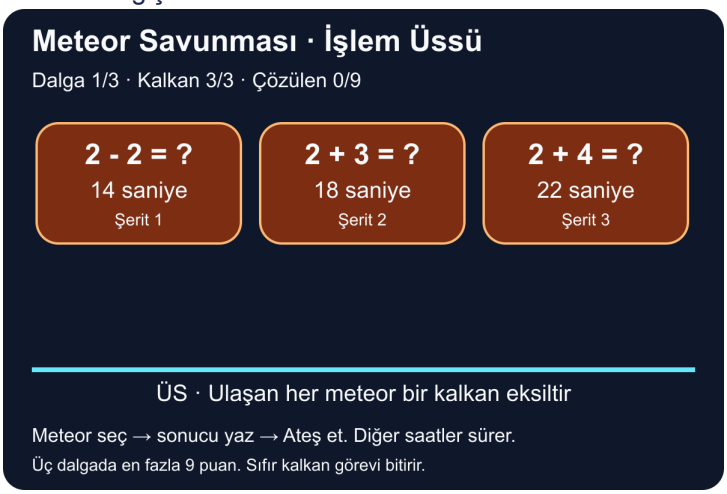
# Meteor Savunması: İşlem Üssü

Ad: _____ Tarih: _____

Meteor seç, sonucu yaz ve Ateş et. Her meteorun saati ayrı işler. Doğru atış +1 puan, üsse ulaşan meteor -1 kalkan. Üç dalgada dokuz hedef; sıfır kalkan görevi bitirir.

1. Üç işlemi çözün. En önce üsse ulaşacak meteoru seçip ilk atışın sonucunu yazın. Bu atış diğer iki meteorun kalan süresini değiştirir mi?




2. İkinci şeridi seçip yanlış bir sonuç yazdınız. Hangi meteor çözülür, kaç puan gelir? Doğru sonucu ve daha acil hedefi belirtin.

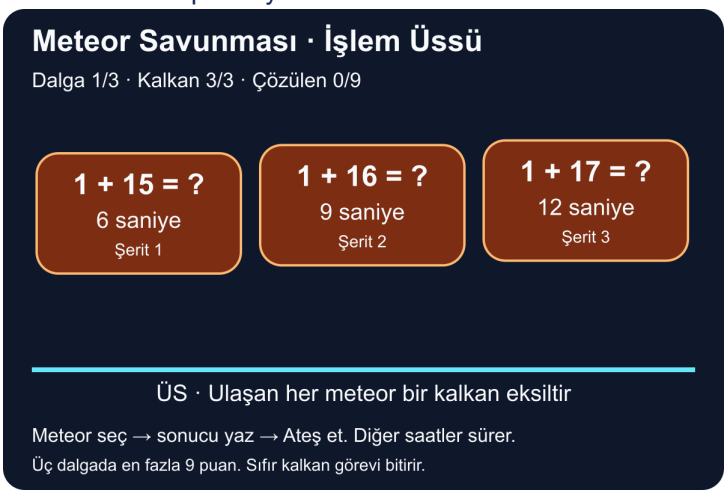


# Meteor Savunması: İşlem Üssü

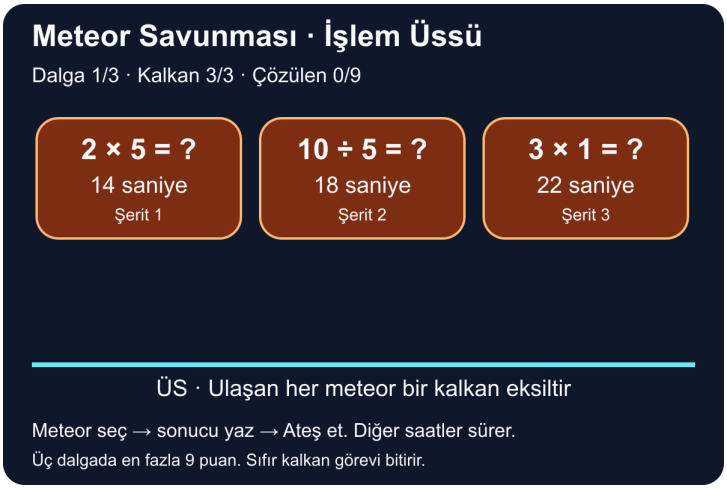
Ad: _____ Tarih: _____

Meteor seç, sonucu yaz ve Ateş et. Her meteorun saati ayrı işler. Doğru atış +1 puan, üsse ulaşan meteor -1 kalkan. Üç dalgada dokuz hedef; sıfır kalkan görevi bitirir.

3. Birinci meteorun kalan süresi kadar bekleyin. Tam bu anda doğru atış yapmaya çalışırsanız önce hangi olay olur? Yeni kalkanı ve puanı yazın.




4. İlk iki meteoru doğru yanıtlarla çözün. Üçüncü meteor için gereken yanıtı, çözülen sayısını ve diğer meteorların bekleyip beklemediğini yazın.

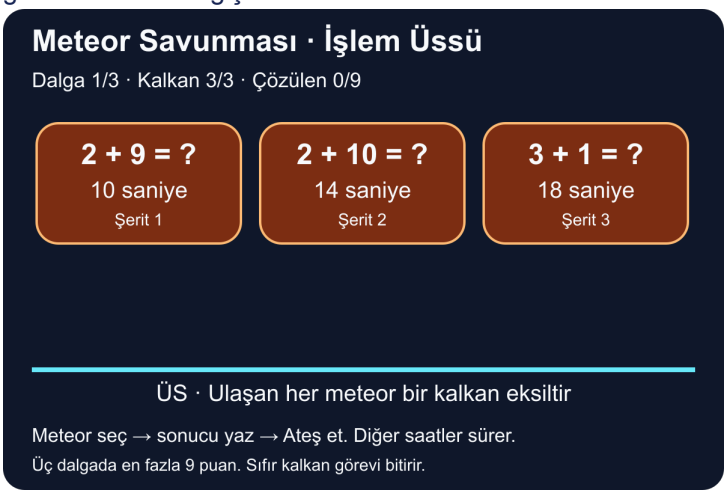


# Meteor Savunması: İşlem Üssü

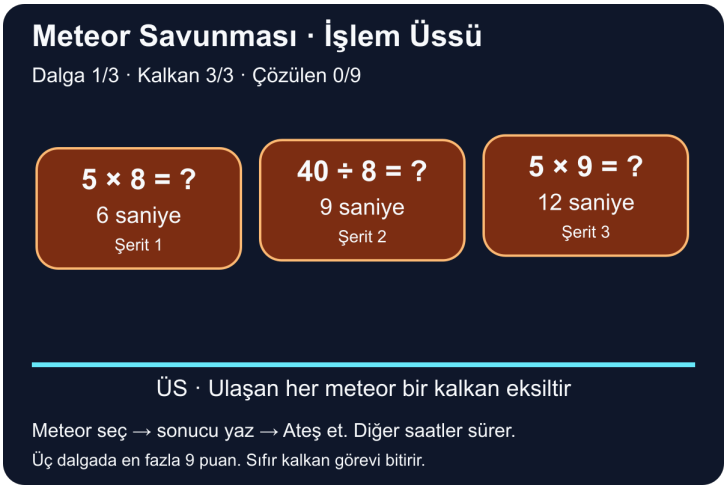
Ad: _____ Tarih: _____

Meteor seç, sonucu yaz ve Ateş et. Her meteorun saati ayrı işler. Doğru atış +1 puan, üsse ulaşan meteor -1 kalkan. Üç dalgada dokuz hedef; sıfır kalkan görevi bitirir.

5. Üç meteoru çözün. Ara ekranda uzun süre beklerseniz ne olur? Sonraki dalga düğmesine basınca kaç yeni meteor gelir ve kalkan değişir mi?



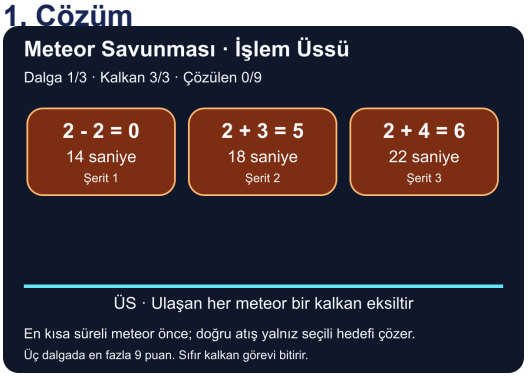

6. Hiç atış yapmadan üç meteorun da üsse ulaşmasını bekleyin. Son kalkanı, puanı ve görevin devam edip etmediğini yazın.



# Meteor Savunması: İşlem Üssü

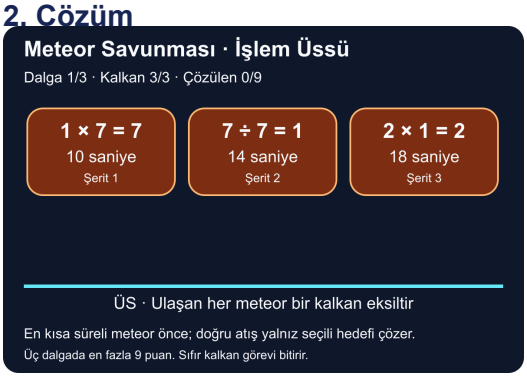
Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

## 1. Çözüm




Şerit 1 önce: 0. Diğer sonuçlar: şerit 2 = 5, şerit 3 = 6. Atış yalnız seçili meteoru çözer; diğer saatler sürer.

## 2. Çözüm




Yanlış atış hiçbir meteoru çözmez ve puan vermez. Şerit 2 sonucu 1; en acil hedef şerit 1, sonucu 7. Süreler sıfırlanmaz.

## 3. Çözüm



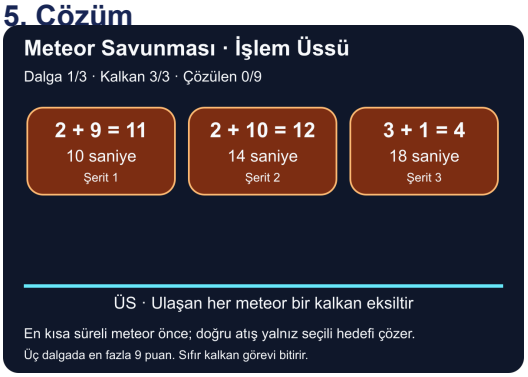

Önce süre dolumu işlenir; ilk meteor üsse ulaşır. Kalkan 2, puan 0 olur. Artık silinmiş hedefe doğru yanıt yazmak puan kazandırmaz.

## 4. Çözüm




İlk iki doğru atış 2 puan getirir. Üçüncü sonuç 3. Diğer meteorlar atışlar sırasında ilerler; toplamda en fazla 3 meteor bu dalgada çözülür.

## 5. Çözüm




Üç doğru atış 3 puan getirir. Dalga arası saat işlemez. Sonraki dalga 3 yeni kimlikli meteor başlatır; kalkan 3 kalır. Üç dalga toplam 9 meteor içerir.

## 6. Çözüm




Üç meteor üsse ulaşır: kalkan 0 ve puan 0 olur. Görev hemen biter; sonraki dalga açılmaz. Yalnız doğru atış puan getirir.