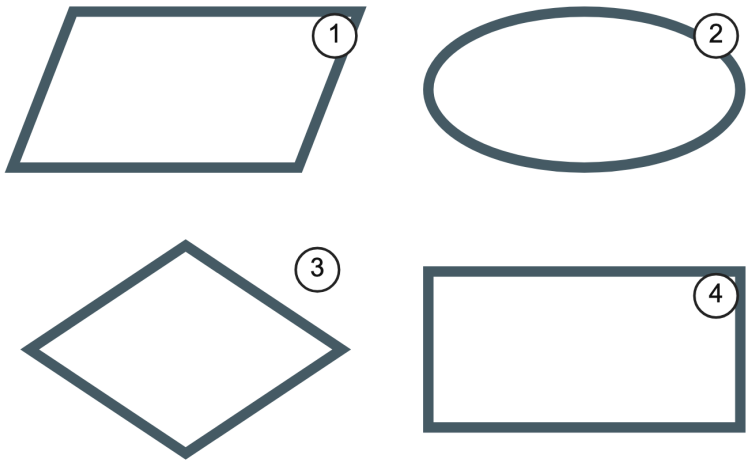
Algoritma ve Akış Şeması Kaşifi

Kodlama | 5. sınıf

Adı soyadı: ..... Tarih: .....

Soruları okuyup cevaplarını yaz. Görsel sorularda seçtiğin bölgenin numarasını belirt. Birden fazla doğru cevap isteniyorsa hepsini işaretle.

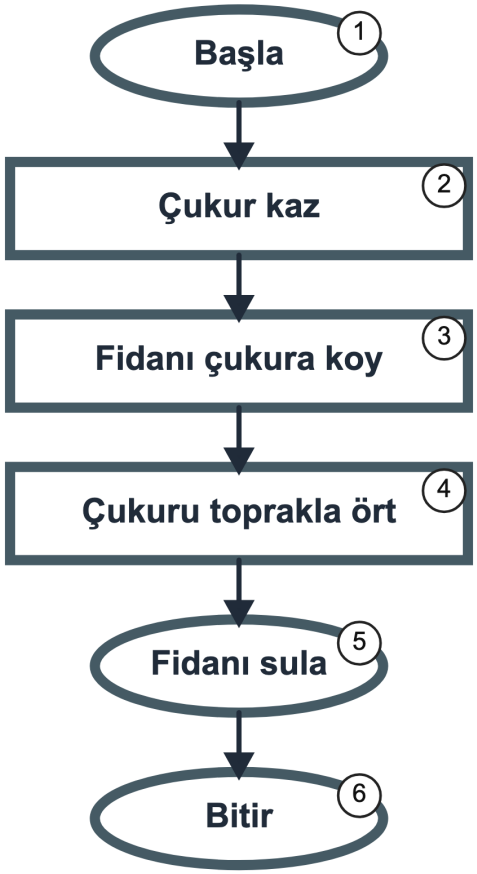
1. Evet ve Hayır diye iki çıkışı olan sembol hangisi?



Seçtiğim bölgenin numarası: .....

Nasıl düşündüm? .....

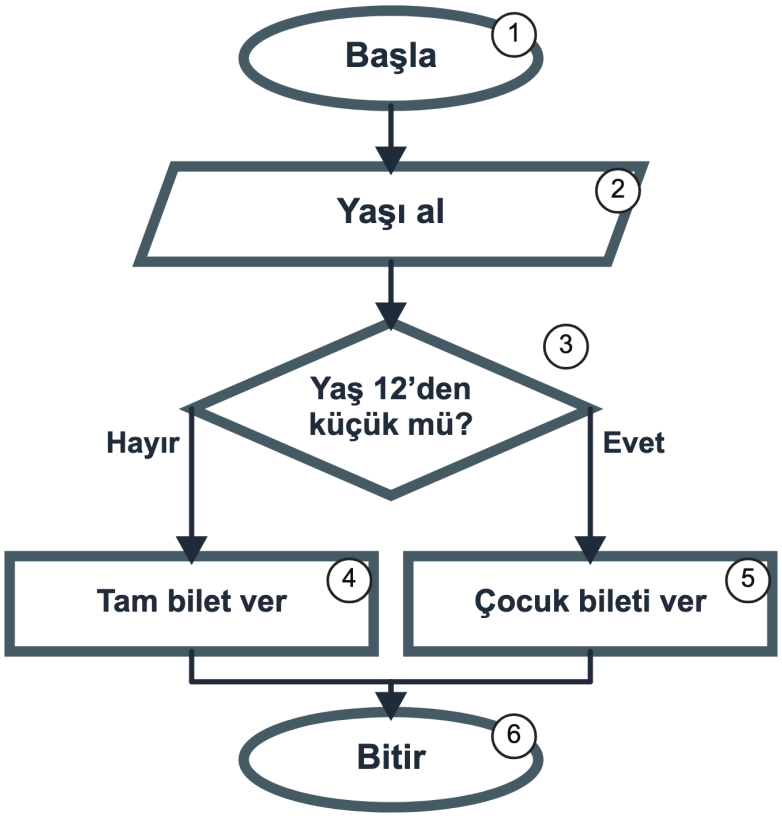
2. Fidan dikme şemasında bir adım yanlış sembolle çizilmiş. O adıma dokun.



Seçtiğim bölgenin numarası: .....

Nasıl düşündüm? .....

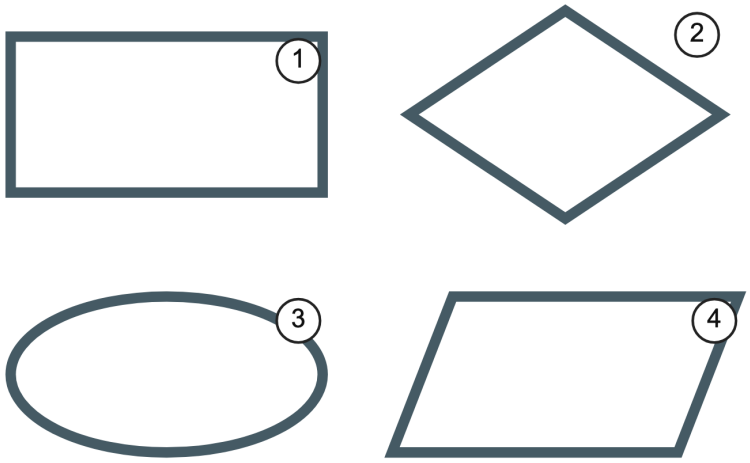
3. Yaşı tam 12 olan biri için karardan sonra hangi adıma gidilir?



Seçtiğim bölgenin numarası: .....

Nasıl düşündüm? .....

4. Yapılacak bir işi gösteren işlem sembolü hangisi?



Seçtiğim bölgenin numarası: .....

Nasıl düşündüm? .....

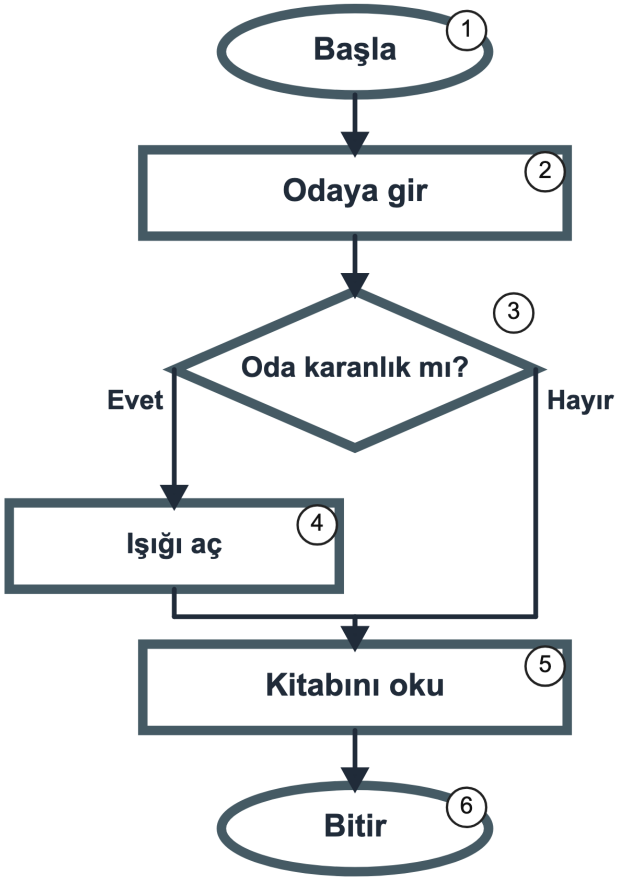
5. Çay demleme algoritmasında bir adım yanlış yerde. O adıma dokun.



Seçtiğim bölgenin numarası: .....

Nasıl düşündüm? .....

6. Oda karanlık değilse karardan sonra hangi adıma gidilir?



Seçtiğim bölgenin numarası: .....

Nasıl düşündüm? .....

Cevap anahtarı

Öğretmen / veli için. Çalışma tamamlandıktan sonra birlikte kontrol edin.

1. 3 - sol altta: eşkenar dörtgen

İki çıkışı olan tek sembol eşkenar dörtgendir, yani karar sembolü. Öteki sembollerden tek ok çıkar.

2. 5 - üstten beşinci: Fidanı sula

“Fidanı sula” yapılacak bir iştir ve dikdörtgenle çizilir. Elips yalnız Başla ile Bitir’in şeklidir.

3. 4 - solda: Tam bilet ver

12, 12’den küçük değildir; cevap Hayır olur ve akış soldaki “Tam bilet ver” adımına gider.

4. 1 - sol üstte: dikdörtgen

İşlem sembolü dikdörtgendir. İçine yapılacak iş yazılır ve ondan tek bir ok çıkar.

5. 5 - üstten beşinci: Suyu kaynat

“Suyu kaynat” ilk adım olmalı: demliğe dökülecek su önce kaynamalıdır. Sıra bozulunca algoritma çalışmaz.

6. 5 - üstten beşinci: Kitabını oku

Hayır dalı “Işığı aç” adımını atlar ve doğrudan “Kitabını oku” adımına gider. Evet dalı ise önce ışığı açar.

Konuyu oyunda tekrar et:

https://tahta.akilliuslu.com/oyunlar/algoritma-ve-akis-semasi-oyunu