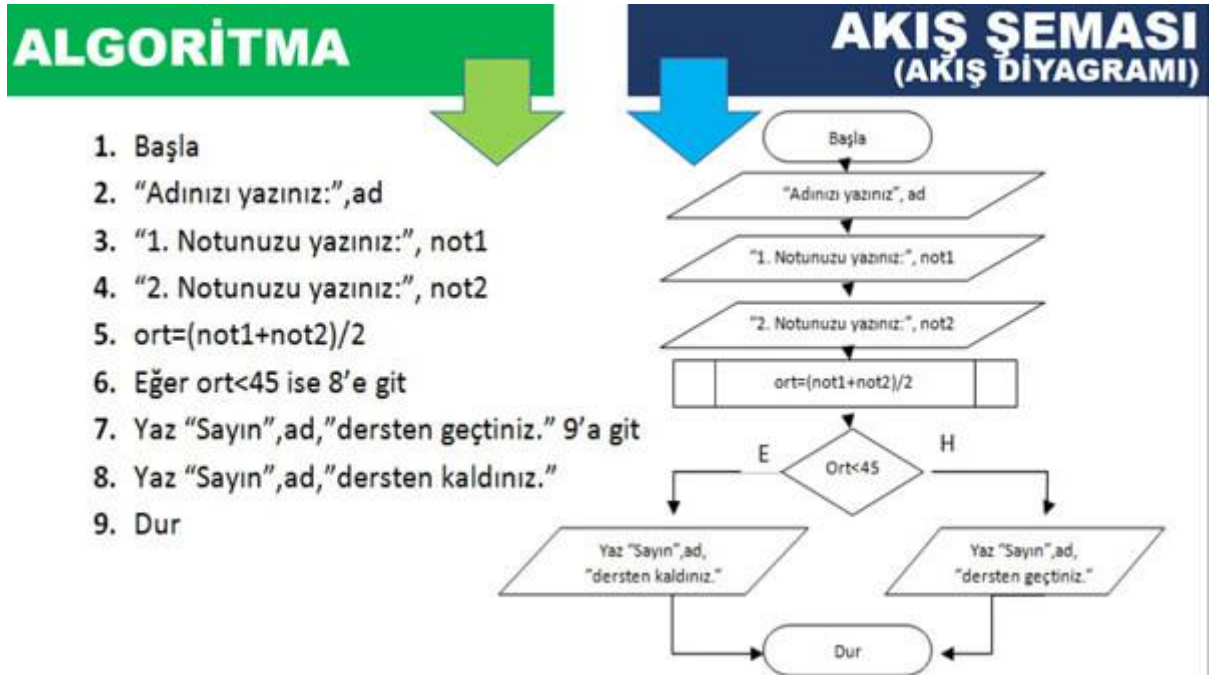


Akış Diyagramı	Bir problemin çözümüne yönelik yapılacak işlemlerin ve izlenecek yolun şekil ve semboller ile göstermeye denir
Programlama Dili	Programı yazan kişinin belli bir algoritmayı ifade etmek için kullandığı ifadeye denir
Bilgisayar	Ona verilen komutları yerine getiren, çok sayıda işlem yapılabilen ve elektrikle çalışan elektronik cihaza denir?
Program	Bilgisayarın bir işlemi yapması için tasarlanan komutların tümüdür.
Programcı	Programlamada kodları yazan kişiye denir?
Algoritma	Bir problemi çözmek için veya belirli bir hedefe ulaşabilmek için sıralı işlemler yaparak yol tasarlanan yola denir
Komut	Belirli bir insana veya araca verilen emire denir
Programlama	Bilgisayara yön veren komutları bir araya getirme ve işleme sürecidir.





B- **Girilen notların ortalamasına göre dersten kalma ya da geçme durumunu gösteren programın algoritması ve akış şeması**

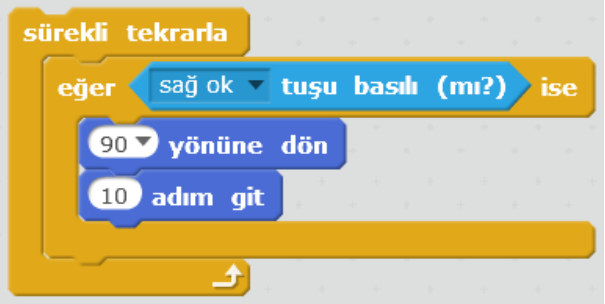
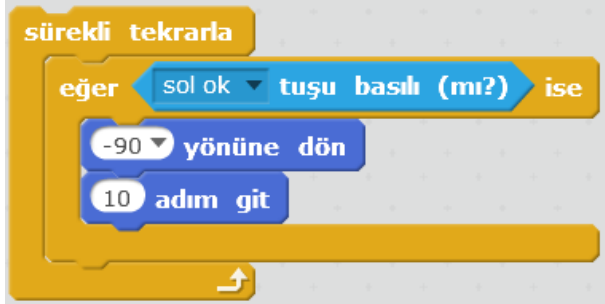

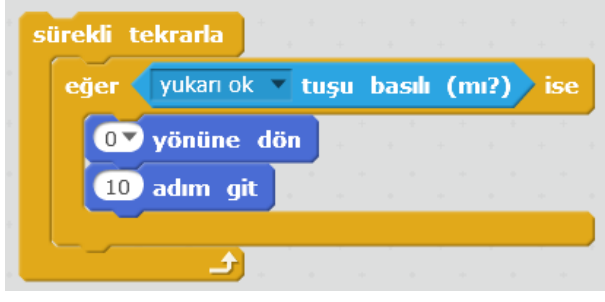


ALGORİTMA

Belirli bir problemi çözmek veya bir amaca ulaşmak için yapılan plana algoritma denir. Algoritma; bilgisayar ya da mobil cihazlar için program geliştirirken ve kod yazarken yapılacak işlemlerin en kısa yoldan doğru ve sıralı ifade edilmesidir.

Algoritma Kullanmanın Faydaları Problemleri daha hızlı çözeriz. Problem çözme sürecini kolay takip ederiz. Problem çözme sürecinde varsa hataları çabuk buluruz. Çözüm için farklı yöntemler denememizi sağlar.	Algoritma Yazma Kuralları Her algoritma basamak basamak yazılır. Her algoritmanın ilk basamağı BAŞLA'dır. Her algoritmanın son basamağı BİTİR'dir. Algoritmalarda kesin cümleler kullanılır.
---	---

Code.org sanatçı etkinliği	
Kare Çizelim 	Üçgen Çizelim 
Daire Çizelim 	Beşgen Çizelim 

Scratch Yön Tuşları ile Hareket Edelim	
Sağa gidelim 	Sola Gidelim 
Aşağı Gidelim 	Yukarı Gidelim 

Sık Kullanılan Scratch Komutları

Hareket Komutları	Kontrol Komutları	Olaylar	Kalem Komutları
10 adım git	10 defa tekrarla	Yeşil bayrak tıklanınca	Temizle
15 derece dön	Sürekli tekrarla	Boşluk tuşu basılınca	Kalemi bastır
90 yönüne dön	Eğer ise	Bu kukla tıklanınca	Kalemi kaldır
Fare okuna git	Eğer ise değilse	Dekor olunca	Kalemin rengini 10 arttır
Rastgele konuma git	Olana kadar bekle	Haber gelince	Kalemin rengini 0 yap
Kenara geldiysen sek	Olana kadar tekrarla		Kalemin kalınlığını 1 arttır
Sağa-sola dönebilsin	Hepsi durdur		Kalemin kalınlığını 1 yap