

BTY - BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM (9.sınıf)

*Programlamaya giriş ve algoritma modülü müfredatı uygulanmaktadır. Bilgisayar Bilimi ders kitabını ve www.maker06.com web sitesini takip edebilirsiniz.

2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI DERS PLANLARI

HAFTA 01 Algoritma Nedir? 08.09

- ☐ **KONU:** [Algoritma nedir?](#) Algoritma bir programın işlem adımlarının ayrıntılı olarak doğru sırada kısa yönergeler (ifadeler) şeklinde yazılmasıdır.
- ☐ **KONU:** Akış şeması, algoritmanın sembollerle anlatılmasıdır. Problemin çözümünde işlem adımlarının semboller çizerek anlatılmasıdır. Kısa komutlar (yönergeler) sembollerin içine yazılır. Semboller, içine yazılan yönergenin rahatça okunabileceği kadar boyutta çizilmelidir.
- ☐ [Algoritma ile ilgili videoyu izleyin.](#)
- ☐ <https://www.maker06.com/problem-cozme-ve-algoritmalar/> sayfasındaki akış şeması bölümünü inceleyin.
- ☐ Flowgorithm programı ile akış şeması hazırlayın.
- ☐ [Kodlama etkinlikleri](#) web sayfasındaki **5 nolu** etkinliği yapın.
- ☐ <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python>

HAFTA 02 Veri Türleri, Matematiksel ve Mantıksal İşlemler 15.09

- ☐ [Kodlama etkinlikleri](#) web sayfasındaki **5A nolu** etkinliği yapın.
- ☐  **SUNU - ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI**
- ☐ Flowgorithm programı akış şeması hazırlama

A - ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMASI İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Akış Şeması - Şekiller | <https://learningapps.org/watch?v=pu32y5ukn24>
2. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(1) | <https://learningapps.org/watch?v=p9aszmcpn24>
3. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(2) | <https://learningapps.org/watch?v=pky0c348t24>
4. Akış Şeması Sembollerini Öğreniyorum 02 | <https://learningapps.org/watch?v=pobm2ddoa24>

B - VERİ TÜRLERİ İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Python Değişken isimleri 1 | <https://learningapps.org/19439229>
2. Python Değişken İsimleri Eşleştirme Etkinliği 2 | <https://learningapps.org/view37145365>
3. Veri Türleri (int, char, str, logical, float) | <https://learningapps.org/watch?v=pfdupk3ft24>

4. Hangi Veri Türü? (4 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=p2jf4wkrt24>
5. Hangi Veri Türü? (5 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=pifvhfy6j24>
6. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgva24>
7. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
8. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
9. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>

HAFTA 03 Veri Türleri, Matematiksel ve Mantıksal İşlemler

EK

- ☐ Geçti - kaldı. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pxhgiks7j20>
- ☐ Karenin çevre ve alan hesabı. Algoritmayı düzenleyin. (işlem) | <https://learningapps.org/watch?v=pado63qhj23>
- ☐ Tiyatro bileti. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pzh40smtc23>
- ☐ Tiyatro bileti 2. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=p993o4t7c24>
- ☐ Algoritmanın adımlarını sıralama-1 | <https://learningapps.org/view4155283>

2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI DERS PLANLARI

▶ ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI ÇALIŞMA KAĞIDI (KONU ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI)

HAFTA 01 Algoritma Nedir?

- ☐ **KONU:** [Algoritma nedir?](#) Algoritma bir programın işlem adımlarının ayrıntılı olarak doğru sırada kısa yönergeler (ifadeler) şeklinde yazılmasıdır. 1. ve 2. Algoritma örneğini yazınız.
- ☐ **KONU:** Akış şeması, algoritmanın sembollerle anlatılmasıdır. Problemin çözümünde işlem adımlarının semboller çizerek anlatılmasıdır. Kısa komutlar (yönergeler) sembollerin içine yazılır. Semboller, içine yazılan yönergenin rahatça okunabileceği kadar boyutta çizilmelidir.
- ☐ [Algoritma ile ilgili videoyu izleyin.](#)
- ☐ <https://www.maker06.com/problem-cozme-ve-algoritmalar/> sayfasındaki akış şeması bölümünü inceleyin.

- ☐ [Kodlama etkinlikleri](#) web sayfasındaki 5 nolu etkinliği yapın.
- ☐ <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python>

HAFTA 02 Algoritma Yazalım

- ☐ **KONU:** [Algoritma nedir?](#)

Algoritma Örneği: Çay demleme algoritmasını şu şekilde yazabiliriz.

```
1.Adım: Başla
2.Adım: Mutfığa git
3.Adım: Çaydanlığı bul
4.Adım: Çaydanlığa su koy
5.Adım: Çaydanlığı ocağa koy
6.Adım: Ocağı yak
7.Adım: Su kaynadı mı?
      EVET ise demliğe çay koy, demle
      HAYIR ise 6.adıma git
8.Adım: 10 dakika bekle
9.Adım: Çayı servis et
10.Adım: Bitir
```

1.Örnek: Dikdörtgenin alanını hesaplayan programın algoritmasını yazın.

```
1.Adım: Başla
2.Adım: Uzun ve kısa kenarı oku (a, b)
3.Adım: Alanı hesapla. alan = a * b
4.Adım: Alanı ekrana yaz.
5.Adım: Bitir
```

2.Örnek: Üç tane notun ortalamasını hesaplayıp yazan programın algoritmasını yazın.

```
1.Adım: Başla
2.Adım: Notları oku (a, b, c)
3.Adım: Notları topla
4.Adım: Notları 3 e böl
5.Adım: Ortalamayı yaz
6.Adım: Bitir/Son
```

3.Örnek: Sinema bileti fiyatı. 15 yaş altı ÜCRETSİZ, diğer yaş grupları TAM ÜCRETLİDİR. Buna göre bilet fiyatına karar versin. Programın algoritmasını yazın.

```
1.Adım: Başla
2.Adım: Oku yas.
3.Adım: Eğer yas 15 den küçükse "Ücretsiz Bilet" yaz
4.Adım: Eğer yas 15 den küçük değilse "Tam Ücretli Bilet" yaz
5.Adım: Son
```

4.Örnek: Eldeki para miktarı ve kitabın fiyatı veriliyor. Eldeki para yerli midir? Bunun kararını veren programın algoritması yazılmıştır. Ancak eksik bölümler vardır. Eksik bölümleri tamamlayın.

- 1.Adım: _____
- 2.Adım: Para miktarı oku. (para)
- 3.Adım: _____
- 4.Adım: Eğer para>=kitap ise, _____ yaz.
- 5.Adım: Eğer _____ ise, _____ yaz.
- 6.Adım: Dur

5.Örnek: Öğrencinin 3 notunun ortalaması hesaplanıp, ortalamanın 5'lik not karşılığını bulan programın algoritması yazılmıştır. Ancak eksik bölümler vardır. Eksik bölümleri tamamlayın.

- 1.Adım: Başla
- 2.Adım: Notları oku (a, b, c)
- 3.Adım: Notları topla
- 4.Adım: _____
- 5.Adım: Eğer ort 85-100 arası ise, _____ yaz.
- 6.Adım: Eğer ort 70-84 arası ise, "4-DÖRT" yaz.
- 7.Adım: Eğer _____ arası ise, _____ yaz.
- 8.Adım: Eğer _____ arası ise, _____ yaz.
- 9.Adım: Eğer ort _____ ise, _____ yaz.
- 10.Adım: Dur

6.Örnek: Aşağıda verilen algoritmayı inceleyiniz. Yaptığı işi yazınız.

1. Başla
2. Fiyatı oku -> fiyat
3. KDV'yi hesapla -> $kdv = fiyat * 18 / 100$
4. KDV'li fiyatı hesapla -> $kdvli fiyat = fiyat + kdv$
5. KDV'li fiyatı yaz. (kdvli fiyat)
6. Bitir

7.Örnek: Aşağıda verilen algoritmayı inceleyiniz. Yaptığı işi yazınız.

1. Başla
2. Vize notunu gir -> vize
3. Final notunu gir -> final
4. Geçme notunu hesapla -> $ortalama = vize * 70 / 100 + final * 30 / 100$
5. Yaz -> ortalama
6. Bitir

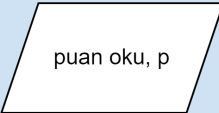
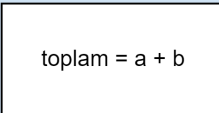
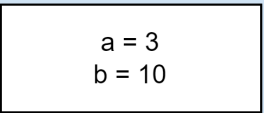
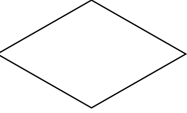
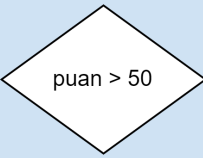
- Makarna pişirmenin algoritmasını yazın.
 - [Kodlama etkinlikleri](#) web sayfasındaki 5 nolu etkinliği yapın.
-

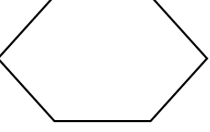
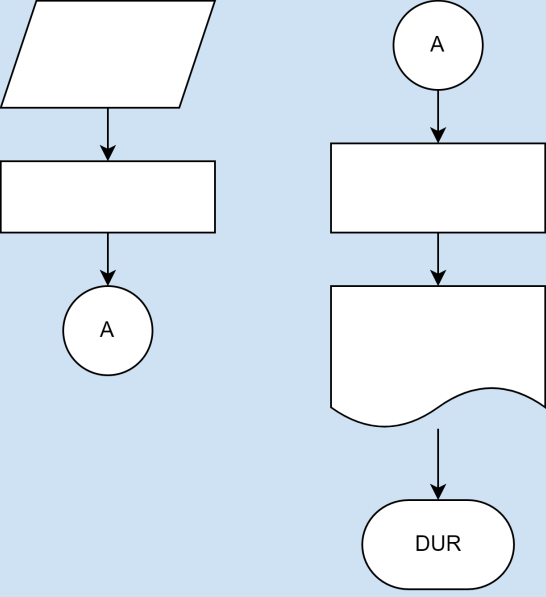
HAFTA 03 Akış Şemaları

KONU: Akış şeması, algoritmanın sembollerle anlatılmasıdır. Problemin çözümünde işlem adımlarının semboller çizerek anlatılmasıdır. Kısa komutlar (yönergeler) sembollerin içine yazılır. Semboller, içine yazılan yönergenin rahatça okunabileceği kadar boyutta çizilmelidir.

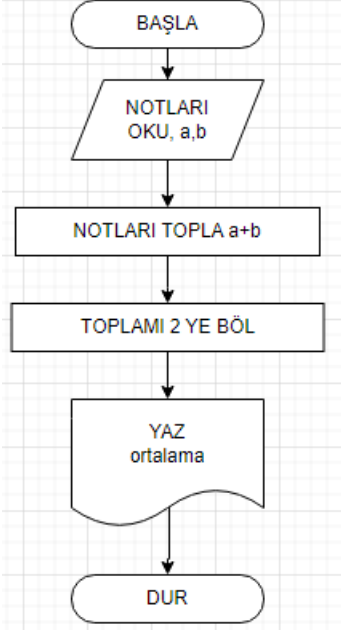
- <https://www.maker06.com/problem-cozme-ve-algoritmalar/> sayfasındaki akış şeması bölümünü inceleyin.
- [Kodlama etkinlikleri](#) web sayfasındaki 5 nolu etkinliği yapın.
- Video
 - <https://www.youtube.com/watch?v=1Pve-uH5FSM> Algoritma Nedir ve Neden Öğrenmeliyiz? [0 - 3.54]
 - <https://www.youtube.com/watch?v=p9tsk9dger4> Algoritma Belgeseli (Kısaltılmış Versiyon) [0 - 3.03]
 - <https://www.youtube.com/watch?v=5iJDgvybT7vg> Google algoritması (pagerank)

Akış Şeması Sembolleri ve İşlevleri (Görevleri)

SİMGE (SEMBOL)	İŞLEVİ, GÖREVİ	ÖRNEK KULLANIM
	Başla, dur / bitir	 
	Okuma (giriş) *Not: bu sembol çıkış (yazdırma) için de kullanılabilir.	
	Matematiksel işlem, atama	 
	Karar işlemleri	

	Yazdırma (çıkış)	"GÜNAYDIN" Sayıların toplamı = 23
	Döngü (loop) (Tekrarlama işlemleri için kullanılır.)	sayac = 1,5
	Akış yönü	
	Fonksiyon (önceden tanımlı işlem)	toplam = a + b (İki sayının toplamını hesaplayan kod parçası)
	Bağlaç (Akış şemasının sayfaya sığmadığı durumlarda devamına bağlantı için kullanılır.)	

Akış şeması örneği 1: İki notun ortalamasını hesaplayan programın akış şemasını hazırlayalım.

ALGORİTMA	AKIŞ ŞEMASI	PYTHON
1.Adım: Başla 2.Adım: Notları oku. a,b 3.Adım: Notları topla. t = a+b 4.Adım: Ortalamayı hesapla. Toplamı 2'ye böl. 5.Adım: Ortalamayı yaz. 6.Adım: Dur		Python kodu 1 <pre>a = 100 b = 85 toplam = a + b ort = toplam / 2 print("Notların ortalaması") print(ort)</pre> Python kodu 2 <pre>a = int(input("1.notu girin:")) b = int(input("2.notu girin:")) toplam = a + b ort = toplam / 2 print("Notların ortalaması") print(ort)</pre>

Akış şeması örneği 2: Tiyatro bileti. Kişinin yaşı veriliyor. Yaşı 15'ten küçük ise İNDİRİMLİ BİLET, değilse NORMAL BİLET yazan programın akış şemasını hazırlayalım.

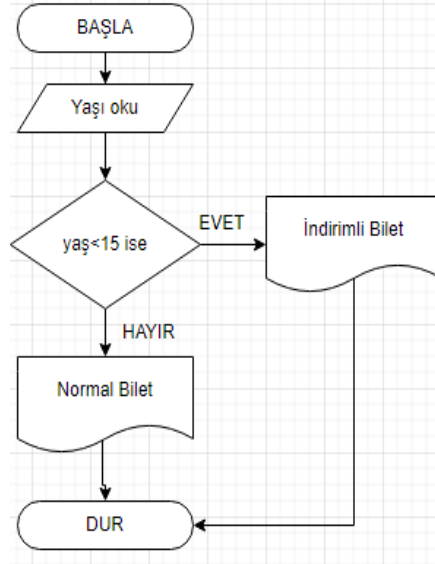
ALGORİTMA	AKIŞ ŞEMASI	PYTHON
-----------	-------------	--------

1.Adım: Başla

2.Adım: Yaşı oku

3.Adım: Eğer $yaş < 15$ ise "İndirimli Bilet" yaz
değilse "Normal Bilet" yaz

4.Adım: Dur



Python kodu 1

```
yas = 17
if yas < 15:
    print("İndirimli Bilet")
else:
    print("Normal Bilet")
```

Python kodu 2

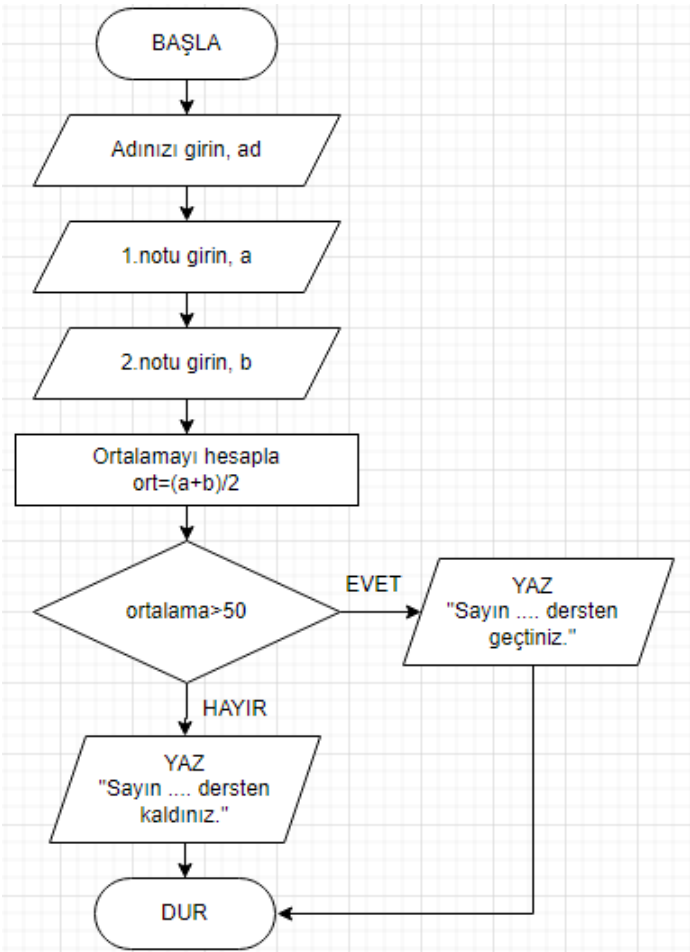
```
yas = int(input("Yaşı girin:"))
if yas < 15:
    print("İndirimli Bilet")
else:
    print("Normal Bilet")
```

Akış şeması örneği 3: Ders başarısı. Öğrencinin adı ve 2 adet notu veriliyor. Not ortalaması 50'den büyük ise DERSTEN GEÇTİNİZ, değilse KALDINIZ yazan programın akış şemasını hazırlayalım.

ALGORİTMA

AKIŞ ŞEMASI

- 1.Adım: Başla
- 2.Adım: İsmi oku, ad
- 3.Adım: 1.notu oku, a
- 4.Adım: 2.notu oku, b
- 5.Adım: Ortalamayı hesapla
- 6.Adım: Ortalama 50 den büyükse GEÇTİ yaz, değilse KALDI yaz.
- 7.Adım: Dur



HAFTA 04-07 Akış Şemaları ve Algoritmalar

- [Kodlama etkinlikleri](#) web sayfasındaki 5 nolu etkinliği yapın.
- Video - [En popüler Arama Motorları \(1994-2019\)](#)
- Video - [Google Algoritması \(pagerank\)](#)
- SORU 1: Dikdörtgenin alanını hesaplayan programın algoritmasını yazın, akış şemasını çizin.

HAFTA 08-09 Akış Şemaları

1. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Veri Türleri](#)
2. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Sabit ve Değişkenler-1](#)
3. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Sabit ve Değişkenler-2](#)
4. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Değişkenler ve İşlem Sonuçları](#)
5. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Akış Şeması Sembolleri](#)
6. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Göstergeler-1](#) (Eğer)

7. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Göstergeler-2](#) (Döngü)
8. Problem Çözme ve Algoritmalar – [Düşünelim/Deneyelim](#)

HAFTA 10 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 18.11

☐ [Kodlama etkinlikleri](#) web sayfasındaki 7A ve 5 nolu etkinlikleri yapın.

☐ <https://www.maker06.com/python-dili-hakkinda/> sayfasını inceleyin.

☐ [En Popüler Programlama Dillerinin Yıllara Göre Kullanımı \(1965-2022\)](#) | Programlama dillerinin son 57 yıldaki popüleritesini gösteren grafik. Popülerlik, belirli bir dilde yeterliliğe sahip olan veya halihazırda o dili öğrenen/ustalaşan programcıların yüzdesi ile tanımlanır.

☐ Python editörleri [sunusunu](#) inceleyin.

☐ <https://www.maker06.com/python-kodlarini-nasil-calisir/>

ETKİNLİKLER

1. PROGRAMLAMADA TEMEL KAVRAMLAR | <https://learningapps.org/13246966>
2. Python Değişken isimleri 1 | <https://learningapps.org/19439229>
3. Python Değişken İsimleri Eşleştirme Etkinliği 2 | <https://learningapps.org/view37145365>
4. Python Kodları ve Akış Şeması Şekilleri | <https://learningapps.org/19938406>
5. Veri Türleri 2 | <https://learningapps.org/watch?v=pfdupk3ft24>

HAFTA 11 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 25.11

☐ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)

☐ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)

A - ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMASI İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

5. Akış Şeması - Şekiller | <https://learningapps.org/watch?v=pu32y5ukn24>
6. Geçti - kaldı. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pxhgiks7j20>
7. Karenin çevre ve alan hesabı. Algoritmayı düzenleyin. (işlem) | <https://learningapps.org/watch?v=pado63qhj23>
8. Tiyatro bileti. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pzh40smtc23>
9. Tiyatro bileti 2. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=p993o4t7c24>
10. Akış Şeması Sembollerini Öğreniyorum 02 | <https://learningapps.org/watch?v=pobm2ddoa24>
11. Algoritmanın adımlarını sıralama-1 | <https://learningapps.org/view4155283>
12. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(1) | <https://learningapps.org/watch?v=p9aszmcpn24>
13. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(2) | <https://learningapps.org/watch?v=pky0c348t24>

B - VERİ TÜRLERİ İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

10. Python Değişken isimleri 1 | <https://learningapps.org/19439229>
11. Python Değişken İsimleri Eşleştirme Etkinliği 2 | <https://learningapps.org/view37145365>
12. Veri Türleri (int, char, str, logical, float) | <https://learningapps.org/watch?v=pfdupk3ft24>
13. Hangi Veri Türü? (4 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=p2jf4wkrt24>
14. Hangi Veri Türü? (5 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=pifvhfy6j24>

15. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
16. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
17. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
18. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>

HAFTA 12 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 02.12

- ▶ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
- ▶ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)
- ▶ PYTHON ETKİNLİĞİ <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python>

A - ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMASI İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(1) | <https://learningapps.org/watch?v=p9aszmcpn24>
2. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(2) | <https://learningapps.org/watch?v=pky0c348t24>

B - VERİ TÜRLERİ, İŞLEMLER İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Hangi Veri Türü? (5 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=pifvhfy6j24>
2. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
3. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
4. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
5. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (Değişkenlerin değerleri a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>

Örnek: İki sayının toplamını hesaplayan programın algoritmasını yazın.

- 1.Adım: Başla
- 2.Adım: Birinci sayıyı oku (a)
- 3.Adım: İkinci sayıyı oku (b)
- 4.Adım: Sayıları topla. sonuc = a + b
- 5.Adım: Sonucu ekrana yaz.
- 6.Adım: Bitir

Örnek: Karenin alanını hesaplayan programın algoritmasını yazın.

- 1.Adım: Başla
- 2.Adım: Karenin kenar uzunluğunu oku (kenar)
- 3.Adım: Alanı hesapla. alan = kenar * kenar
- 4.Adım: Alanı ekrana yaz.
- 5.Adım: Bitir

Örnek: Çemberin çevresini hesaplayan programın algoritmasını yazın.

- 1.Adım: Başla
- 2.Adım: Çemberin yarıçapı uzunluğunu oku (r)
- 2.Adım: Pi sayısını ata (pisayisi)
- 3.Adım: Çemberin çevresini hesapla. $cevre = 2 * pisayisi * r$
- 4.Adım: Çevreyi ekrana yaz.
- 5.Adım: Bitir

Atama işlemi ile değer girmek

```
puan = 95  
sayi = 23  
sayi2 = -12  
isim = "ANKARA"  
isim = 'ANKARA'  
piSayisi = 3.14  
notOrt = 87.5
```

Klavyeden değer girmek

```
puan = int(input("Puan giriniz:"))  
sayi = int(input("Sayıyı giriniz:"))  
sayi2 = int(input("Sayıyı giriniz:"))  
isim = int(input("İsmi giriniz:"))  
isim = int(input("İsmi giriniz:"))  
piSayisi = int(input("Pi sayısı nedir?"))  
notOrt = int(input("Not ortalamanızı girin:"))
```

```
#Örnek: İki sayının toplamı  
a = 3  
b = 5  
sonuc = a + b  
print("Sayıların toplamı")  
print(sonuc)
```

```
#Örnek: Karenin alan hesabı  
kenar = 7  
alan = kenar * kenar  
print(alan)
```

```
#Örnek: Çemberin çevre hesabı  
piSayisi = 3.14  
r = 3  
cevre = 2 * piSayisi * r  
print(cevre)
```

#Örnek: İki sayının toplamı

#Program çalışınca değerler klavyeden girilir

```
a = int(input("Birinci sayıyı girin:"))  
b = int(input("İkinci sayıyı girin:"))  
sonuc = a + b  
print("Sayıların toplamı")  
print(sonuc)
```

--Program çalışınca---(çıktı/output)----

```
Birinci sayıyı girin: 5  
İkinci sayıyı girin: 3  
Sayıların toplamı  
8
```

Siz de diğerlerini yapınız.



DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI / [DERS SUNUSU](#)

HAFTA 13 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 09.12

- ▶ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
- ▶ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)
- ▶ PYTHON ETKİNLİĞİ <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python> (5A)

B - VERİ TÜRLERİ, İŞLEMLER İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
2. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
3. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
4. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (Değişkenlerin değerleri a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>

HAFTA 14 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 16.12

- ▶ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
- ▶ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)
- ▶ PYTHON ETKİNLİĞİ <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python> (5A)

```
#Örnek: İki sayının toplamı
a = 3
b = 5
sonuc = a + b
print("Sayıların toplamı")
print(sonuc)
```

```
#Örnek: Karenin alan hesabı
kenar = 7
alan = kenar * kenar
print(alan)
```

```
#Örnek: Çemberin çevre hesabı
pisayisi = 3.14
r = 3
cevre = 2 * pisayisi * r
print(cevre)
```

```
#Örnek: İki sayının toplamı
#Program çalışınca değerler klavyeden girilir
a = int(input("Birinci sayıyı girin:"))
b = int(input("İkinci sayıyı girin:"))
sonuc = a + b
print("Sayıların toplamı")
print(sonuc)
```

```
--Program çalışınca----(çıktı/output)-----
Birinci sayıyı girin: 5
İkinci sayıyı girin: 3
Sayıların toplamı
8
```

Siz de diğerlerini yapınız.

HAFTA 15 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 23.12

B - VERİ TÜRLERİ, İŞLEMLER İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
2. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
3. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>

- ▶ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
- ▶ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)
- ▶ PYTHON ETKİNLİĞİ <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python> (5A)

HAFTA 16 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 30.12

- ▶ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
- ▶ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)
- ▶ PYTHON ETKİNLİĞİ <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python> (5A)

Matematiksel ve mantıksal işlemler ile ilgili etkinlikler

1. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
2. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
3. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (Değişkenlerin değerleri a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>

Örnek: Girilen şifrenin doğru ise “kapı açıldı”, değilse “alarm sistemi çalıştı” yazan program.

ALGORİTMA	PYTHON PROGRAMI
(if) ile 1.Adım: Başla 2.Adım: Şifreyi oku (sifre) 3.Adım: Eğer sifre == 1234 ise “Kapı açıldı” yaz 4.Adım: Eğer sifre != 1234 ise “Alarm sistemi çalıştı” yaz 5.Adım: Bitir (if-else) ile 1.Adım: Başla 2.Adım: Şifreyi oku (sifre) 3.Adım: Eğer sifre == 1234 ise “Kapı açıldı” yaz değilse “Alarm sistemi çalıştı” yaz 4.Adım: Bitir	<pre>#Şifre programı sifre= int(input("Şifreyi giriniz:")) if sifre == 1234: print("Şifre doğru.. Kapı açıldı.") if sifre != 1234: print("Alarm sistemi çalıştı..") veya #Şifre programı sifre= int(input("Şifreyi giriniz:")) if sifre == 1234: print("Şifre doğru.. Kapı açıldı.") else: print("Alarm sistemi çalıştı..")</pre>

Sıra sizde: 1

Herhangi bir yıl girin. Bu yıla ait bir açıklama yazsın. Örneğin; 1923 yılı girince “Cumhuriyet kuruldu.” yazsın.

Sıra sizde: 2

Herhangi bir puan girin. Puanı nota çeviren program. 100 puanın karşılığı 5; 72 puanın karşılığı 4; vb.

- ☐ 85-100 puan arası: 5
- ☐ 70-84 puan arası: 4
- ☐ 60-69 puan arası: 3
- ☐ 50-59 puan arası: 2
- ☐ 50'den küçükse: 1 zayıf (başarısız)

Python örnek karar satırı:

```
if p>=85 and p<=100:  
    print("Puanın:", p)  
    print("Notun 5")
```

HAFTA 17-18 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 06.01

- ▶ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
- ▶ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)

▶ETKİNLİKLER

1. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
2. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
3. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
4. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (Değişkenlerin değerleri a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>
5. PYTHON Temel Kuralları Etkinliği <https://compute-it.toxiccode.fr/?hour-of-code&progression=python> (5A)

A - ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMASI İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

6. Akış Şeması - Şekiller | <https://learningapps.org/watch?v=pu32y5ukn24>
7. Geçti - kaldı. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pxhgiks7j20>
8. Karenin çevre ve alan hesabı. Algoritmayı düzenleyin. (işlem) | <https://learningapps.org/watch?v=pado63qhj23>
9. Tiyatro bileti. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pzh40smtc23>
10. Tiyatro bileti 2. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=p993o4t7c24>
11. Akış Şeması Sembollerini Öğreniyorum 02 | <https://learningapps.org/watch?v=pobm2ddoa24>
12. Algoritmanın adımlarını sıralama-1 | <https://learningapps.org/view4155283>
13. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(1) | <https://learningapps.org/watch?v=p9aszmcpn24>
14. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(2) | <https://learningapps.org/watch?v=pky0c348t24>

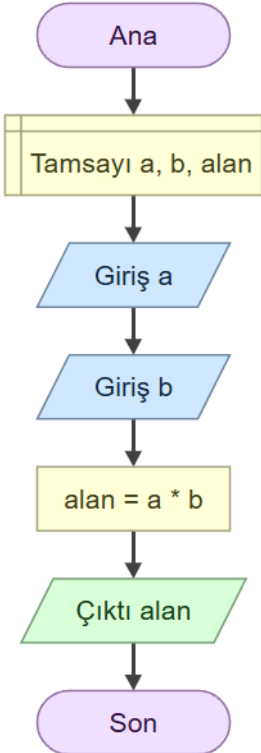
B - VERİ TÜRLERİ İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

15. Python Değişken isimleri 1 | <https://learningapps.org/19439229>
16. Python Değişken İsimleri Eşleştirme Etkinliği 2 | <https://learningapps.org/view37145365>
17. Veri Türleri (int, char, str, logical, float) | <https://learningapps.org/watch?v=pfdupk3ft24>
18. Hangi Veri Türü? (4 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=p2jf4wkr24>
19. Hangi Veri Türü? (5 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=pifvhfy6j24>
20. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
21. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
22. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
23. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>
24. **7A. Silent Teacher (Temel Python)** - Python Temel Seviye Kodlama ile ilgili temel kuralları öğreten etkinlik.

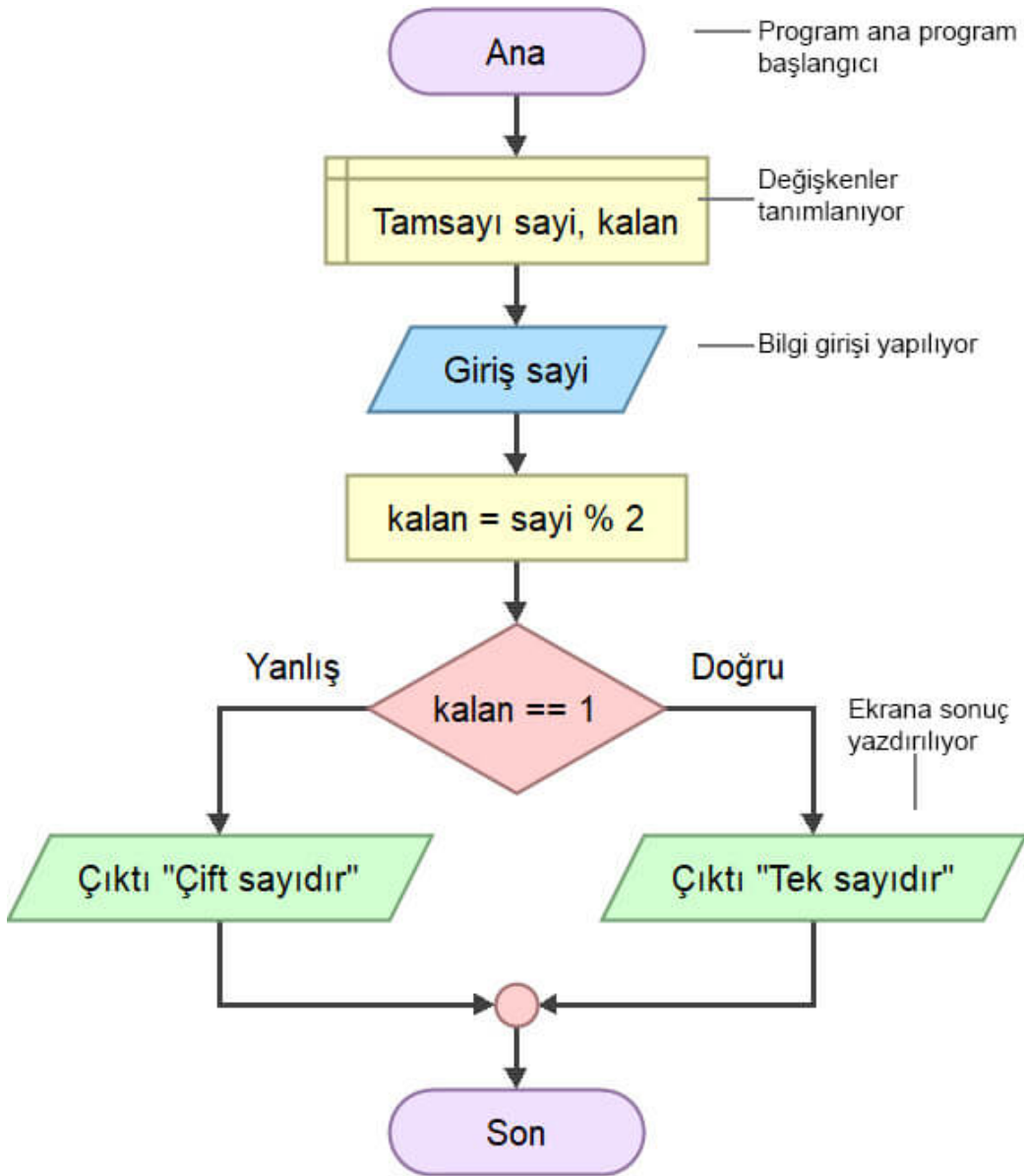
HAFTA 19 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 03.02

Akış şeması çizimi - <https://www.maker06.com/flowgorithm-ile-akis-semasi-cizimi/>

Örnek 1



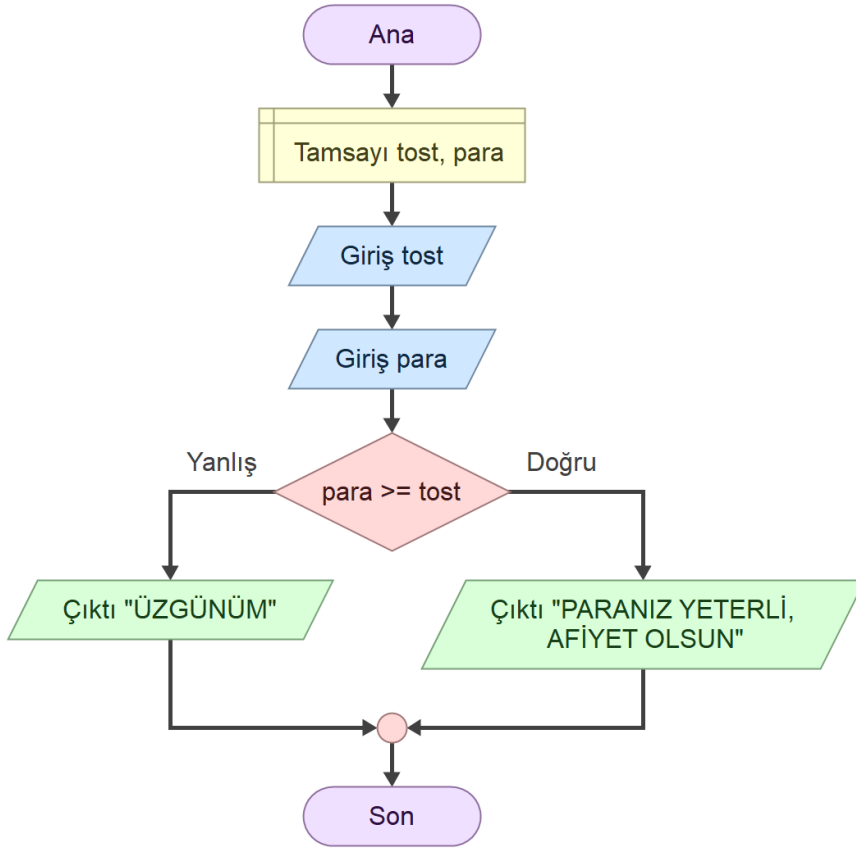
Örnek 2



HAFTA 20 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 10.02

Akış şeması çizimi - <https://www.maker06.com/flowgorithm-ile-akis-semasi-cizimi/>

Soru 1: Kantin alış verışı.



Soru 2: Beden kitle endeksi.

BKİ - BEDEN KİTLE İNDEKSİ

Örnek

Vücut ağırlığı 52 kg, boyu 1.63 cm olan Ayşe Hanım'ın beden kitle indeksi:

$$\frac{52}{1.63^2} = 19.6$$

Örnek

Vücut ağırlığı 73 kg, boyu 1.85 cm olan Burak Bey'in beden kitle indeksi:

$$\frac{73}{1.85^2} = 21.4$$

$$\frac{\text{Kilo (kg)}}{\text{Boy (m)}^2} = \text{Beden-kitle indeksi}$$



Beden Kitle İndeksi nedir?

Yetişkin bir insanın ağırlığının, boyuna göre normal olup olmadığını gösteren bir parametredir.

İngilizcede "Body Mass Index" veya kısa adıyla "BMI" şeklinde ifade edilmektedir. Aşağıda görülen Vücut Kitle Endeksi (VKE, VKİ veya BKİ) tablosunda kilogram cinsinden ağırlık ve metre cinsinden boyun kesiştiği noktanın içinde bulunan alan ile kilonun ideal olup olmadığı tespit edilebilmektedir.

Beden kitle indeksi nasıl hesaplanır?

Vücut ağırlığının boy uzunluğunun karesine bölünmesi ile hesaplanır.

Sonuç olarak elde edilen değer yani beden kitle indeksi aşağıdaki aralıklarda değerlendirilmektedir.

0 - 18,4: Zayıf: Zayıf olduğunuzu gösterir.

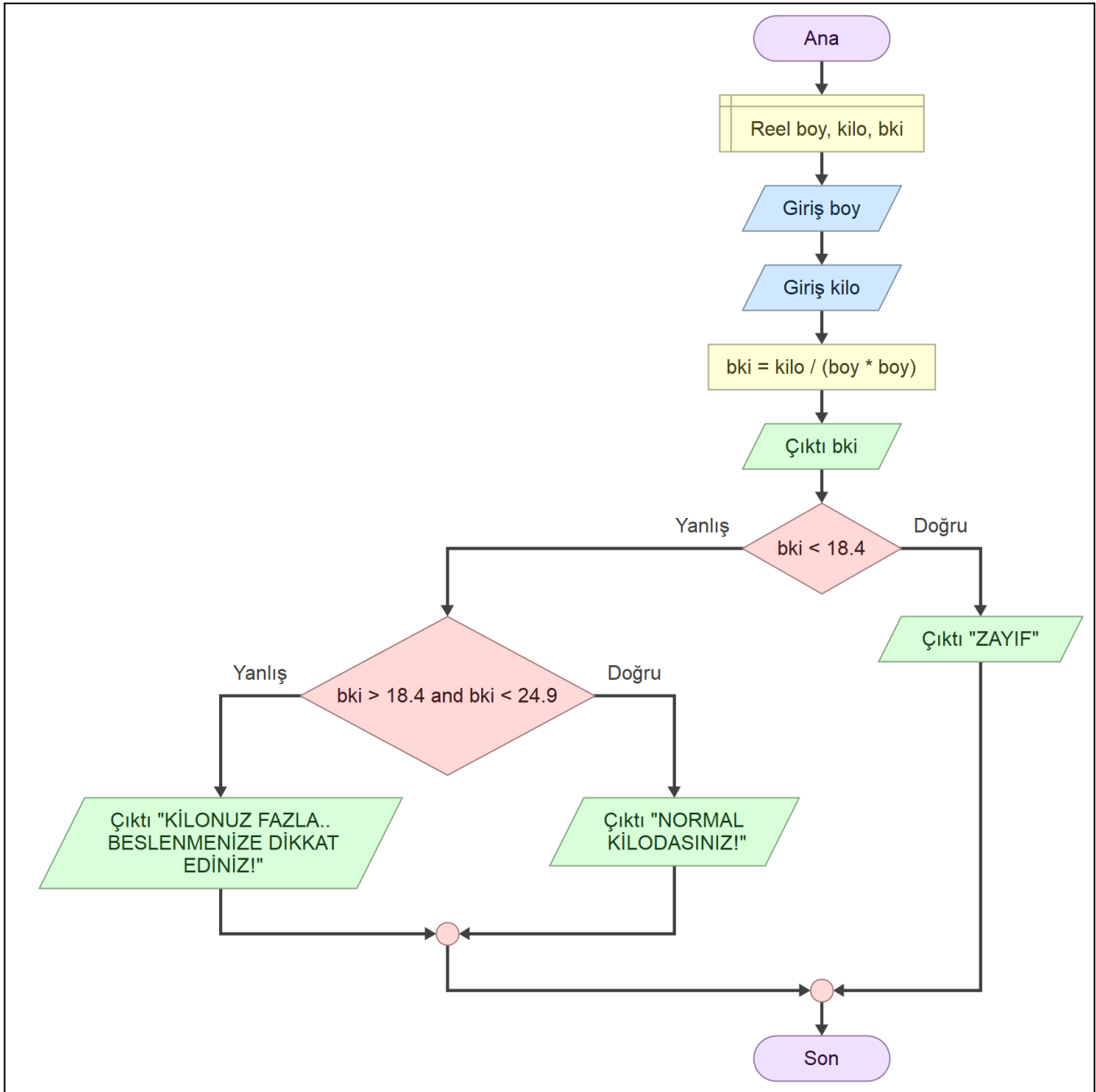
18,5 - 24,9: Normal: Uygun ağırlıkta olduğunuzu gösterir.

25,0 - 29,9: Fazla Kilolu : Vücut ağırlığınızın fazla olduğunu gösterir.

30,0 - 34,9: Şişman (Obez) - I. Sınıf

35,0 - 44,9: Şişman (Obez) - II. Sınıf

45,0 ve üstü: Aşırı Şişman (Aşırı Obez) - III. Sınıf

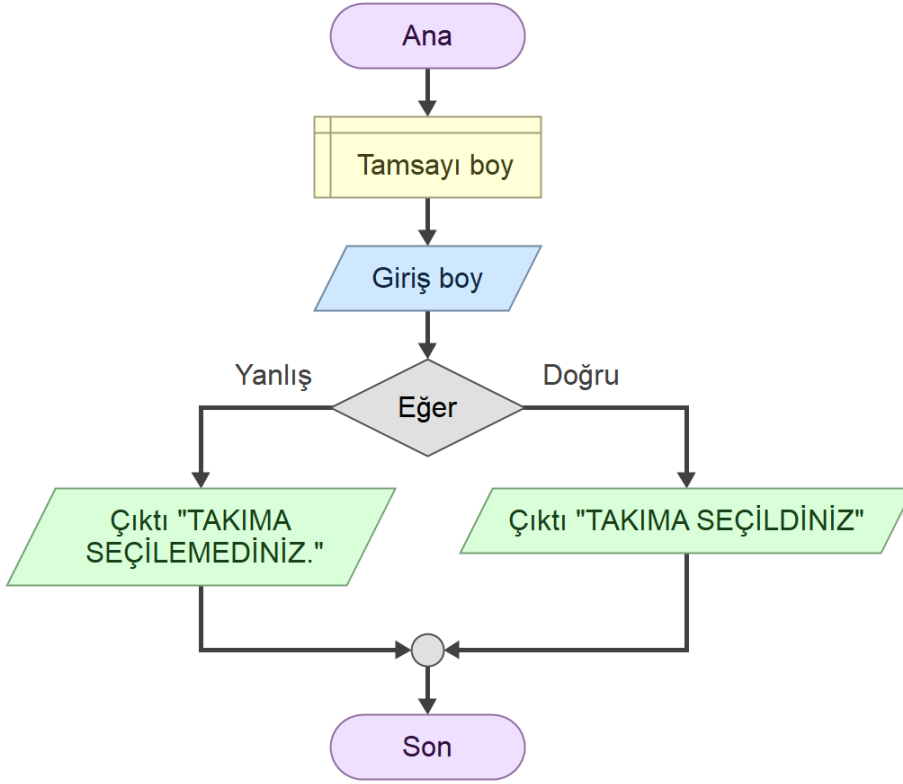


HAFTA 21 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 17.02

Soru: Basketbol takım elemesi yapılacaktır. Sporcunun adı ve boy uzunluğu girilecek. Kural: Boyu 165 cm ve daha uzun olanlar takıma seçilebilir.

Görev 1- Akış şemasının hatalarını düzeltip, çalıştırın.

boy >= 165



Görev 2 - Python programını yazın.

Online Python

trinket Python3 Run Share

main.py

```
1 print("Bu program basketbol takımına seçme yapar.")
2 print(40 * "-")
3
4 isim = input("Adınızı girin")
5 boy = float(input("Boy (cm olarak)"))
6
7 print(isim)
8 print("BASKETBOL SEÇMELERİNE HOŞ GELDİN.")
9
10 if boy >= 165 :
11     print("Takıma Seçildiniz.")
12 else:
13     print("Takım şartlarına uygun değilsiniz.")
14     print("Başka elemelere başvuru yapın.")
15
```

Çıktı (output)

Bu program basketbol takımına seçme yapar.

Adınızı girin ATAKAN

Boy (cm olarak) 125

ATAKAN

BASKETBOL SEÇMELERİNE HOŞ GELDİN.

Takım şartlarına uygun değilsiniz.

Başka elemelere başvuru yapın.

Bu program basketbol takımına seçme yapar.

Adınızı girin ZEYNEP

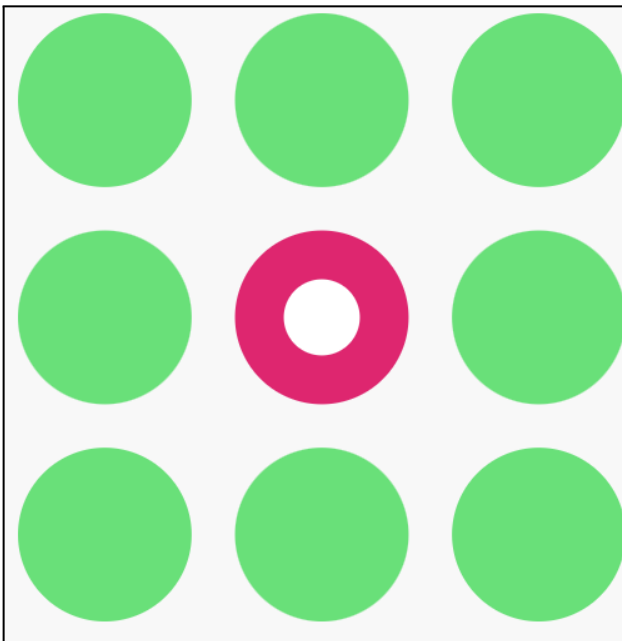
Boy (cm olarak) 168

ZEYNEP

BASKETBOL SEÇMELERİNE HOŞ GELDİN.

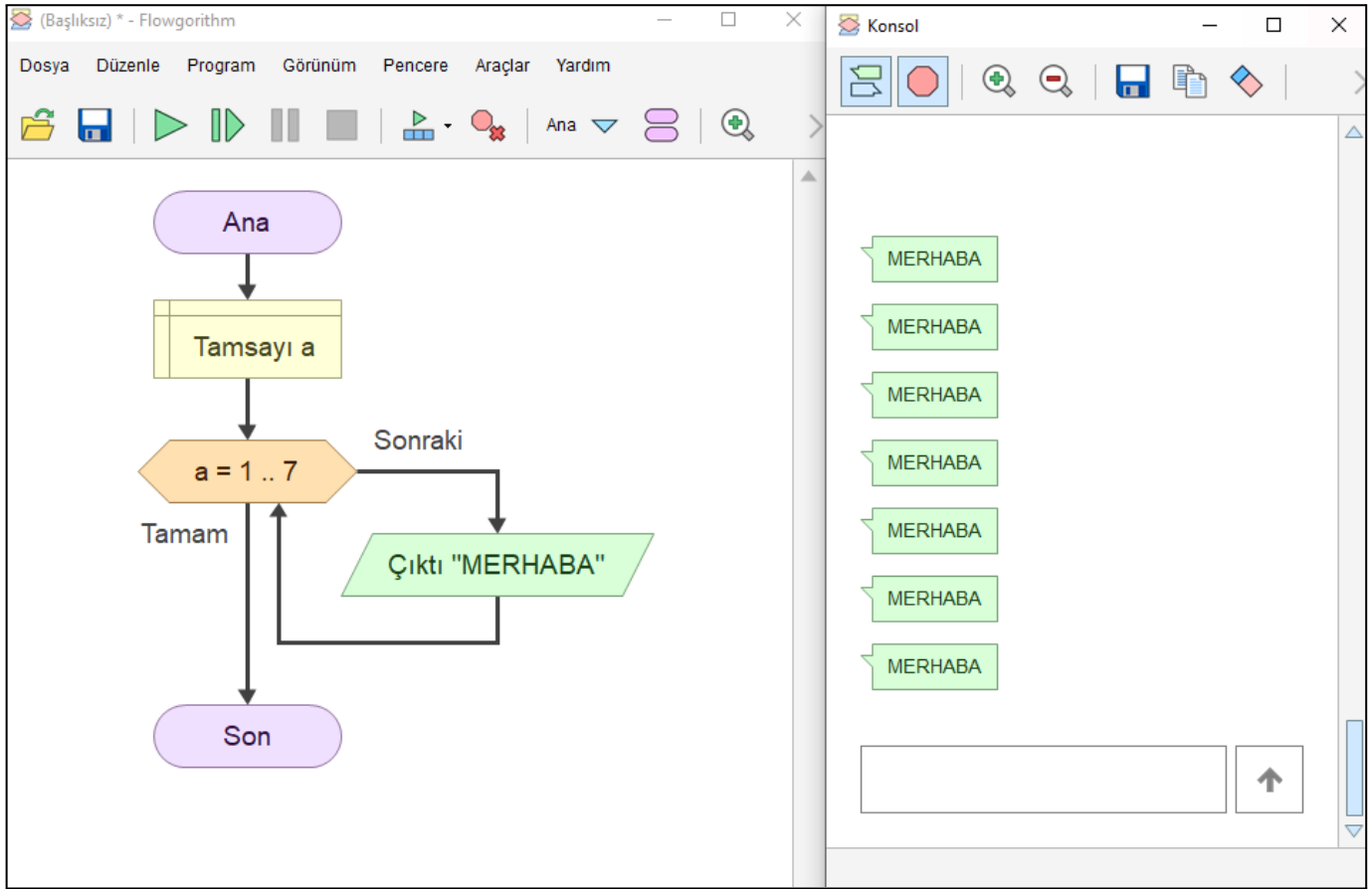
Takıma Seçildiniz.

HAFTA 22 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 24.02



```
for i in range(9) :  
    yukarı()  
for i in range(3) :  
    sol()  
aşağı()
```

Soru: 7 defa “Merhaba” yazdıran program.



Online Python

main.py

```
1 print("TEKRAR İŞLEMLERİ")
2 print("For döngüsü")
3 print(25 * "=")
4
5 for i in range(7):
6     print("MERHABA")
7
```

Powered by trinket

TEKRAR İŞLEMLERİ
For döngüsü
=====

MERHABA
MERHABA
MERHABA
MERHABA
MERHABA
MERHABA
MERHABA

Online Python

trinket Python3 Run Share

main.py

```
1 print("TEKRAR İŞLEMLERİ")
2 print("For döngüsü")
3 print(25 * "=")
4
5 for i in range(7):
6     print("MERHABA")
7
8 print("\nTEK SAYILAR")
9 for a in range(1,20,2):
10     print(a)
11
12 print("\nÇİFT SAYILAR")
13 for b in range(0,20,2):
14     print(b)
15
16 print("\nGERİYE DOĞRU SAYMA")
17 for c in range(10,1,-1):
18     print(c)
19
```

Powered by trinket

TEKRAR İŞLEMLERİ

For döngüsü

=====

MERHABA

MERHABA

MERHABA

MERHABA

MERHABA

MERHABA

MERHABA

TEK SAYILAR

1

3

5

7

9

HAFTA 23 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 03-10.03

- ▶ PYTHON Temel Kuralları Etkinliği <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python>
- ▶ Silent Teacher (Temel Python) - Python Temel Seviye Kodlama ile ilgili temel kuralları öğreten etkinlik.

HAFTA 24-25-26-27-28-29-30-31 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 10.03

- ▶ SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
- ▶ DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)

C - PYTHON Temel Kuralları Etkinliği - <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python>

D - Python Temel Seviye Kodlama ile ilgili temel kuralları öğreten etkinlik. - [Silent Teacher \(Temel Python\)](#)

A - ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMASI İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

14. Akış Şeması - Şekiller | <https://learningapps.org/watch?v=pu32y5ukn24>
15. Geçti - kaldı. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pxhgiks7j20>
16. Karenin çevre ve alan hesabı. Algoritmayı düzenleyin. (işlem) | <https://learningapps.org/watch?v=pado63qhj23>
17. Tiyatro bileti. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pzh40smtc23>
18. Tiyatro bileti 2. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=p993o4t7c24>
19. Akış Şeması Sembollerini Öğreniyorum 02 | <https://learningapps.org/watch?v=pobm2ddoa24>
20. Algoritmanın adımlarını sıralama-1 | <https://learningapps.org/view4155283>

21. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(1) | <https://learningapps.org/watch?v=p9aszmcpn24>
22. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(2) | <https://learningapps.org/watch?v=pky0c348t24>

B - VERİ TÜRLERİ İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

19. Python Değişken isimleri 1 | <https://learningapps.org/19439229>
20. Python Değişken İsimleri Eşleştirme Etkinliği 2 | <https://learningapps.org/view37145365>
21. Veri Türleri (int, char, str, logical, float) | <https://learningapps.org/watch?v=pfdupk3ft24>
22. Hangi Veri Türü? (4 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=p2jf4wkr24>
23. Hangi Veri Türü? (5 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=pifvhfy6j24>
24. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
25. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
26. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
27. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>

HAFTA 32 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 12.05

- ☐ 1. Algoritmalar (Python diline göre) - <https://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code&progression=python>
- ☐ 2. Algoritmalar - <https://little-dot.toxicode.fr/>

HAFTA 33-34-35-36-37 Algoritma, Akış Şemaları, Python - 05-12.05

-  SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)
-  DOKÜMAN - [DERS ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)

EKLER

-  SUNU - [ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMALARI](#)

-  [ÇALIŞMA KAĞIDI - KONU ÖZETLERİ VE ÇALIŞMA SORULARI](#)

- ☐ Kodlama etkinlikleri | <https://www.maker06.com/kodlama-etkinlikleri/>



- ☐ Algoritma düzenleyin. 01 | [Karenin çevre ve alan hesabı \(işlem\)](#)
- ☐ Algoritma düzenleyin. 02 | [Geçti / Kaldı \(if\)](#)
- ☐ Algoritma düzenleyin. 03 | [Tiyatro bileti-1 \(if\)](#)
- ☐ Algoritma düzenleyin. 04 | [Tiyatro bileti-2 \(if\)](#)



- ☐ Akış şeması etkinliği 01 | [Akış şeması sembollerini isim ve görevleri ile eşleştirin.](#)
- ☐ Akış şeması etkinliği 02 | [Akış şeması sembollerini isim ve görevleri ile eşleştirin.](#)

1. PROGRAMLAMADA TEMEL KAVRAMLAR | <https://learningapps.org/13246966>
2. Python Değişken isimleri 1 | <https://learningapps.org/19439229>
3. Python Değişken İsimleri Eşleştirme Etkinliği 2 | <https://learningapps.org/view37145365>
4. Python Kodları ve Akış Şeması Şekilleri | <https://learningapps.org/19938406>
5. Veri Türleri 2 | <https://learningapps.org/watch?v=pfdupk3ft24>

A - ALGORİTMA VE AKIŞ ŞEMASI İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Akış Şeması - Şekiller | <https://learningapps.org/watch?v=pu32y5ukn24>
2. Geçti - kaldı. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pxhgiks7j20>
3. Karenin çevre ve alan hesabı. Algoritmayı düzenleyin. (işlem) | <https://learningapps.org/watch?v=pado63qhj23>
4. Tiyatro bileti. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=pzh40smtc23>
5. Tiyatro bileti 2. Algoritmayı düzenleyin.(if) | <https://learningapps.org/watch?v=p993o4t7c24>
6. Akış Şeması Sembollerini Öğreniyorum 02 | <https://learningapps.org/watch?v=pobm2ddoa24>
7. Algoritmanın adımlarını sıralama-1 | <https://learningapps.org/view4155283>
8. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(1) | <https://learningapps.org/watch?v=p9aszmcpn24>
9. Algoritma yönergelerini doğru akış şeması sembolleri ile eşleştirin.(2) | <https://learningapps.org/watch?v=pky0c348t24>

B - VERİ TÜRLERİ İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER

1. Python Değişken isimleri 1 | <https://learningapps.org/19439229>
2. Python Değişken İsimleri Eşleştirme Etkinliği 2 | <https://learningapps.org/view37145365>
3. Veri Türleri (int, char, str, logical, float) | <https://learningapps.org/watch?v=pfdupk3ft24>
4. Hangi Veri Türü? (4 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=p2jf4wkr24>
5. Hangi Veri Türü? (5 veri türü) | <https://learningapps.org/watch?v=pifvhfy6j24>
6. Atama işlemleri doğru mu? | <https://learningapps.org/watch?v=pjiwedgya24>
7. Matematiksel ve mantıksal operatörlerin simgeleri ile görevlerini eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=ph7qfqp2c24>
8. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. | <https://learningapps.org/watch?v=pnhx4jnoc24>
9. Matematiksel ve mantıksal işlemlerin sonuçlarını eşleştiriniz. (a=2, b=3'tür) | <https://learningapps.org/watch?v=p9k3zarwc24>

ALGORİTMA VİDEOLARI

Algoritma videolarını izleyerek bilginizi arttırın.

- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=dLP8A3tlmQU> Algoritma Belgeseli
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=p9tsk9dger4> Algoritma Belgeseli (Kısaltılmış Versiyon)
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=5iJDgvbT7vg> Google algoritması (pagerank)
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=1Pve-uH5FSM> Algoritma Nedir ve Neden Öğrenmeliyiz?

Videolarını izleyerek bilginizi arttırın.

- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=z3fZBwJhn4g> Bilgisayarın Hikayesi - Her Şey Nasıl Başladı? (1. Bölüm)
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=kKMOV73S6ePk> Dünyayı Değiştirenler: Bilgisayar Devrimi (2. Bölüm)

- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=62EANO1Mc9Q> Yapay Zeka konulu video. Uzmanlar ve bilim insanları, bu yeni teknolojilerin ne getirip götürebileceğini açıklıyor.
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=ybkkjGtJmkM> Enigma Makinesi nasıl çalışıyordu?
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=L-3QSUUxAxU> Programlama Dilleri Tarihçesi
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=ijpy7DWSe40> İnternetin icadının öncesi - İnsanlık Tarihinin En Önemli İcatlarından Biri | İnternetin Tarihi
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=m4Bqz98qEdY> Bilgisayar Nasıl Çalışır? (Ortaokul için ideal)
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=hurQ6OrHp6o> 2024 Yılıının En Büyük Teknoloji Trendleri
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=5VES-G7yIsY> BİLGİSAYAR NASIL ÇALIŞIR?
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=2xN8uFsZ6TA> Bilgisayarın Tarihçesi
- ☐ <https://www.youtube.com/watch?v=a2kls5DOM9o> 5 dakikada bilgisayar tarihi - 30 tonluk bilgisayar (incele)

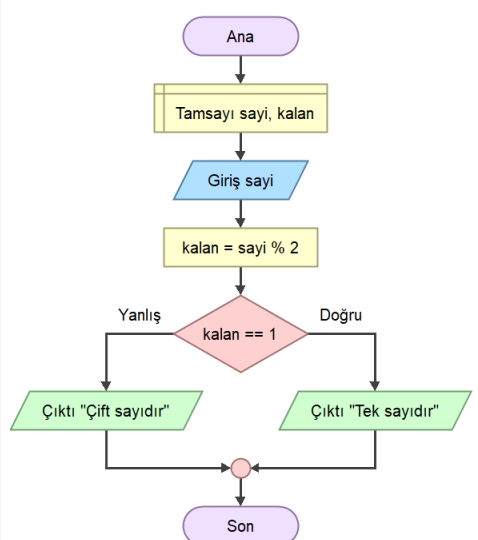
► PROGRAMLAMA VE ALGORİTMA SORU LİSTESİ

- Çay demleme algoritmasını yazın.
- Üç tane notun ortalamasını hesaplayıp yazan programın algoritmasını yazın.
- Dikdörtgenin alanını hesaplayan programın algoritmasını yazın.
- Üçgenin alanını hesaplayan programın algoritmasını yazın.
- Dairenin alanını hesaplayan programın algoritmasını yazın.
- Üç tane notun ortalamasına göre dersten geçip geçmediğine karar veren programın algoritmasını yazın.
- Basketbol takım elemesi yapılacaktır. Boyu 165 cm ve daha uzun olanlar takıma seçilebilir. Sporcunun adı ve boy uzunluğu girilecek.
- Yaş hesabı yapan programın algoritmasını yazın.
- Türk Lirası para miktarını dövize (dolar) çeviren programın algoritmasını yazın.
- Sinema bileti fiyatı. 12 yaş altı ücretsiz, 12-18 arası %50 indirimli, 18-65 yaş arası normal, 65 yaş üstü %80 indirimlidir. Buna göre bilet fiyatını hesaplatın.
- Hatalı puan girişi. Hatalı puan girişini engelleyen programı yazın. Puan 100 den büyük ve 0 dan küçük olamaz. 0 girilirse "Kopya çaktı" yazacak.
- Ders başarısı: Kişinin adı ve iki notu veriliyor. Not ortalaması 50'den büyük ise DERSTEN GEÇTİNİZ, değilse KALDINIZ yazan programın akış şemasını hazırlayalım.
- Tiyatro bileti: Kişinin yaşı veriliyor. Yaşı 15'ten küçük ise İNDİRİMLİ BİLET, değilse NORMAL BİLET yazan programın akış şemasını hazırlayalım.
- Not ortalaması: İki notun ortalamasını hesaplayan programın akış şemasını hazırlayalım.

EKLER, KAYN ► PROGRAMLAMA ETKİNLİK FORMU

Problem: Sayı tek mi, çift mi?

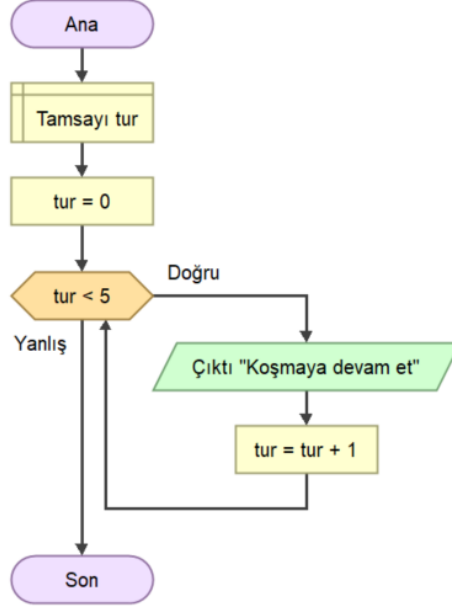
Algoritma	Akış şeması (Flowgorithm ile çizilmiştir.)	Python programı / kod satırları
-----------	--	---------------------------------

1.adım: Başla 2.adım: Sayıyı oku, sayi 3.adım: Sayıyı 2'ye böl. Kalanı bul. 4.adım: Eğer kalan==1 ise, "Tek sayıdır" yaz. 5.adım: Eğer kalan==0 ise, "Çift sayıdır" yaz. 6.adım: Bitir	 <pre> graph TD Ana([Ana]) --> Tamsayı[Tamsayı sayı, kalan] Tamsayı --> Giriş[/Giriş sayı/] Giriş --> Kalan[kalan = sayi % 2] Kalan --> Karar{kalan == 1} Karar -- Yanlış --> Çıktı1[/Çıktı "Çift sayıdır"/] Karar -- Doğru --> Çıktı2[/Çıktı "Tek sayıdır"/] Çıktı1 --> Birleşim(()) Çıktı2 --> Birleşim Birleşim --> Son([Son]) </pre>	<pre> sayi = int(input("Sayıyı giriniz")) kalan = sayi % 2 if kalan == 1: print("Tek sayıdır") if kalan == 0: print("Çift sayıdır") </pre> → Üst ve alttaki 2 program arasındaki farkları (2 tane) bulunuz. 0 1 2 3 4 5 <pre> sayi = int(input()) kalan = sayi % 2 if kalan == 1: print("Tek sayıdır") else: print("Çift sayıdır") </pre>
--	--	---

Problem: 5 tur "Koşmaya devam et". Sporcunun antrenmanda saha etrafında 5 tur koşması gerekmektedir.

Algoritma	Akış şeması	Python programı / kod satırları
-----------	-------------	---------------------------------

1.adım: Başla
2.adım: tur sayacını başlat (sıfırla) sayac=0
3.adım: Eğer sayac >= 5 ise 7.adıma git
5.adım: Bir tur daha koş!
4.adım: Sayacı 1 arttır. sayac = sayac + 1
5.adım: 3.adıma git
7.adım: Bitir



```
0 tur = 0
1 while tur < 5:
2     print("Koşmaya devam et")
3     tur = tur + 1
```

```
tur = 0
while tur < 5:
    print("Koşmaya devam et")
    tur = tur + 1
```

ETKİNLİKLER

AKLAR

- [2023-2024 DERS NOTLARINA BURADAN ULAŞIN](#)
- [DERS NOTLARI](#)
- [Etkinlik Sayfası](#)
- [Çalışma Soruları](#)

- 6.SINIF [BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM](#) | [DERS NOTLARI](#) | [web](#) | [Çalışma Soruları](#)
- KOLEJ 9 [BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM](#) | [DERS NOTLARI](#) | [Etkinlik Sayfası](#) | [Çalışma Soruları](#)
- FEN 9 [BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM](#) | [DERS NOTLARI](#) | [Etkinlik Sayfası](#) | [Çalışma Soruları](#)
- FEN 10 [BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM](#) | [DERS NOTLARI](#) | [01 Robot Programlama](#) | [02 Mobil Programlama](#) | [Çalışma Soruları](#)