

Ödev 1 Tanıtımı

- ▶ Ödev1A: Kendini tanıtmaya ve ders hakkında araştırma
 - ▶ Ödev1B: Stratch'de verilen projeyi oluşturma
 - ▶ Ödev1C: Stratch'de kendi projesini oluşturma
 - ▶ Ödev1D: Etik ilkelerimiz konusunda bilgilenme
 - ▶ Ödev1E: C dili ile (*ETİK İLKELERE UYULARAK YAZILMIŞ*) bir kod
-
- ▶ Her bileşen dönem sonu toplam notuna referansla %0,4 ağırlıklı, toplam %2 ağırlıklı



Ödev 1A - Kendini tanııtma ve ders hakkında araştırma

Bu ödev her ne kadar **basit gözükse** de dönem içinde bu ödevin üstünkörü yapılmasının eksiklikleri hissedilebiliyor. Ödev1A'dan beklentimiz, öğrenciden detaylı bir **geri bildirim** alabilmek ve öğrencinin **dersin gerekliliği konusunda** bilgilenmiş olarak döneme başlamasıdır. Dönem için yaşadığınız zorluklarda(yeni şeyler öğrenmek ve gelişmek ilk başta zor gelebilir) pes etmek yerine “Bu ders mesleğim açısından bana lazım, daha fazla üstüne gitmeliyim.” diyebilmenizi isteriz. Bunun için de Ödev1A'ya büyük görev düşüyor.

Ödevde sizden istenenler:

1. Güncel bir özçekim fotoğrafınızı çekiniz. *(Lütfen derste gözükeceğiniz şekilde olsun. Güneş gözlüklerinizle, şapkalarınızla çekilmiş bir fotoğraf değil beklentimiz.)*
2. Aşağıdaki soruları cevaplayınız:
 - ▶ Daha önce programlama **deneyiminiz** oldu mu? (Dersi daha önce aldınızsa neden başarılı olamadığınızı düşünüyorsunuz)
 - ▶ Bilgisayar Programlama dersinden **beklentileriniz** nelerdir? İyi bir ders sizce nasıl olmalı? (Dersi daha önceden aldınızsa, aldığınız dönemde hoşunuza giden/gitmeyen şeylere değininiz)
 - ▶ Bilgisayar programlamayı bilmenin okuduğunuz bölüm açısından **niçin önemli** olduğunu iyice araştırınız ve bunu en az 3 madde şeklinde açıklayınız. (Bölümünüzdeki hocaların kapısını çalıp sormaya, mezunlara danışmaya, quora/youtube gibi siteleri araştırmaya çekinmeyiniz. SUNU02'deki bölüm hocalarının görüşlerinden de destek alabilirsiniz.)
3. Okul e-postanıza ek olarak en sık kullandığınız e-posta adresinizi belirtiniz.



Ödev 1A - Kendini tanııtma ve ders hakkında araştırma

- ▶ Sizden istenenleri(resim ve bilgiler) şu şekilde bize ulaştırmanız beklenmektedir.
 - ▶ **Okul e-posta adresinizden** (başka bir adresten değil)
 - ▶ e-posta ile ve aşağıda verilen konu başlığı formatında
 - ▶ **ohanoglu.tobb@gmail.com** adresine (etu adresine vs. değil)
 - ▶ resminizi ekli dosya olarak (eğer 1MB'ı geçiyorsa internette ilgili sitelerden ([örnek site](#)) yardım alarak dosya boyutunu küçültünüz)
 - ▶ metinleri ise ileti gövdesine yazarak (ayrı bir word dosyası ile vs. değil)

Gönderen: Okul E-posta adresiniz (kotası dolmamış olmalı)

Konu başlığı: “<İsim Soyisim><Öğrenci No>”
(Örneğin:Ali Veli 111111111)

Gönderilecek adres: **ohanoglu.tobb@gmail.com**

E-posta metni: Sorulara cevaplarınızı ve iletişim bilgilerinizi içeren metin

Ekli dosya: Resminizi içeren ekli dosya (.zip'li vs.olmamalı)



Ödev 1B - Stratch'de verilen projeyi oluşturma

- ▶ <https://scratch.mit.edu/> adresinden bir hesap açınız.
- ▶ Aşağıdaki adreste anlatılan “Scratch ile "Adın ne?" uygulaması”nı yapınız. Bu uygulama ile **değer giriş-çıkışı, değişken ve koşul yapısı** kavramlarına ısınmanız hedeflenmektedir.
 - ▶ <https://tinyurl.com/y8ym2q8w>

Ödev 1B'i e-posta ile **göndermeyiniz.**

<https://tinyurl.com/y8cc3y9m>
adresindeki forma gönderiniz.

Ödev Teslim tarihinden sonra projenizi açmayın, güncellemeyin. Projenizin “Son değiştirilme tarihi” ödev teslim tarihinden önce olmalıdır.

UYARI: “Paylaş”a tıklamayı **unutmayın. Projelerini** paylaşmadan bağlantı adresini gönderen öğrencilerin çalışmalarına erişilememektedir. Scratch hesabınızdan çıktıktan sonra bağlantı adresine erişerek, “paylaş”ma işlemini yaptığınızı teyit edebilirsiniz.

Ödev 1C - Stratch'de kendi projesini oluşturma

- ▶ <https://scratch.mit.edu/> adresinden bir hesap açınız. (Ödev1B için kullandığınız hesabın aynısı olabilir.)
- ▶ İlginizi çeken bir Scratch projesi (bir oyun olabilir) yapınız. Bu süreçte algoritmik düşünceye ısınmanız beklenmektedir. Değişik blokları(döngüler vs.) projenizde kullanmanızı öneririz.
- ▶ İnternetteki Scratch ile yapılmış projeleri inceleyebilir ve fikir alabilirsiniz. (Ödev1C'e özel olarak bu izin verilmiştir.)

*Scratch ödevi aslında algoritmaları çok iyi öğretiyor.
Ben if else'leri vs. orada oturtmuştum.
~Geçtiğimiz dönem 3 sınavdan da 100 almış bir
öğrencinin geri bildirimi*

Ödev 1C'i e-posta ile **göndermeyiniz.**

<https://tinyurl.com/yauxs7qu>
adresindeki forma gönderiniz.

Ödev Teslim tarihinden sonra projenizi açmayın, güncellemeyin. Projenizin "Son değiştirilme tarihi" ödev teslim tarihinden önce olmalıdır.

UYARI: "Paylaş"a tıklamayı **unutmayın. Projelerini** paylaşmadan bağlantı adresini gönderen öğrencilerin çalışmalarına erişilememektedir. Scratch hesabınızdan çıktıktan sonra bağlantı adresine erişerek, "paylaş"ma işlemini yaptığınızı teyit edebilirsiniz.

Geçtiğimiz dönemlerde dersi alan öğrenciler...

- ▶ Ödev1C(Scratch projesi) için dileyen öğrenciler geçtiğimiz dönemlerdeki çalışmalarının **aynısını gönderebilir**.
 - ▶ Bu durum **sadece Ödev1C'e** özgüdür.
 - ▶ Bu hakkınız olmakla birlikte, ödevler sizin için verildiğinden ve sizi sınavlara hazırlama işlevi gördüğünden geçtiğimiz dönemlerde bu ödevi yapmış olsanız bile, yeniden başka bir proje üzerinde çalışmanız **önerilir**.



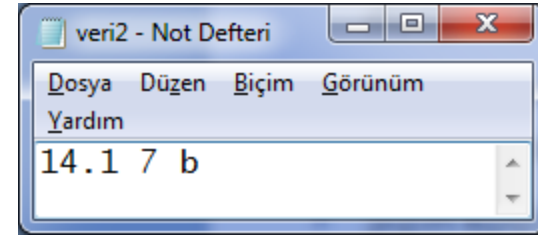
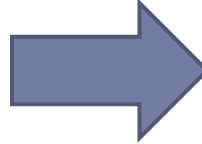
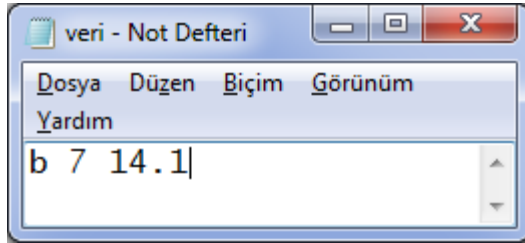
Ödev1D: Etik ilkelerimiz konusunda bilgilenme

- ▶ Piazza'daki "Etik İlkelerimiz" dosyasını dikkatlice okuyunuz.
- ▶ <https://tinyurl.com/yb5uy2lt> adresindeki formu doldurunuz. *BU ÖDEVDEKİ SORULARA ÜSTÜNKÖRÜ, ALELACELE CEVAPLAR VERMENİZ DURUMUNDA ÖDEVİNİZ GEÇERLİ SAYILMAYABİLİR.*



Ödev 1E – C dili ile *(ETİK İLKELERE UYULARAK YAZILMIŞ)* bir kod

- ▶ DevCpp kurunuz ve açtığınız yeni bir dosyayı(.c dosyası) bir klasöre kaydediniz.
- ▶ Kodunuzu (.c dosyasını) yerleştirdiğiniz klasörde veri.txt isimli bir dosya da bulunsun.
- ▶ Bu dosyanın içinde bir karakter, bir tam sayı ve bir ondalıklı sayı bulunsun.
(Aralarında bir boşluk olması yeterli)
- ▶ Sizin kodunuz çalıştığında bu dosyadaki verileri ters sırayla (önce ondalıklı sayı, sonra tam sayı ve sonra karakter) olacak şekilde veri2.txt isimli başka bir dosyaya yazdırsın, ekrana “İşlem tamamlandı.” yazdırsın ve sonlansın.



Bunu biliyor musunuz?

veri2.txt dosyasından yola çıkarak veri.txt dosyasını oluşturacak olsanız karakteri fscanf ile okuturken bir şeye dikkat etmeniz gerekirdi.

İpucu: Eğer ihtiyacınız olan bilgi şimdiye kadar derste işlenmemişse
1)TASLAK slaytlar 2)Ek kaynaklar(internet, kitaplar vs.)
3)Bizler size yardımcı olabiliriz.

Ödev 1E'nin gönderilmesi

► <https://tinyurl.com/y74dctv3>

adresindeki form ile ödevinizi gönderebilirsiniz. *(Etik ilkeleri ihlal etme durumunuz olduysa, ödevin bu bileşenini göndermeyiniz. Benzerlik testine yakalanma durumu olursa ödevin tamamı iptal olacaktır.)*

► Aşağıdaki işaretlemeyi ödev formunda kodunuzu gönderirken yapmanız istenecektir.

...

Aşağıdaki özelliklerden ödevinize uygun olanları seçiniz...

- ☐ Kodumun başında bir yorumla bilgilendirme yaptım.
- ☐ Kodumda satırların yanına yorumlarla işlevlerini açıkladım.
- ☐ Kodumda goto komutunu ASLA kullanmadım. (Bu kötü programcı alışkanlığına sahip değilim.)
- ☐ Kodumda küresel değişkenleri ASLA kullanmadım. (Bu kötü programcı alışkanlığına sahip değilim.)



Ödevi üstünkörü yapmak isteyenlere uyarı

Üstünkörü bir ödev yapsam da olur mu?



Bu şekillerle toplayacağınız %0.4 gibi notlarla dersi geçmek için gerekli olan %60'ı toplayabilir misiniz? Ödevleri üstünkörü yapmak ya da aksatmak geçtiğimiz dönemlerde işe yaradı mı? Bu ödevin sizi **derse hazırlamasını** istiyorsanız, kendinizi kandırmanın faydası olur mu?

Bu ödevler **sizin için** tasarlanıyor.

Takıldığınız noktalarda bize danışmaya çekinmeyin.



Ödev 1 - Teslim Süresi ve Notlandırma

- ▶ Ödev Duyuru: 10 Mayıs Perşembe
- ▶ ERKEN TESLİM (%10* PUAN ÖDÜL ve GERİ BİLDİRİM):
 - ▶ 22 Mayıs Salı 23:59'dan önce
 - ▶ SADECE **TÜM BİLEŞENLERİ** GÖNDERENLER ERKEN TESLİM YAPMIŞ SAYILIR.
- ▶ NORMAL TESLİM:
 - ▶ 29 Mayıs Salı 23:59'dan önce
- ▶ GEÇ TESLİM:
 - ▶ 30 Mayıs Çarşamba sabah saat 08:59'dan önce (-%30* PUAN CEZA)
 - ▶ 30 Mayıs Çarşamba sabah saat 09:59'dan önce (-%50* PUAN CEZA)

*Ödevin yüzde ağırlığına referansla



*ERKEN GÖNDERİM YAPAN ÖĞRENCİLERE, EKSİKLERİ BİLDİRİLİP YENİDEN GÖNDERME HAKKI TANINABİLİR. AYRICA ERKEN GÖNDERİM YAPAN ÖĞRENCİLERİN KODLARI DAHA ESNEK(DAHA BOL PUANLI) OKUNABİLMEKTEDİR. BU İMKANLARDAN YARARLANMAK İÇİN **ERKEN GÖNDERİM YAPINIZ**. TAKILDIĞINIZ NOKTALARDA DERSİN HOCASINDAN VE ASİSTANLARDAN YARDIM ALABİLİRSİNİZ. ANCAK DAHA SAĞLIKLI BİR ÖĞRENİM SÜRECİ YAŞAMANIZ(SINAVDA YALNIZ OLACAKSINIZ) İÇİN BU HAKKINIZI OLABİLDİĞİNCE AZ KULLANIP, SORULARINIZIN CEVABINI KENDİNİZ KEŞFETMENİZ ÖNERİLİR.*