



Yukarıdaki metne göre aşağıda verilen soruları yanıtladığınızda hangi veri türü içinde değerlendirebilirsiniz. Kutucuklara yerleştiriniz.

Yüz ölçümü nedir? 783. 562 km<sup>2</sup>  
Nüfusu nedir? 79.814.871  
Nüfus yoğunluğu nasıl hesaplanır?  
Nüfus/Yüzölçümü  
En çok toprağı hangi kıtada yer alıyor?  
Anadolu  
Türkiye Cumhuriyeti Devleti hangi tarihte kuruldu? 29 Ekim 1923  
Başkenti neresidir? Ankara  
Birleşmiş Milletler Uluslararası Çocuklara Yardım Fonu üyesi mi? Evet  
Ülkemizin en batı ucundaki yerleşim biriminin ilk harfi nedir? G (Gökceada)

**Sabit Nedir:** İlk biçimiyle kalan, değişmeyen ifade ya da nesnelere.

**Değişken Nedir:** İlk biçimiyle kalmayıp yeni değerler ya da biçimler alabilen ifade ya da nesnelere.

**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 yürütebilmek için telefonunun alarm sistemini kurmuştur. Yağmur'un algoritmasında her şeye karşın aksayan bir şeyler olmuştur. Algoritmasını düzenleyebilmesi için Yağmur'a yardımcı olur musunuz?

DOĞRU ALGORİTMA	HATALI ALGORİTMA
1	1 BAŞLA
2	2 ANTREMAN ÇANTANI AL.
3	3 HAYIR İSE 8. ADIMA GİT
4	4 EVET İSE 6. ADIMA GİT
5	5 SAAT 7'YE HATIRLATMA KUR.
6	6 PAZARTESİ,ÇARŞAMBA , CUMA MI?
7	7 OKULA GİT.
8	8 BUGÜN GÜNLERDEN NE ?
9	9 BİTİR

# Klavyeden Girilen Sayıya Göre Tek Sayı Çift Sayı Akış Şeması ve Algoritması

## Algoritma

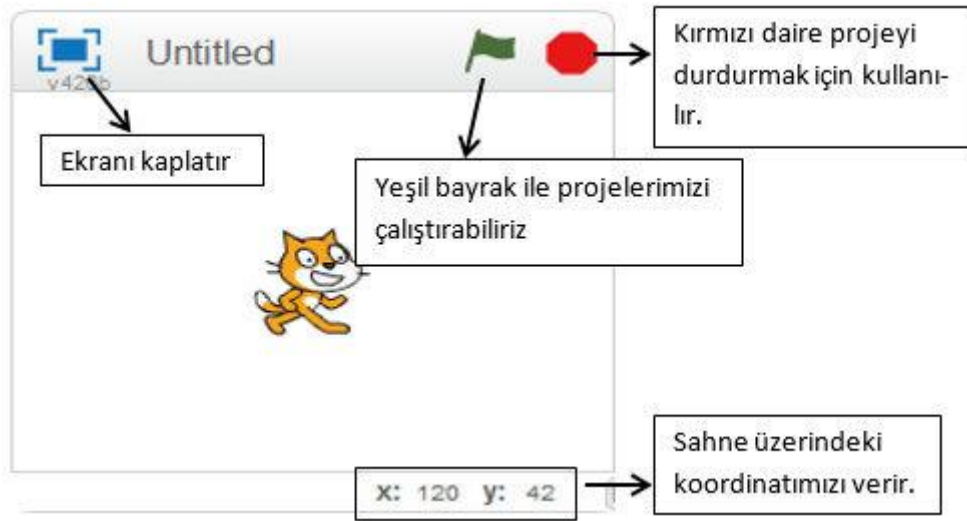
- A1. Başla
- A2. Klavyeden A sayısını gir.
- A3. A sayısı 2'ye bölünmediğinde 0 kalanını veriyorsa git Adım 5'e git
- A4. A sayısı 2'ye bölünmediğinde 0 kalanını vermiyorsa git Adım 6'ya git
- A5. Çift sayı yaz Adım 7 ye git
- A6. Tek sayı yaz
- A7. Bitir

## MENÜ ÇUBUĞU

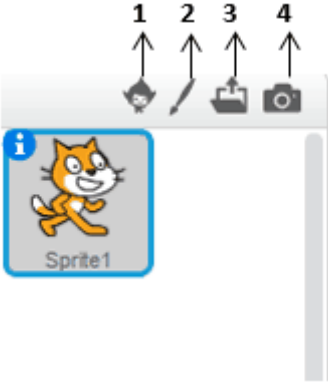


1. **Dil ayarla:** Bu ikonu kullanarak kullandığımız blok dilini değiştirebilir farklı dillerde kullanabiliriz.
2. **Kopyasını Çıkar:** Var olan karakterimizi çoğaltabiliriz.
3. **Sil:** İsteddiğimiz bir karakteri silebiliriz.
4. **Büyüt:** Bu simgeyi seçerek karakterimizin üzerine tıkladığımızda karakterimizi istediğimiz kadar büyütülebiliriz.
5. **Ufalt:** Bu simgeyi seçerek karakterimizin üzerine tıkladığımızda karakterimizi istediğimiz kadar küçülebiliriz.
6. **Yardım:** Scratch ve komut blokları hakkında yardım sağlar.

## SAHNE



## KUKLALAR (KARAKTERLER)



1. **Kuklayı Kütüphaneden Seç:** Kütüphaneden yeni kukla eklemek için kullanılır.

2. **Yeni Kukla Çiz:** Bir çizim arayüzü sayesinde yeni kuklayı siz çizersiniz.

3. **Kuklayı Bilgisayarımdan Seç:** Bilgisayarınızda kayıtlı bir resmi yeni kukla olarak eklemek için kullanılır.

4. **Kameradan Yeni Kukla Oluştur:** Bilgisayara bağlı kamera yardımıyla çekilen fotoğrafı yeni kukla olarak ekler.

**Soru: Girilen sayının 10' kadar katlarını yazan program kodları**

```
tıklanınca
  Lütfen bir sayı yazınız? diye sor ve bekle
  sayı , yanıt olsun
  10 defa tekrarla
  sayı de 2 saniye
  sayı 'i yanıt arttır
```

**Klavyeden girilen sayıdan geriye doğru 1'er 1'er sayan sayan program**

```
tıklanınca
  Bir Sayı Giriniz diye sor ve bekle
  sayı , yanıt olsun
  yanıt defa tekrarla
  sayı -1 a ttır
  sayı de 1 saniye
```