



► **NORMAL TESLİM: 17 OCAK PERŞEMBE 23:59'DAN ÖNCE**

► GEÇ TESLİM: 18 Ocak Cuma sabah saat 08:59'dan önce (-%30* PUAN CEZA)

► GEÇ TESLİM: 18 Ocak Cuma sabah saat 09:59'dan önce (-%50* PUAN CEZA)
*Öğrencinin ödev notuna referansla

Ödev duyurusu 3-4 Ocak'ta yapılmış olup, öğrenciye ödevi tamamlaması için yaklaşık 13-14 gün süre verilmiştir.

```
printf("Bil141 Bilgisayar Programlama dersinin ilk ödevine hoş geldiniz.\n");
```

Bu ödevin amacı sizi derse ısındırmaktır.

Dersimizde ödevler toplamda %5 ağırlıklı olduğu için dönem sonundaki not hesabında öğrencinin ödevlerinin varlığı ve yokluğu birçok öğrenci için 1 yüksek harf notu alabilme anlamına gelebilmektedir. Bu noktadan yola çıkarak ödevleri **dikkatle ve eksiksiz şekilde yapmanın** önemine değinilebilir. Ancak ödevlerin 1 harf notuna etki etmekten çok daha büyük işlevi vardır. Ödevlerin esas faydasını ödevlerden gerçek anlamda faydalanabilen ve bunu sınavlarda göstererek yüksek notlar alabilen öğrenciler görmektedir.

Ödevlerden gerçek anlamda faydalanamamanın sırlarına şunlar örnek gösterilebilir:

- **Zamanlama** çok önemlidir. Ödevi her zaman son günün son 3 saatine bırakın. 23:59'da göndermeyi hedefleyin. Ödevi erken başlarsanız, takıldığınız kısımları dersin hocasına/asistanlara sorma imkânınız olur ve böylece ödevlerden faydalanmak durumunda kalabilirsiniz. Bunun önüne geçmek için ödevi asla son günden önce bakmayın.
- Ödevi üstünkörü yapmaya büyük özen gösterin. *"Sololearn'den en az 100 puan alın"* denilmiye tam 100 puan almak için elinizden geleni yapın. Programlamanın bölümünüz için önemini araştırmanız ve böylece dönem içerisinde daha bilinçli şekilde derse sarılmanız mı istenmiş, *"Bilgisayar Programlama bölümümüm için önemlidir. Çünkü bölümüm teknoloji ile iç içedir."* gibi bir cevap ile soruyu geçiştirin.
- Ödevleri yapmaktaki **esas** hedefiniz **sadece** ödevlere ait %5'lik yüzdeyi elde edebilmek olsun.

Ödevlerden **gerçek anlamda faydalanmayı** hedefleyen öğrencilere tavsiyeler:

- Bu dersten ne yazık ki birçok öğrencinin (%50- %60 gibi oranlarda) kaldığı gerçeğini unutmayın. Kalmayı **seçen** ve düzenli olarak buna yatırım yapan (ödevleri üstünkörü yaparak tamamlayan, kuramsal derslerde telefonuyla ilgilenen, uygulamalı derslerde bilgisayarda oyun oynayan, günde 15 dakika bile olsa derse bakmayan) öğrenciler olacaktır. Bu öğrencilerin birkaçı bu ders kapsamında bulunduğuz ortamlarda yüksek oranda(%50-%60 civarında) karşınıza çıkacaktır. Bu öğrenciler kimi ödevlerin kimi kısımlarında sizle aynı puanı alabilir. **LÜTFEN** çok emek verdiğiniz bir ödevde bu tarz bir öğrenciyle aynı notu alma durumunuz olursa **kaygılanmayın**.
- Sınav zamanının gelmesini ve bu öğrencilerden not anlamında ayrışmayı **bekleyin**. Dersimizdeki esas ölçme ve değerlendirme aracı %5 ağırlıklı ödevler değil, **%90 ağırlıklı sınavlardır**.
- Siz hem programlamadan zevk alarak hem de başarıyla yolunuza devam ederken, bu öğrencilerin “sınavda hep dikkat hatası yapmışım” gibi bahanelerle dert yandıklarını gördüğünüzde onlara belli etmeden **gülümseyin** (okuldaki sıraların dili olsa da konuşsa...) ve kendinizi tebrik edin. Onlardan olmayı da seçebilir ve onlar gibi düzenli olarak bu yönde yatırım yapabildiniz.
- Bu dersi verimli şekilde geçirerek dönem sonunda “Bilgisayar Mühendisliği Bölümünde çift ana dal yapmaya” karar veren öğrenciler de, bu dersi defalarca alan öğrenciler de vardır. Bu duruma şimdiden alışın.
- Seçiminizi unutmayın ve seçiminize yönelik düzenli olarak yatırım yapın. İyi çalışmalar.

Programlama dili öğrenmek ile insan dili öğrenmek arasında birçok benzerlikler

kurulabilir. İkisi de “nankör”dür. Düzenli olarak çalışmazsanız, öğrendiklerinizi kısa sürede

unutabilirsiniz. İkisi de bol pratik gerektiren bir süreç ile öğrenilir. Bol bol konuşmalı / kod

yazmalısınız. Ve ikisinde de birden uzmanlaşma olmaz, bebek adımlarıyla (aşama aşama)

ilerlemeli ve sabırlı olmalısınız.

1. KENDİNİ TANITMA VE DERS HAKKINDA ARAŞTIRMA

(%0,1 ders puanı + ders konusunda bilinçlenerek dönem boyunca düzenli çalışmaya ön hazırlık)

a) Güncel bir özçekim fotoğrafınızı çekiniz.

- (Lütfen derste gözükeceğiniz şekilde olsun. Güneş gözlüklerinizle, şapkalarınızla çekilmiş bir fotoğraf değil beklentimiz.)

b) 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.
 - SUNU01'deki bölüm hocalarının görüşlerinden de destek alabilirsiniz.
 - Kısa Sınav I'de sorumlu olduğunuz algoritma (<https://youtu.be/dLP8A3tlmQU>) ve programlama dili bilmenin önemi (<http://alkislarlayasiyorum.com/icerik/118344/pek-cok-okulda-ogretilmeyen-sey>) videolarından fikir edinebilirsiniz.

c) Okul e-postanıza ek olarak en sık kullandığınız e-posta adresinizi belirtiniz.

- ▶ 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)

Soru 1'den beklentimiz, öğrenciden detaylı bir **geri bildirim** alabilmek ve öğrencinin **dersin gerekliliği konusunda** bilgilenmiş olarak döneme başlamasıdır. Programlama gibi yeni bir kavramla tanışmak, öğrenmek ve gelişmek ilk başta zor gelebilir. Dönem için yaşadığınız zorluklarda "acaba yapamıyor muyum"deyip pes etmemek için bu aşamada bilinçli olarak döneme başlamanız çok önemli. Dönem içinde "Bu kısmı anlamadım. Daha sınava çok var, zamanı gelince hallederim." yerine, "Bu ders mesleğim açısından bana lazım, daha fazla üstüne gitmeliyim." diyebilmenizi ve düzenli çalışmayı bahaneler üreterek aksatmamanızı isteriz. Bunun için de bu soruya büyük görev düşüyor.

2. ETİK İLKELERİMİZ KONUSUNDA BİLGİLENME

(%0,1 ders puanı + ödevlerden gerçek anlamda faydalanmak için ön hazırlık)

- Piazza'daki "Odevlerdeki_Etik_Ilkelerimiz" dosyasını dikkatlice okuyunuz.



Şekil 1 - "Odevlerdeki_Etik_Ilkelerimiz" dosyasına Piazza'dan erişebilirsiniz. Bu dosyada Etik İlkelerimiz detaylıca anlatılmıştır.

- <https://tinyurl.com/ybx8d7o2>

adresindeki formu doldurunuz. **BU ÖDEVDEKİ SORULARA ÜSTÜNKÖRÜ, ALELACELE CEVAPLAR VERMENİZ DURUMUNDA ÖDEVİNİZ GEÇERLİ SAYILMAYABİLİR.**

Şekil 2 - Soru 2 Gönderim Formu

- Bu ödev için **ders numaralarınız** gereklidir. Ders numaralarınızın en geç 6 Ocak itibariyle okul e-posta adreslerinize gönderilmiş olması planlanmaktadır. Eğer ulaşmadıysa, ohanoglu@etu.edu.tr adresinden bizimle iletişime geçiniz.

2018 Bahar döneminde 280 kadar öğrenciden yaklaşık 50'si en az 1 kez etik ilke ihlalinde bulunmuştur! Bu öğrencilerin çoğu ise dersten kalmıştır. Bu ödevle etik ilkelerimizi daha iyi anlamanıza ve dönem içinde bilinçli olarak ödevlerden verim elde etmenize yardımcı olmayı hedefliyoruz.

3. SCRATCH İLE BİR PROJE HAZIRLAMA

(%0,2 ders puanı + algoritma oluşturma yetisi kazanmaya başlama)

“Scratch algoritmaları çok iyi öğretiyor. Ben if else’leri... orada oturtmuştum.”

Dersimizdeki 3 sınavdan da 100 alabilmiş bir öğrencinin geri bildirimi

- <https://scratch.mit.edu/> sitesine gidiniz, üye olunuz ve Scratch öğrenmeye başlayınız.

- ✓ Proje açılınca sol üstteki

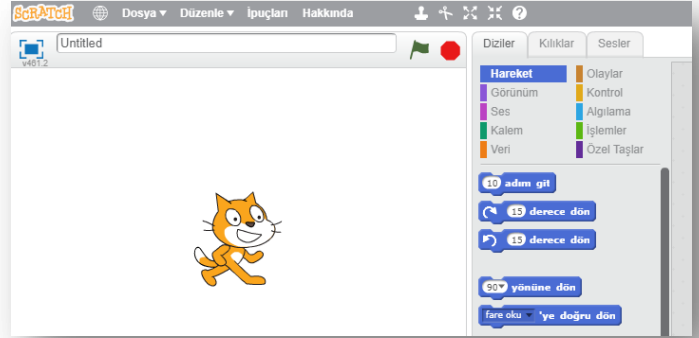


dünya simgesine basarak programı “Türkçe” olarak kullanmayı seçebilirsiniz.

- ✓ Programı internet üzerinden ya da bilgisayarınıza yükleyerek çevrimdışı şekilde kullanabilirsiniz.

- ✓ Youtube’da Scratch’i anlatan birçok video bulabilirsiniz. Bu videolardaki projelerden ve Scratch sitesinde diğer kullanıcıların projelerinden esinlenebilirsiniz. (Esinlendiğiniz kaynakları not almayı unutmayınız. Ödev gönderim formunda bu adresleri sizden istiyoruz.)
- ✓ Başka projelere bakma hakkı sadece Scratch için verilmiştir. Dersimizin **C dili içeren ödevlerinde** başka kodlara bakmamanız gerekiyor (bkz. Piazza’da “Ödevlerdeki Etik İlkelerimiz” dosyası Madde 8 ve Madde 11). Bu tür durumlar, siz fark etmeseniz de, kodlarınızın Benzerlik Testi’ne yakalanmasına ya da ek sunumda başarısızlığa yol açarak Etik ilke ihlali cezası almanıza yol açabiliyor.

- Scratch ile hayal gücünüzü kullandığınız özgün bir proje oluşturunuz ve projenizin bağlantı adresini (örn. <https://scratch.mit.edu/projects/141141141/>) <https://tinyurl.com/yaj3xrhl> gönderim formu ile gönderiniz.
 - ✓ Projenizde olabildiğince çok çeşitli blok kullanınız (Hareket, görünüm, ses...). Dersimiz açısından özellikle **Kontrol** bloklarını (tekrarla, eğer ise...) bol ve çeşitli şekillerde kullanmanız çok iyi olacaktır. Dönem içinde bu blokların kod karşılıklarını öğreneceğiz.
 - ✓ **Algoritmik işleyişe** dikkat ediniz. Dönem içinde algoritma konusunda çok zorlanan öğrenciler olabilmekte. Scratch ile algoritma öğrenme sürecinizi etkili bir şekilde başlatırsanız, dönem içinde faydasını görebilirsiniz.
 - ✓ Projenizi  /  tuşuyla paylaşım açmayı unutmayın. Scratch projenizi "paylaş"a tıklayarak aktif etmemişseniz bizler sizin projenize erişemiyoruz. Scratch hesabınızdan çıktıktan (“Sign out”) sonra, bizimle paylaşacağınız adresin erişilebilir olduğunu teyit ediniz.
 - ✓ **ETİK UYARI:** Ödev teslim tarihi geçtikten sonra projenizin üzerinde güncelleme **yapmayınız**. “Son güncelleme tarihi” ödevin teslim tarihinden sonra gözüken projeler hakkında etik ilke ihlal yaptırımı uygulanabilir.

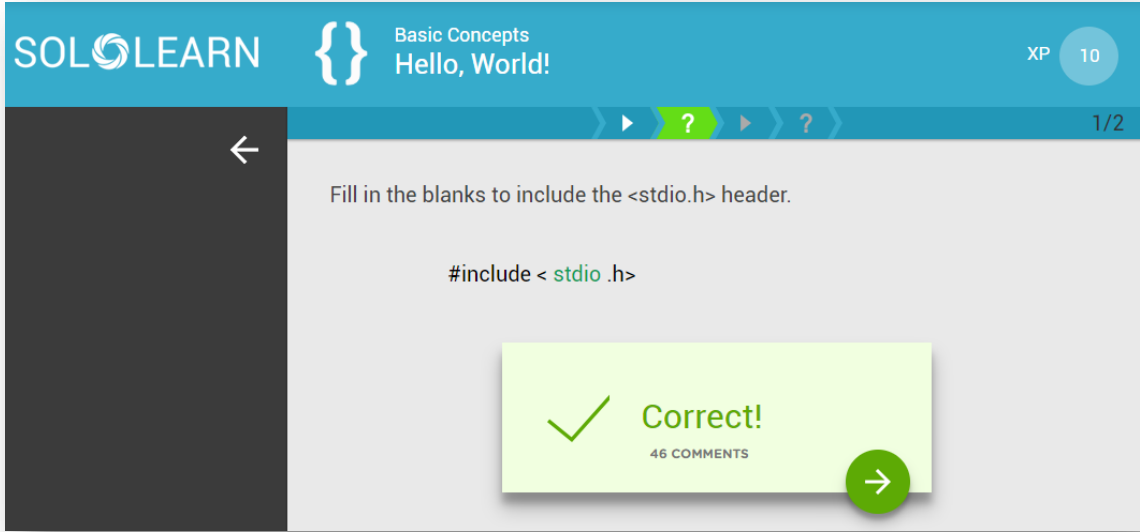


Şekil 3 - Projenizi hazırlayacağınız Scratch programı

Scratch’in içerdiği algoritma mantığını dönem boyunca kullanıyoruz. Bu nedenle Harvard Üniversitesi’nin verdiği CS50(“Computer Science” bölümü tarafından verilen, C dili ile programlamaya giriş yapılan ve birçok bölümden öğrencinin aldığı, Ekonomi dersiyle birlikte üniversitenin en popüler 2 dersinden biri) dersinden esinlenerek biz de algoritma mantığına bu program ile giriş yapmanızı istiyoruz. MIT Üniversitesi’nin geliştirdiği bu programlama şekli ile çok güzel projeler ortaya çıkarabilirsiniz.

4. SOLOLEARN İLE C'E GİRİŞ

(%0,2 ders puanı + C dilinin temel bileşenleri hakkında öğrenmeye başlama)



Şekil 4 - Sololearn sitesi ve sağ üstte gözüken XP puanı

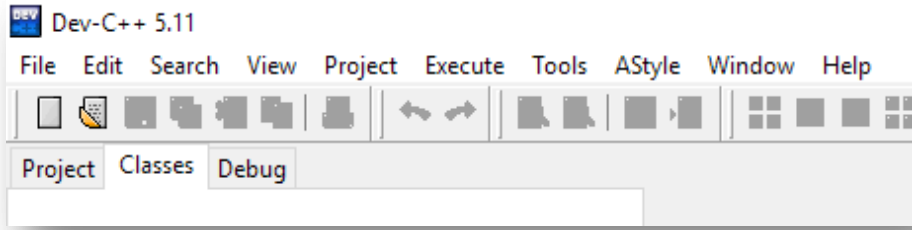
- ▶ Sololearn sitesine gidin ve kaydolun.
 - ✓ Okul e-posta adresinizle (bu mümkün değilse başka e-posta adresinizle) kaydolunuz.
 - ✓ Şifrenizi "int141" belirleyiniz.
- ▶ C dersini açın.
 - ✓ <https://www.sololearn.com/Play/C/> adresinden erişilebilir.
 - ✓ Cep telefonlarını uygulamasından ya da bilgisayardan erişilebilir.
- ▶ C dersi açıkken sağ üstte gözüken XP (*experience point*) puanınız **en az 100 olacak şekilde** bu derste ilerleyin (diğer dersleri de kapsayan, toplam XP'e bakmayacağız).
 - ✓ **Konuların derste işlenmesini beklemeyin.** Mümkün olduğunca dersin önünden gidin. Anlatılanları dikkatlice okuyarak SoloLearn ile kendinizi geliştirebilirsiniz.
 - ✓ Acele etmeden dikkatlice ilerleyin. Yanlış bildiğiniz sorular ve ipucu istemek XP'nizi olumsuz etkiler.
 - ✓ Eğer dikkatlice ilerlerseniz "*Basic Concepts*" ve "*Conditionals and Loops*"u kapsadığınızda 100 puan civarında puanınız olur. Bunlar Ara Sınav I' e kadar kapsamayı planladığımız konulardır. "*Functions*"ı da bitirirseniz, Ara Sınav I konularını büyük oranda kapsamış olursunuz. Bu konuları kapsamak için konuların derste işlenmesini beklemeyin. Kendi kendinize (solo) öğrenme (learn) yeteneği, adı üstünde SoloLearn, edinin.
 - ✓ Takıldığınız noktalarda "Comments" kısmını kurcalayın. Sizinle aynı sorulara sahip insanlar olabilir.
- ▶ <https://tinyurl.com/ya6m538b> adresinden ödevinize dair bilgilerinizi yollayınız.
- ▶ **ETİK UYARI:** Ödev teslim tarihi geçtikten sonra hesabınıza giriş **yapmayınız**.

*Sololearn programı kendi başınıza bir programlama dili öğrenmek istediğinizde (sadece C değil, diğer diller için de) size hızlı bir başlangıç yapma imkânı veren, cep telefonunuza indireceğiniz uygulaması ile servisle eve giderken bile kullanabileceğiniz bir program. Teknolojinin hızla geliştiği bir dünyada, geleceğin mühendis adayları olarak kendinizi geliştirme becerisini edinmeye çok özen gösteriniz. **Öğrenmeyi öğreniniz.***

5. C KODU OLUŞTURMA

(%0,4 ders puanı + C dili ile kod yazma alışkanları edinmeye başlama)

- [Orwell Dev-Cpp](#) programını (Orwell olmayan şeklini değil) Windows işletim sistemi içeren bilgisayarınızın mümkünse masaüstüne, C:\'sine ya da D:\'sine (*Program Files'ına değil*) kurunuz. İngilizce kurulum yapmanız önerilir. 5.11 sürümünü kurduğunuzu teyit ediniz.



Şekil 5 - DevCpp programı arayüz görünümü

- Basit bir C dili(örn. "Hello world" yazdıran kod) kodunu deneyerek çalıştığını kontrol ediniz. Antivirüs programlarınızın *Real-Time Protection*(Gerçek zamanlı koruma) ayarlarını geçici süreli devre dışı bırakmanız gerekebilir.
- Sizden istenen kod, çalıştığında TAM OLARAK şunları yapmalıdır. Eğer TAM olarak yapmazsanız kodunuz, kod doğrulayıcıdan geçer not alamayabilir:
 - ✓ Ekranı "Giris1(tam sayı): " yazdırır. (ş ile değil, iki nokta üst üstesiz şekilde değil, iki noktadan sonra 1 boşluksuz şekilde değil)
 - ✓ Kod kullanıcıdan giriş bekler. Kullanıcı bir tam sayı, örneğin 141, girer ve ardından enter'a basar.
 - ✓ Ekranı "Giris2(ondalikli sayı): " yazdırır.
 - ✓ Kod kullanıcıdan giriş bekler. Kullanıcı bir ondalıklı sayı, örneğin 3.14, girer ve ardından enter'a basar.
 - ✓ Ekranı "Giris3(karakter): " yazdırır.
 - ✓ Kod kullanıcıdan giriş bekler. Kullanıcı bir karakter, örneğin A, girer ve ardından enter'a basar.
 - ✓ Bir alttaki satırda, girilen ifadelerin tersi "Oturum Anahtarınız: " (: dan sonra 1 boşluk) ifadesinin ardından tersten sıralı ve bitişik şekilde gösterilecektir. Örneğin, "Oturum Anahtarınız: A3.14141".
 - Ondalık sayının gösterimi noktadan sonra 2 basamak olacak şekildedir. Bu 2 basamak kırpma şekliyle değil de, en yakın noktadan sonra iki basamaklı değere yuvarlama şekli ile belirlenecektir. Örneğin, 1.9999 girilirse 1.99 olarak değil 2.00 olarak gösterilecektir; çünkü 2.00 bu girişe 1.99'dan daha yakındır.
 - Bosluk, ı yerine i gibi detaylara dikkat edilmezse kodunuz, kod doğrulayıcıdan geçer not alamayabilir.

```
Giris1(tam sayı): 2019
Giris2(ondalikli sayı): 1.41
Giris3(karakter): z
Oturum Anahtarınız: z1.412019
-----
Process exited after 20.21 seconds with return value 0
Devam etmek için bir tuşa basın . . .
```

Şekil 6 - Örnek ekran çıktısı

(Kullanıcı kod çalıştıktan sonra sırasıyla 2019, 1.41, z değerlerini girip enter'a basmıştır.)


```
Giris1(tam sayi): -15
Giris2(ondalikli sayi): -5.0222
Giris3(karakter): w
Oturum Anahtariniz: w-5.02-15
-----
Process exited after 20.27 seconds with return value 0
Devam etmek için bir tuşa basın . . .
```

Şekil 7 - Örnek ekran çıktısı

(Kullanıcı kod çalıştıktan sonra sırasıyla -15, -5.0222, w değerlerini girip enter'a basmıştır.)

- **Konuların derste işlenmesini beklemeyin.** Mümkün olduğunca dersin önünden gidin. İnternette, geçtiğimiz dönemin Piazza'larında mevcut olan slaytlardan çalışarak öğrenin. Takıldığınız yerleri sormaya çekinmeyin.
- Kodunuzu içeren dosyayı **"Soru5.c"** ismiyle ("*Soru5.cpp*" değil) kaydediniz. Bunu yapmak için dosya adı kısmına "Soru5.c" yazmanız yeterlidir. Uzantısını yazdığınız için alttaki kayıt türü hanesi geçersiz sayılacak ve kayıt türünde C++ yazsa bile dosyanız C dosyası olarak oluşturulacaktır. Alternatif olarak dosya adı kısmına sadece "Soru5" yazıp, kayıt türü kısmından "C source files (.c)" seçebilirsiniz. (Dönem boyunca sıklıkla karşımıza çıkacağı için detaylıca anlatılmıştır.)

Dosya adı:	Soru5.c	Dosya adı:	Soru5
Kayıt türü:	C++ source files (*.cpp;*.cc;*.cxx;*.c++;*.cp)	Kayıt türü:	C source files (*.c)

Şekil 8 - Kayıt esnasında dosya isimlendirme

- Piazza'dan indireceğiniz, ödev metniyle aynı alt başlıkta bulunan "Odev1Soru5KodDogrulayici" dosyasını "Soru5.c" dosyanızla aynı klasöre yerleştiriniz ve çalıştırınız. Açılan pencerede kodunuzun geçer not aldığını teyit ediniz. Sizle paylaşılan şifreyi not alınız, ödevinizi göndereceğiniz gönderim formuna bu şifreyi girmeniz istenecektir. Doğrulayıcı programı bilgisayarınızda çalışmazsa bilgisayarınızla birlikte odama uğramanız (175-6) gerekecektir. Randevu almanıza gerek yoktur. Ancak ödevi son ana bırakmayı tercih ederek risk de alabilirsiniz. Bu durumda tabii ki bana sormaya vaktiniz kalmayacaktır.
 - ✓ Doğrulayıcının rahatça çalışabilmesi için kodunuzda **getch()** ya da **fflush(stdin)** kullanmayınız. Alternatif çözümler deneyiniz.
- <https://tinyurl.com/y92bsm2n> adresine kodunuzu gönderiniz.

Yeni başlayan biri için “acaba yapabilecek miyim?” kaygısının baskın olması normaldir. Bu kaygıyı yok etmenin en iyi yolu ise yapmayı denemek ve yapana kadar pes etmeden üstüne gitmektir. Düzenli çalışarak edinmenizi istediğimiz budur. İlk başlarda printf yazdığınız için, sadece bir ‘t’ eksikliği nedeniyle çalışmayan kodlarınız olabilecektir. Ancak düzenli çalışmazsanız, bu tür eksiklerinizi çözüme ulaştırmak dönem ortasına sarkarsa, bizler derste yeni konular öğrenirken siz halen printf ile uğraşıyor olursanız, hem dersten zevk alamayacak hem de sınavlardan iyi notlar alamayacaksınız. Bu nedenle **DÜZENLİ ÇALIŞIN** istiyoruz. Bu sorunun sizden beklentisi, erkenden kod yazmaya başlamanız. Elbette sadece bu soruyu yapmış olmak yetmeyecektir. Devamını getirmezseniz, “nasıl olsa ödevi yaptım, bir sonraki ödev/sınava kadar dinleneyim.” dersiniz, ara sınavla birlikte, sizden önceki birçok öğrencinin acı bir şekilde fark ettiği gerçeği siz de yaşayarak fark edersiniz: “son ana bırakınca olmuyormuş”.



Şekil 9 - Kod yazarken bebek adımlarıyla aşama aşama ilerleyin.
İnsan dili öğrenen bebekler, "agu" ile başlar, siz de printf("Hello"); ile başlayın ve aşama aşama ilerleyin.
Birden tüm kodu yazmaya kalkmak kötü bir alışkanlıktır.

Bu kodu yazarken, BEBEK ADIMLARI ile ilerleyin. Önce kullanıcıdan sadece bir sayı alıp, onu çıkış olarak yazdırmaya çalışın. Sonra bir sonraki BEBEK ADIMINI tasarlayın ve bir BEBEK ADIMI daha ilerleyin. Birden hepsini yapmaya kalkıştığınızda ÇOOOOK VAKİT harcadığınızı görürsünüz. Hepsini birden yazılmış bir kodda hata çıkarsa, hatanın olabileceği 141 tane yer olabilir: acaba orası mı bozuk, yoksa şurası mı? Ama BEBEK ADIMLARIyla ilerleyen bir kodda hata çıkarsa: “şu kısmı eklemeyen önce çalışıyordu, demek ki hata şu kısımda” demek mümkündür. Yine hepsini birden yazılmış bir kodda hata çıktığında, “ben yapamıyorum bu işi” deyip moraliniz bozulabilir. Ama BEBEK ADIMLARIyla ilerlerseniz, “buraya kadar getirdim, bu hatayı da çözerim” şeklinde özgüveniniz olur.



LÜTFEN ÇÖZÜMLERİNİZİ İYİCE KONTROL EDİNİZ!

- 1.soruda özçekim resminizi de gönderdiniz mi? 1.sorudaki araştırmanızla derse iyice önhazırlık yaptınız mı? Dönem içinde “zaten bana ilerde mesleğimde programlama gerekmiyor.” diyen arkadaşınıza verilecek bir çift cevabınız kafanızda oluştu mu? 1.soruyu sizden istenen doğru e-posta adresine gönderdiniz mi?
- 2.soruyu dikkatlice doldurup gönderdiniz ve e-posta adresinize gönderim onayı mesajını aldınız mı?
- 3.sorudaki Scratch projenizde bol ve çeşitli blok kullanımları var mı? İsteddiğiniz gibi çalışıyor mu?
- 4. sorudaki SoloLearn’de, özenlice ve anlayarak ilerleyerek en az 100 puanı aldınız mı?
- 5.sorudaki kodunuzu Kod Doğrulayıcı ile test ettiniz mi? Kendiniz elle, değişik değerlerle test ettiniz mi? Örneğin giriş olarak sırasıyla “67”, “2.5” ve “r” girdiğinizde, “Oturum Anahtarınız: r2.5067” şeklinde satır yazdırıldığını görüyor musunuz? Kodunuz rahat anlaşılır (yorumlarla açıklı, girintilere dikkat edilmiş) bir kod mu?
- 5.sorudaki kodunuzda "goto" ya da küresel değişken kullanımı olmadığına emin misiniz?
- Ödevlerdeki Etik İlkelerimiz’e uyarak bu ödevi tamamladınız mı? Uymanızı engelleyen ya da aklınıza takılan bir durum olduysa bana danışınız. Gerekiyorsa (ödevin gecikmeli gönderim süresinin sonuna kadar) bana e-posta atarak ödevinizi geri çekebilirsiniz.