

## Şekillerle Algoritma

Nerede Kalmıştık?

Algoritmalar adım adım yazılmış sıralı yönergelerdi ve bu yönergeleri metinler hâlinde yazıyorduk. Peki bu adımları daha kolay takip etmek için şekiller kullanmaya ne dersiniz? Algoritmaları görselleştirirken kullandığımız şekiller bütününü akış şeması olarak adlandırırız.

Duru ve Arda, kampta bir orman yürüyüşündeler. Geri dönüşüm algoritmasını kullanan Çevreci Zuzu ile şekilleri keşfedip ormanı temizliyorlar. Onlara katılmaya ne dersiniz?



**Başla**  
Şekil: Elips  
Görev: Algoritma başlangıç ve bitişini gösterir.

Çöpün türü: karton bardak

**Çöpü al**  
Şekil: Dikdörtgen  
Görev: Bir eylem ya da işlemi gösterir.

Çöpün türünü gir  
Şekil: Paralelkenar  
Görev: Algoritmada bilgi girişini gösterir.

Çöp, geri dönüştürülebilir mi?  
Hayır, geri dönüştürülemez

Şekil: Eşkenar dörtgen  
Görev: Koşullara göre karar verip akışı yönlendirir.

Çöpü bitişteki siyah kutuya at  
Çöpü bitişteki yeşil kutuya at  
Şekil: Dalgalı dörtgen  
Görev: Sonuçta ekranda yazacak olan çıktıyı gösterir.

**Bitir**  
Şekil: Elips  
Görev: Algoritma başlangıç ve bitişini gösterir.

Çöpü bitişteki siyah kutuya at

Oklar  
Şekil: Oklar  
Görev: Algoritmada akışın yönünü gösterir ve şekilleri birbirine bağlar.

Akış şemasında kullandığımız şekilleri keşfedebildiniz mi? Bu şekilleri kullanarak yürüyüşte bulduğum karton bardağı sınıflandırıp hangi kutuya atmam gerektiğine karar verdim. Geri dönüştürülemediği için siyah kutuya attım. Peki akış şemasında okları nasıl mı kullandım? Hemen yukarıda görebilirsiniz.

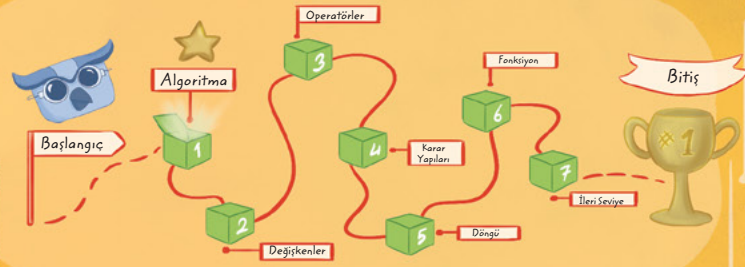
### Birlikte Düşünelim

Çevreci Zuzu'nun ormandaki çöpleri geri dönüşüm renklerine göre ayırmasını isteseydik akış şemasında hangi şekilleri kaç kez kullanırdık? Unutmayın; camlar yeşil, kâğıtlar mavi, plastikler sarı, metaller gri ve geri dönüştürülemeyenler ise siyah kutuya atılmalıdır.

## Zuzu'nun Kamp Servisi



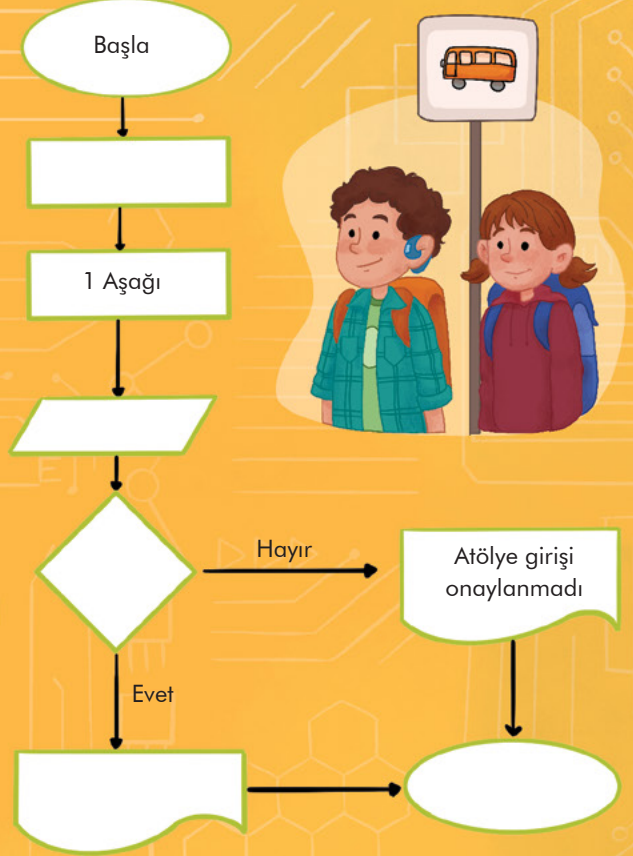
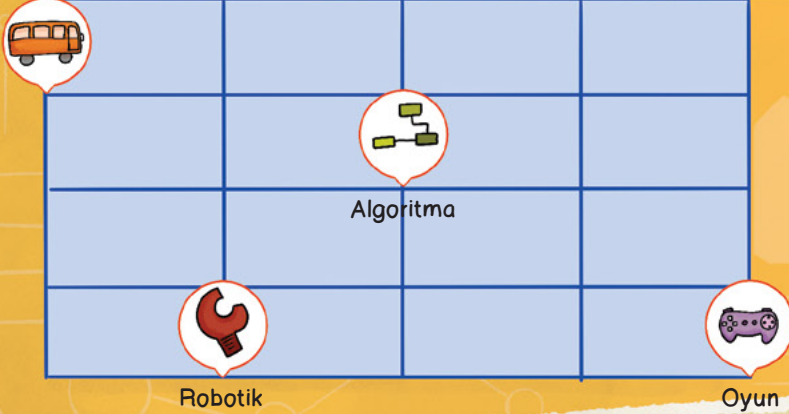
Kampımızda atölyeler kuruldu ve atölyeler arasında yolcu taşıyacak Kodlama Kampı servisi de çalışmaya başladı. Ancak servisin çalışabilmesi için yolcuların akış şemalarından oluşan biletlerini göstermeleri gerekiyor. Yolcuları atölyelerine bırakmama yardım edebilir misiniz?



**Senaryo 1:** Duru, ilk duraktan algoritmik düşünce atölyesine gitmek için akış şemasının bulunduğu bileti Zuzu'ya göstermelidir. Atölyenin giriş koşulu, 7-14 yaş aralığında olmaktır. Zuzu, bu koşulun sağlandığı bileti gördüğünde servisin kapısını açacak. Yandaki akış şemasının boş adımlarını doldurması için Duru'ya yardım edebilir misiniz?



Başlangıç Noktası



**Senaryo 2:** Arda, ilk duraktan oyun tasarımı atölyesine gitmek için akış şemasının bulunduğu bileti Zuzu'ya göstermelidir. Atölyenin giriş koşulu, daha önce en az iki farklı atölyeye katılmış olmaktır. Arda, bu koşulun sağlandığı biletteki şekillerin sırasını biraz karıştırmış. Bileti doğru biçime getirmesi için Arda'ya yardım edebilir misiniz?



### Sıra Sizde

Oyun tasarım atölyesinin üç durak yukarısına bir animasyon atölyesi oluşturuldu. Bu atölye girişinin iki koşulu var: 10 yaşından büyük olmak ve oyun tasarımı atölyesini bitirmek. Her iki koşulu da sağlayanlar animasyon atölyesine giriş yapabilecektir. İkinci koşulu sağlamayanlar oyun tasarımı atölyesine yönlendirilecektir. Bu durumda giriş biletiniz nasıl olurdu?



Yanıtlara yandaki karekodu akıllı cihazınıza okutarak ya da aşağıdaki bağlantıdan ulaşabilirsiniz.  
[lk.tc/FK9J9](http://lk.tc/FK9J9)