

Kampta Oryantiring Yapıyoruz

<KODLAMA KAMPI>



Oryantiring, özel bir haritada belirtilen hedeflere sırayla giderek bitişe en kısa sürede ulaşmaya çalışılan bir spor. Kamp alanının oryantiring haritasında hedefler çember biçiminde numaralandırılarak belirtilmiş. Başlangıç üçgen, bitişe iç içe iki çemberle gösterilmiş. Haydi oryantiringe başlayalım!



Koşul ifadeleriyle, kodlamanın farklı yönlerde ilerlemesini sağlayabiliriz. Kod içerisinde koşul ifadeleri Eğer/Değilse komutlarıyla verilir.

Eğer zarf mavi ise,
Zarfı aç
Değilse,
Zarfı geri bırak

Zarf mavi değil,
geri bırakalım.

Eğer zarf yeşil ise,
Zarfı aç
Değilse,
Zarfı geri bırak

Zarf yeşil, açalım.

Birlikte Düşünelim

Defne ve Karaca gibi oryantiring haritasını tamamlayan Arda ile Duru 'Yeşil Takım' yazısını bulamamış. Son hedefteki koşula göre Arda ve Duru'nun takımı hangi renktir?

Eğer 'Yeşil Takım' yazısı var ise,
Yeşil Takım
Değilse,
Mavi Takım



Duru

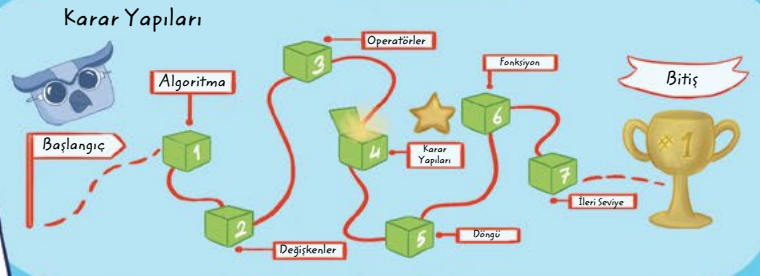
Arda

Defne

Karaca

A cartoon illustration of a blue bird wearing sunglasses and holding a green and a blue key. The bird is standing on a light blue background with a white grid pattern. It has a white rectangular tag hanging from its beak. The bird is holding a green key in its right hand and a blue key in its left hand.

Seçtiğiniz takımın altındaki kutucuğa adınızı yazın. Sonra da takımınızın sahip olduğu anahtarın hangi atölye kapısını açtığını bulun. Bunun için aşağıdaki tabloda takımınızın rengindeki yolu takip edin. Kodları çözerek atölye kapısının rengiyle takımınızın rengini eşleştirmeniz gerekiyor.



Defne



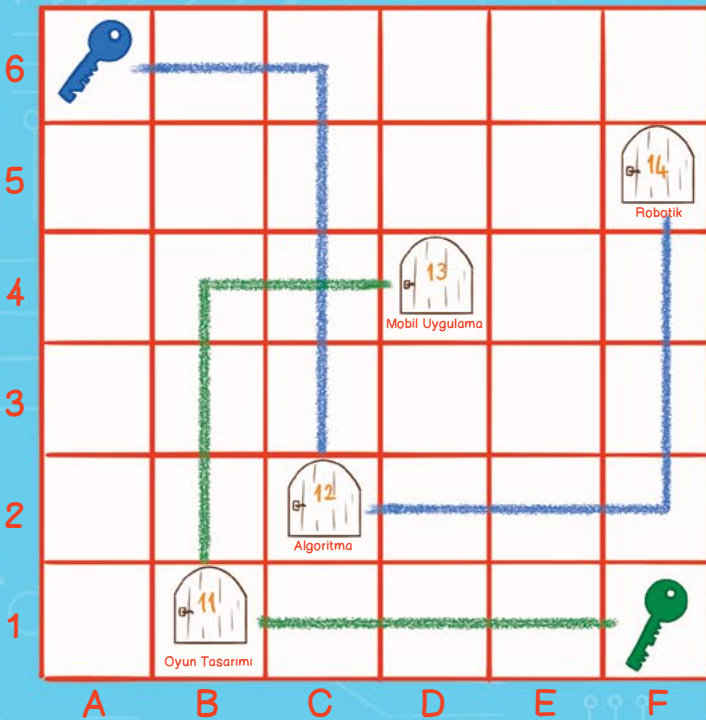
Karaca



Duru



Arda



Kapı No: 11
Oyun Tasarımı Atölyesi

Eğer $kapiNo > 13$ ise,
B1'i yeşile boyayın
Değilse,
B1'i kırmızıya boyayın

Kapı No: 12
Algoritma Atölyesi

Eğer $kapiNo > 14$ ise,
C2'yi maviye boya
Değilse,
C2'yi kırmızıya boya

Kapı No: 13
Mobil Uygulama Atölyesi

Eğer kapıNo == 13 ise,
D4'ü yeşile boy
Değilse,
D4'ü kırmızıya boy

Kapı No: 14
Robotik Atölyesi

Eğer kapıNo == 14 ise,
F5'i maviye boya
Değilse,
F5'i kırmızıya boya

Anahtarların her biri ait olduğu atölye kapı numarasıyla kodlanmış. Yandaki kodu çözüp anahtarlıktaki anahtarları uygun biçimde renklendirin.

```
Eğer yesilAnahtarNo < maviAnahtarNo
    A1'i yeşile boyayın
Değilse,
    A2'yi maviye boyayın
```



A1



A2