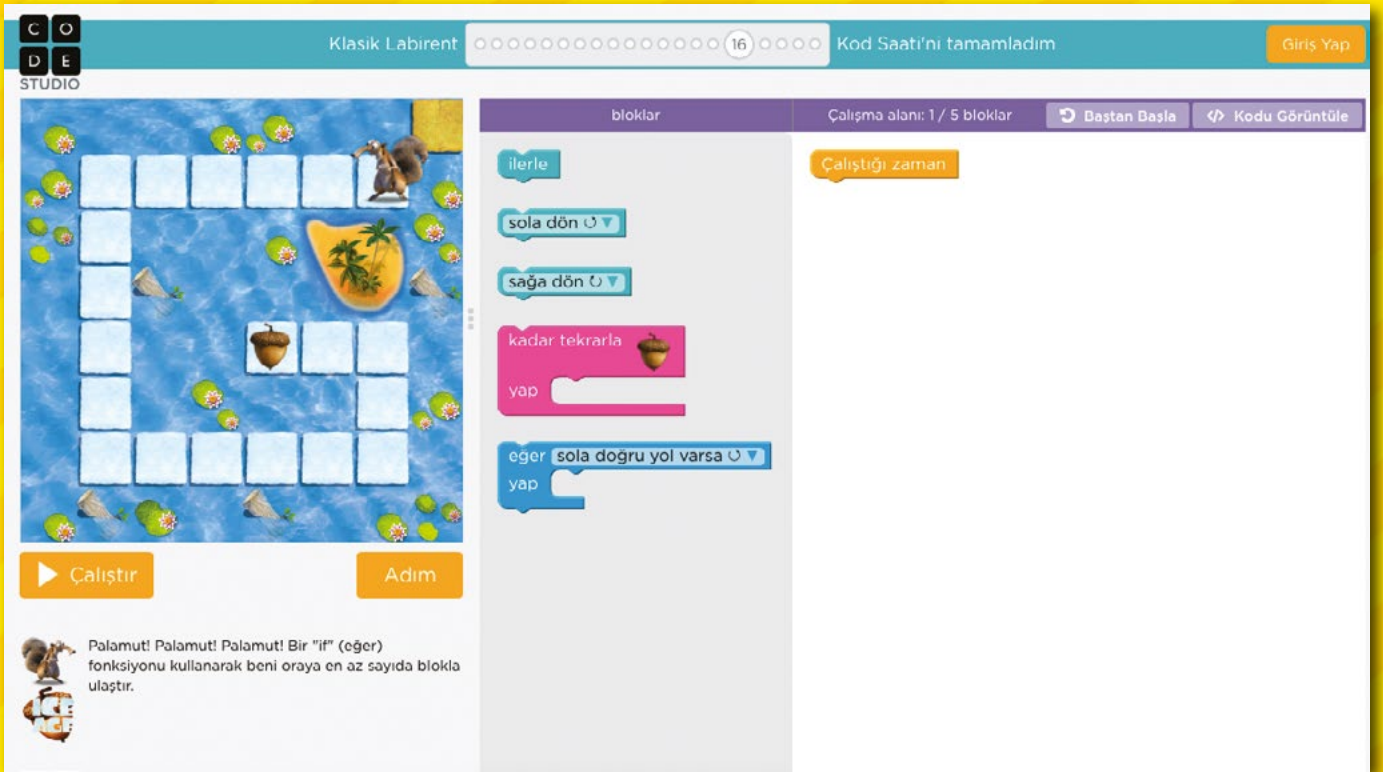


Bilgisayar Programı Yazmak İster misiniz?

Müzik dinlemek, oyun oynamak, film seyretmek, yazı yazmak, çizim yapmak bilgisayar kullanarak yaptığımız işlerden yalnızca birkaçı. Bunların hepsini bilgisayar programları sayesinde yapabiliyoruz. Bu yazımızda tanıtacağımız internet sitesi sayesinde siz de kendi bilgisayar programınızı yazabilirsiniz.



Klasik Labirent 00000000000000000000 16 0000 Kod Saati'ni tamamladım Giris Yap

STUDIO

bloklar Çalışma alanı: 1 / 5 bloklar ▶ Baştan Başla ↺ Kodu Görüntüle

ilerle

sola dön ▾

sağa dön ▾

kadar tekrarla

yap

eğer sola doğru yol varsa ▾

yap

▶ Çalıştır Adım

Palamut! Palamut! Palamut! Bir "if" (eğer) fonksiyonu kullanarak beni oraya en az sayıda blokla ulaştır.

Bir bilgisayara bir işlem yaptırmak için sözcük, işaret, harf ve sayılardan oluşan komutlar yazılır. Bu komutların oluşturduğu diziye bilgisayar programı denir.

Bilgisayar programları farklı programlama dilleri kullanılarak yazılır. Ancak bu dillerden herhangi birini bilmeden de bir bilgisayar programı yazmak mümkün. Çocuklar için hazırlanan bazı internet sitelerinde komutlar yerine komutları temsil eden hazır bloklar kullanılıyor, böylece çocuklar bir program ya da uygulama geliştirebiliyorlar. Bu sitelerden biri de <http://code.org>. Haydi gelin bu internet sitesini nasıl kullanabileceğinizi birlikte inceleyelim.



Bu internet sitesi dünyanın dört bir yanındaki her yaşta ve her cinsiyetten çocuğun bilgisayar programı yazmayı ve çalıştırmayı öğrenmesi için geliştirilmiştir. Ayrıca çocukların programlama öğrenirken problem çözme, mantık yürütme becerilerinin ve yaratıcılıklarının geliştirilmesi amaçlanıyor.



C O
D E
STUDIO

Giriş Yap

Code.org'a öğrenci olarak kaydolun

İlerleme durumunuzu takip etmek için kayıt olun. Giriş işlemleri için ve şifrenizi unuttuğunuzda E-posta adresiniz kullanılacaktır. Daha fazla bilgi için gizlilik politikamızı tıklayınız.

Çeşitli aşamalara ve bulmacalara gözatabilirsiniz ama ilerlemeyi kaydetmek için kayıt olmanız gerekmektedir.

11,163,971 öğrenciler çoktan giriş yaptı.

Görünen İsim

E-posta

Şifre

Şifre doğrulama

Yaş

Cinsiyet (isteğe bağlı)

Kaydol

Code.org hizmet şartlarını kabul ediyorum. Eğer 13 yaşın altında isem, bu formu doldurarak ebeveynimin veya yasal vasimim izni ile Code.org hizmetlerini kullandığımı onaylım. 13 yaşın altındaki kullanıcılar için, iletişimde kullanılan e-posta adresleri saklanmıyor.

Öğretmen misiniz?
Zaten kayıtlı mısınız? Giriş Yap
Şifrenizi mi unuttunuz?
Google Hesabı ile giriş yapın
Facebook ile giriş yapın
Microsoft Hesabı ile giriş yapın

Siz de bu internet sitesine bilgisayarınızdaki tarayıcının adres çubuğuna <http://code.org> yazarak ulaşabilirsiniz.

İnternet sitesinde farklı yaş gruplarına uygun olarak hazırlanmış birçok kurs bulunuyor. Tamamladığınız kursları takip etmek ve yazdığınız programları kaydetmek için siteye kayıt olmanız gerekiyor. Güvenli internet kullanımı için siteye kayıt olurken bir büyüğünüzden yardım alın.



C O
D E
Merhaba bilimcocuk

Hoş geldiniz bilimcocuk

K-8 Bilişim Teknolojileri Kursu Tanıtımı (15-25 saat)
Sahne 2: Labirent

Devam | Kursu İncele

Buz Devri Oyun Laboratuvarı
Buz devri Oyun Laboratuvarı ile hikaye yarat veya oyun yap!

Kursu İncele
Devam

20 saat ders
yeni başlayanlar (bütün yaşlar) için

 Ders 1 Ders 1 çocuklar için tasarlanmıştır. 4 yaş üstü (çocuk okuyucular) Şimdi dene	 Ders 2 Ders 2, okuma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır. 6 yaş ve üstü (okuma becerisi gerekir) Şimdi dene	 Kurs 3 Ders 3, Ders 2'nin devamıdır. 8 yaş ve üstü (Ders 2 sonrası) Devam	 Ders 4 Ders 4'ü alan öğrenciler Ders 2 ve 3'ü almış olmalıdır. 10 Yaş ve Üstü (Ders 3 sonrası) Devam
----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Siteye kaydolup giriş yaptıktan sonra yaşınıza göre seçebileceğiniz kurslar olduğunu göreceksiniz. Ayrıca "her yaş için" başlığı altında da bilinen bazı bilgisayar oyunlarının geliştirilmesiyle ilgili kurslar bulabilirsiniz. Kendinize uygun olan kursu seçerek bilgisayar programı yazma eğitimlerine başlayabilirsiniz.





Kurs 3

Şimdi dene

Yardım Al

Ders 3, Ders 2'yi alan öğrenciler için tasarlanmıştır. Öğrenciler, daha karmaşık sorunlar için bulunan esnek çözümleri uygulamak için önceki derste öğrendikleri programlama konularını daha çok inceleyecekler. Dersin sonunda, öğrenciler, herhangi birisiyle paylaşabilecekleri interaktif hikaye ve oyun oluşturabilecekler. 4 ve 5. sınıflar için önerilir.



Sahne 1: Sayısal Düşünme	Bağılantısız Etkinlik	1 2
Sahne 2: Labirent		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
Sahne 3: Sanatçı		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
Sahne 4: Fonksiyonel Güneş Avcıları	Bağılantısız Etkinlik	1 2
Sahne 5: Sanatçı, Fonksiyonlar		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sahne 6: Anı: Fonksiyonlar		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Sahne 7: Anı: Koşullandırıcılar		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sahne 8: Labirent: Koşullar		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Sahne 9: Şarkı yazma	Bağılantısız Etkinlik	1

İstediğiniz kursu seçtiğinizde karşınıza o kursun içinde bulunan ve aşama aşama ilerleyen sahneler geliyor. Her sahne tamamlanması gereken çeşitli görevler içeriyor.



Burada 3. kursun 8. sahnesinin 11. görevini görüyorsunuz.

The screenshot shows the course interface for 'Sahne 8: Labirent: Koşullar'. On the left, there is a maze game with a character and several obstacles. On the right, there is a code editor with a 'bloklar' (blocks) section and a 'Çalışma alanı: 3 / 5 bloklar' section. The code editor contains several blocks: 'ilerle', 'sola dön', 'sağa dön', 'kadar tekrarla', 'eğer ileride yol varsa', 'yap', and 'değilse'. The 'Çalıştır' (Run) button is visible at the bottom left of the code editor.

Herhangi bir görevi gerçekleştirmek için kullanmanız gereken komutlar "bloklar" bölümünde veriliyor. Bu komutları "çalışma alanı" bölümüne sürükleyerek doğru komut dizisini oluşturmaya çalışıyorsunuz. Komut dizisini oluşturduğunuzda "çalıştır" düğmesine basarak yazdığınız programın nasıl çalıştığını görüyorsunuz. Eğer programı doğru yazdıysanız, bir sonraki göreve geçiyorsunuz. Eğer yanlış yaparsanız doğru komutları bulmak için ipucu kullanabiliyorsunuz.



