

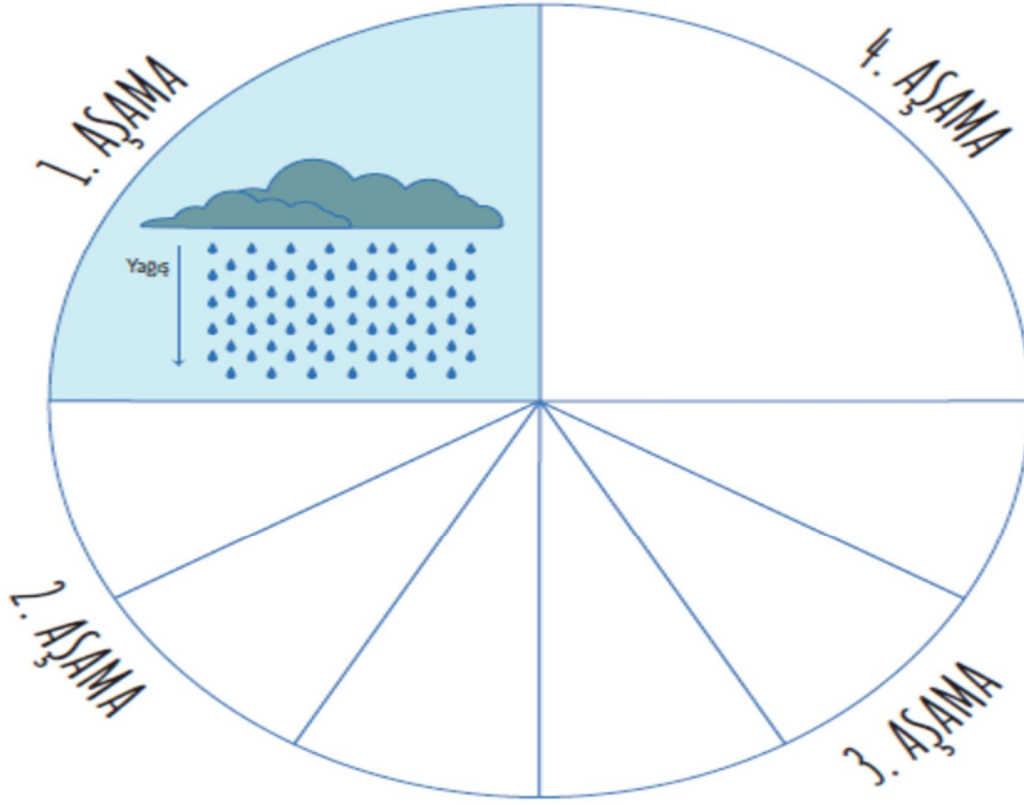
## 6.2.6 - AYIKLA PİRİNCİN TAŞINI

### KAZANIMLAR

BT.6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler.

Elinizdeki çalışma kâğıdında doğadaki su döngüsüne ilişkin resimler yer almaktadır. Tabloya göre su döngüsü yağışla başlar. Diğer aşamaların resimleri ise tablonun altında karışık olarak verilmiştir. Bu resimleri keserek tablodaki uygun yerlere yapıştırın.

Dikkat! Bazı aşamalarda birden fazla görsel vardır. Tablo üzerinde, aynı anda meydana gelen olaylar için birden fazla görselin yerleştirilebileceği boşluklar mevcuttur.



# FARKI FARK EDELİM

## Senaryo 1

Yağmur okulun basketbol takımında oynamaktadır. Haftada üç gün (pazartesi, çarşamba ve cuma) antrenmana gitmektedir. Antrenman günlerinde antrenman çantasını yanına alması gerekmektedir.

Antrenmanı 15.30'da okul çıkışı yapmaktadırlar ve antrenman çantasını unutursa eve dönüp alması için zamanı kalmamaktadır. Ders saatlerinde cep telefonu kullanmadığı için antrenman çantasını antrenman günleri sabahtan yanına alması gerekmektedir.

Yağmur süreci sağlıklı yürütmek için telefonunun alarm sistemini kurmuştur. Yağmur'un algoritmasında her şeye karşın aksayan bir şeyler olmuştur.

Algoritmasını düzenleyebilmesi için Yağmur'a yardımcı olur musunuz?

### Hatalı Algoritma:

- 1- Başla
- 2- Antrenman çantasını al.
- 3- Hayır ise 8. adıma git.
- 4- Evet ise 6. adıma git.
- 5- Antrenman çantasını yanına almak için saat 07.00'ye hatırlatma kur.
- 6- Pazartesi, çarşamba veya cuma mı?
- 7- Okula git.
- 8- Bugün günlerden ne?
- 9- Bitir.

### Doğru Algoritma:

## Senaryo 2

Ercan okuldan çıkınca çalışmak ve ödevlerini yapmak için dairesinin iş yerine gitmektedir. Dairesinin iş yeri çarşıdaki Günay Han'ın 7. katındadır. Handa bir asansör yer almaktadır ama kat düğmelerinde sorun bulunmaktadır. Asansörde 8 katlı düğme sistemi olmasına karşın asansör yalnızca 5. kata kadar çıkmaktadır. Yani siz gitmediği katların düğmesine basarsanız bile asansör kabini sizi 5. kata götürmektedir.

Ayrıca, çocukların yalnız başına binmelerini engelleyebilmek için de min. 30 kg. yük sınırı vardır.

Asansörü çalıştıran algoritmayı kurarken yapılan hatayı nasıl giderebilirsiniz? Yardımcı olur musunuz?

### Hatalı Algoritma:

- 1- Başla
- 2- "Tek başınıza asansöre binemezsiniz" yaz.
- 3- Kat değeri 4'ten büyük ise 7. adıma git.
- 4- Kullanıcı ağırlığını, ağırlık değişkenine ata.
- 5- Kat değerine atanan kata çık ve 9. adıma git.
- 6- Kat değişkenine, basılan kat numarasını ata.
- 7- 5. kata çık ve 9. adıma git.
- 8- Ağırlık 30'dan küçük ise 8. adıma git.
- 9- Bitir

### Doğru Algoritma:

## Senaryo 3

Ayla yıl sonunda sunacağı proje için çok güzel bir kaynak internet adresi bulmuştur. İnternet sitesi araştırmaya çok uygundur ve Ayla'nın araştırmasını destekleyecek bir uygulama yazılımı içermektedir.

Yazılım bilgisayara indirilebilir olmakla birlikte bunun için bazı izinlere gereksinimi vardır. Uygulama 12 yaşın altındakilerin kullanımına açık değildir. 12-15 yaş aralığının kullanabilmesi için SMS onaylı veli izni gerekmektedir. Gelen onay kodu üç defa üst üste yanlış girilirse sistem girişe izin vermemektedir. 15 yaş üzeri yaş grubu ise kullanabilir.

Tüm ölçütler çerçevesinde Ayla'nın bilgisayarına indirmek istediği uygulama yazılımının algoritmasını kontrol eder misiniz?





### Hatalı Algoritma:


- 1- Başla
- 2- Kısa mesaj gönder
- 3- Kod yanlış ise 7. adıma git.
- 4- Sayaç değişkenine 0 ata.
- 5- Sayaç değerini 1 arttır.
- 6- Veli cep telefonu iste.
- 7- "İndirme işlemi kullanımınıza açılmamaktadır" yaz.
- 8- Yaş değerini oku.
- 9- Yaş 12'den küçük ise 13. adıma git.
- 10- Sayaç değeri 3'ten büyük ise 13. adıma git.
- 11- Kısa mesaj ile gönderilen onay kodunu oku.
- 12- Dosya indirme işlemini yap ve 14. adıma git.
- 13- Yaş 15'den büyük ise 12. adıma git.
- 14- Bitir.

### Doğru Algoritma:


# AYIKLA PİRİNCİN TAŞINI

Aşağıda bulmacalarda piyonu varış noktasına ulaştırmaya çalışacağız. Bunun için sırası karışık olarak verilmiş algoritmaları doğru bir şekilde sıralaman ve bu sıralamayı bulmacaların altındaki boş sütuna yazman gerekiyor. Piyon tek seferde yalnızca bir çukurun üzerinden atlayabilir. X'ler aşılamayan engelleri gösterir.


: Piyon : Çukur : Engel : Varış Noktası

X	X	X			X			X	
X	X		X	X		X		X	
X	X	X		X	X	X	X		X
X								X	X
X				○	X	X	X		X
X					X		X	X	
X		X	X	○	X	X	X		X
X	X					X	X	X	
○	○	○			X	X			X
					X	X		X	

Zıpla  
4 adım ilerle  
2 adım ilerle  
Zıpla  
2 adım ilerle  
Sağa dön  
Sola dön

X		X			X			X	
X	X		X	X		X		X	
X	X	X			X	X	X	X	X
					X			X	
X	X				○	X	X	X	X
X	X		○		X		X	X	
		X	X	○	X	X			X
X	X					X	X	X	
○		○			X				X
		X	X		X	X		X	

2 adım ilerle  
Sola dön  
Sola dön  
Sağa dön  
2 adım ilerle  
Zıpla  
Sola dön  
Zıpla  
2 adım ilerle  
Zıpla  
Sağa dön

X	X	X	○		X			X	
X	X		X	X		X		X	
X	X	X				○			X
X	○			X			X	X	
X			○	○	X	X	X		X
X					X	X	X		
X		X	X	○	X	X	X		X
X						X	X	X	
○	○	○			X	X			X
					X	X		X	

1 adım ilerle  
1 adım ilerle  
Zıpla  
3 adım ilerle  
Sağa dön  
Sola dön  
Sağa dön  
Sola dön  
1 adım ilerle  
1 adım ilerle  
1 adım ilerle  
Sola dön

X	X	X			X			X	
X	X		X	X		X		X	
X	X	X		X	X	X	X		X
X								X	
X				○	X	X	○		X
X					X				X
X		X	X	○	X	X			X
X	X					○		X	
○	○	○			X	X			☁
☁			X		X	X		X	

2 adım ilerle  
Sola dön  
Sola dön  
Sağa dön  
3 adım ilerle  
2 adım ilerle  
Sağa dön  
1 adım ilerle  
Zıpla  
Zıpla

X	X	X			X			X	
X	X		X	X		X		X	
X	X	X		X	X	X	X		X
X			X			○		X	
X		○			X	X			X
X		X			X	X		X	
X	☁	X	X	○	X	X	○		X
X	X					○		X	
○	○	○			X	X			X
☁					X	X		X	

4 adım ilerle  
1 adım ilerle  
2 adım ilerle  
Zıpla  
Sola dön  
Sola dön  
1 adım ilerle  
Sola dön  
Zıpla  
2 adım ilerle

☁									

Dilersen bu alana kendi bulmacanı  
çizebilir ve arkadaşlarınla birlikte bu  
bulmacayı çözebilirsin.