

Bilgisayarların sonuca ulaşabilmek için algıladığı, işlediği, sonuç ürettiği veya daha sonra kullanmak üzere depoladığı her şeye **veri** denir.



## Sabit

Sürekli aynı değeri tutan, değişmeyendir.

## Değişken

Duruma göre değişkenlik gösterendir.

## DERS



Sayı	Tür	Açıklama
Not	Değişken	Derste alınan not
Eğlence	Değişken	Derste eğlenme oranı
Oyun	Değişken	Tenefüste oynanan oyun sayısı

Sayı	Tür	Açıklama
Ders Süre	Sabit	Bir ders süresi
Başlangıç	Sabit	Ders başlama saati
Geçme notu	Sabit	Dersi geçmek için gereken not

**Algoritma;** belirli bir problemi çözmek veya bir amaca ulaşmak için tasarlanan yoldur. Algoritma tasarımı yapmak ise bir problemi çözmek için plan yapmaktır.

### Algoritma Kullanmanın Faydaları

- Problemleri daha hızlı çözeriz.
- Problem çözme sürecini kolay takip ederiz.
- Problem çözme sürecinde, varsa hataları kolay buluruz.
- Çözüm için farklı yöntemler denememizi sağlar.

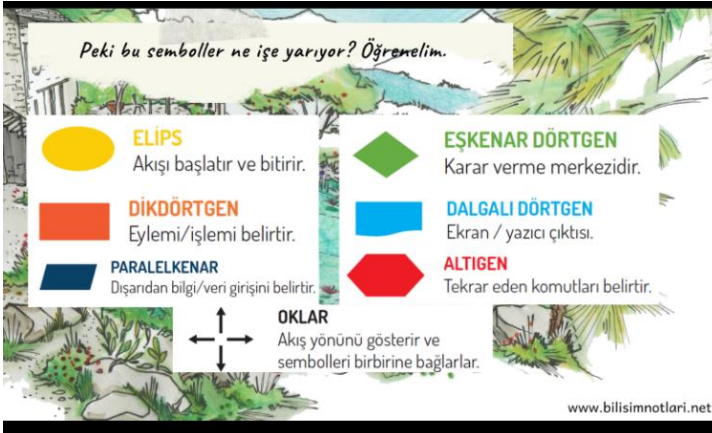
### Algoritma Yazmanın Kuralları

- Her algoritma basamak basamak yazılır.
- Her algoritmanın ilk basamağı başladır.
- Her algoritmanın son basamağı bitirdir.
- Algoritmalarda kesin cümleler kullanılır.



## AKIŞ ŞEMASI NEDİR?

Algoritmaların daha rahat takip edilmesi için sembollerle gösterilmiş haline denir.



Bilişim Teknolojileri dersinden aldığınız 2 sınav notunun ortalamasını hesaplayarak, ortalama 85 ten büyükse «Tebrikler» mesajını küçükse «Çalışmalısın» mesajını yazan programın akış şemasını çiziniz

