

5.2.7 - AKIŞI DEĞİŞTİRİYORUM

KAZANIMLAR



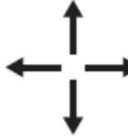

BT.5.5.1.14. Akış şeması bileşenlerini ve işlevlerini açıklar.

BT.5.5.1.15. Bir algoritma için akış şeması çizer.



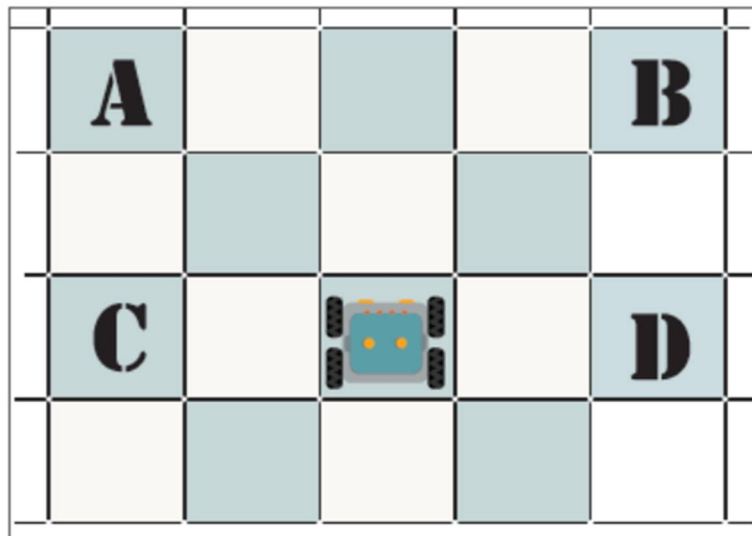
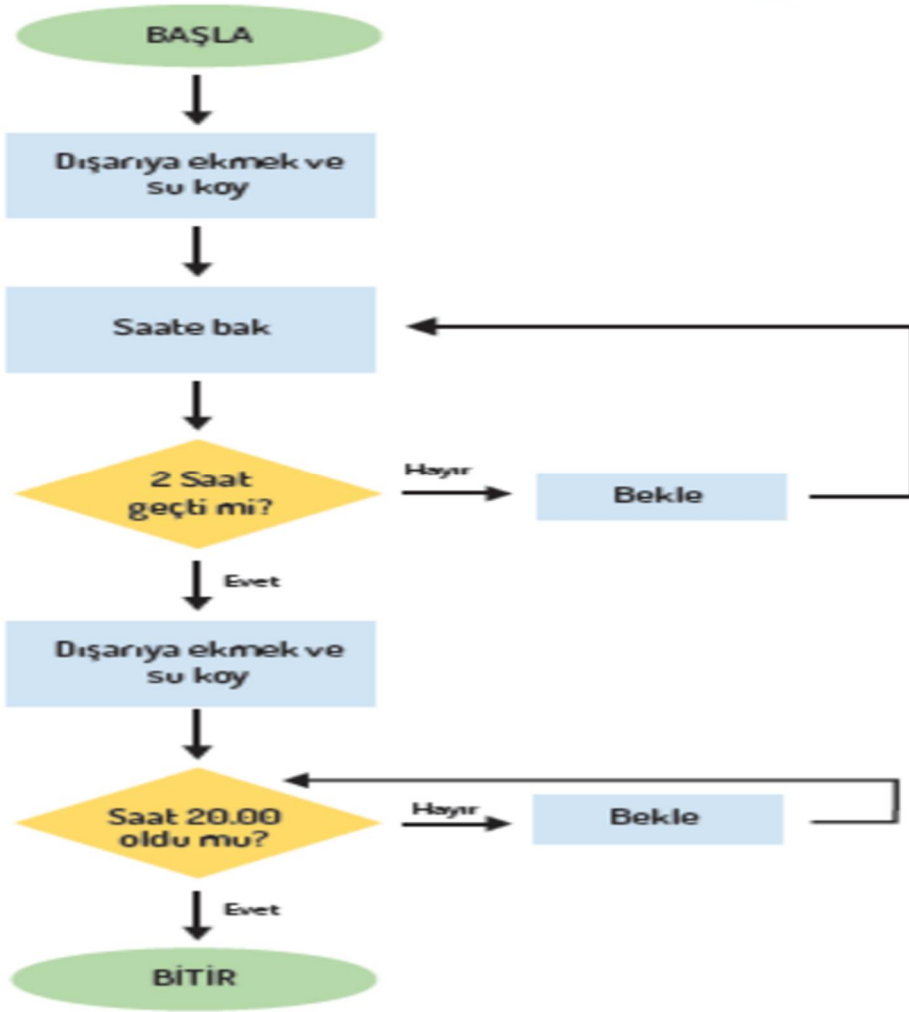
5.2.7.A1 - Sabah Rutini Akış Şeması Görseli

- Akış Şeması bir sürecin adımlarını görsel ya da sembolik olarak gösterir.
- Farklı hareketler için farklı semboller kullanılır.
- Bir problemin çözümüne yönelik oluşturduğumuz algoritmaları adım adım anlatmak ve programlarken hangi işlemleri yapacağımızı anlamak amacıyla akış şemalarından yararlanırız.
- Akış şemaları çeşitli şekillerden oluşur. Bu şekillerin bir çoğu matematik dersinde kullandığımız geometrik şekillere çok benzer.

Akış şeması sembolleri		7	
	ELİPS Akışı başlatır ve bitirir.		EŞKENAR DÖRTGEN Karar verme merkezidir.
	DİKDÖRTGEN Eylemi/işlemi belirtir.		DALGALI DÖRTGEN Ekran / yazıcı çıktısı.
	PARALELKENAR Dışarıdan bilgi/veri girişini belirtir.		OKLAR Akış yönünü gösterir ve sembolleri birbirine bağlarlar.
			ALTIGEN Tekrar eden komutları belirtir.

- Soğuk kış günlerinde sizin de bildiğiniz gibi bazı hayvanlar aç ve susuz kalabilir. Bir hayvan sever olarak siz de gün boyunca onlara yardım etmeye karar veriyorsunuz. Ancak bir sorunla karşılaşıyorsunuz. Dışarıya koyduğunuz su iki saat içinde donuyor ve yiyecekler de lapa lapa yağan karın altında kalarak görünmez oluyor. Siz de bu görevi kendinize hatırlatacak bir akış şeması oluşturun.

KEDİCİK SUSAMMIŞ AKIŞ ŞEMASI



<p style="text-align: center;">A noktasına gitmek için</p> <ol style="list-style-type: none">1.Başla2.2 adım ilerle3.sola dön4.2 adım ilerle5.Bitir	<p style="text-align: center;">B noktasına gitmek için</p> <ol style="list-style-type: none">1.Başla2.2 adım ilerle3.Sağa dön4.2 adım ilerle5.Bitir
<p style="text-align: center;">C noktasına gitmek için</p> <ol style="list-style-type: none">1.Başla2.Sola dön3.2 adım ilerle4.Bitir	<p style="text-align: center;">D noktasına gitmek için</p> <ol style="list-style-type: none">1.Başla2.Sağa dön3.2 adım ilerle4.Bitir