**Süreli Ödev Cevapları**

**Tasarlayıcı:**

1. Kişiye özel bir oyuncak tasarlamalısın. Düğmeye bastığımızda şarkı söyleyen, adımızı hatırlayan, saate göre günaydın/iyi akşamlar/iyi geceler dileyen bir oyuncak için giriş-çıkış, CPU, Bellek görevleri neler olmalıdır? Çizerek anlatır mısın?

*Cevap:* Bu soru tamamen öğrencinin hayal yeteneğine bağlı olup basitçe; Düğme: Giriş, Hoparlör: Çıkış, Adın hatırlanması: Bellek, Saatin hesaplanması: CPU olarak düşünülebilir.

2. Aşağıdaki ifadeyi bilgisayar diline çeviriniz.   
 3x-2xy+4y

*Cevap:* 3\*x - 2\*x\*y+4\*y

3. Arda öğretmen sınav sorularının puan değerini ikili tabana göre aşağıdaki gibi belirledi. Sınavdan en yüksek kaç puan alabilirsin? Cevap anahtarına göre doğruların 1001011 şeklinde ise sınavdan kaç alırsın?

Soru 1 2 3 4 5 6 7

Puan 64 32 16 8 4 2 1

*Cevap:* Sınavdan en yüksek 127 alabilirsin.(1111111)

Sınavdan alacağın not: 64+8+2+1 = 75

**Analizci:** Ayşe’nin parka gitmesi için; Ödevlerini bitirmiş olması (A); Hava sıcaklığının 20-30 derece arasında olması (B); Karnının tok olması (C) gerekiyor. Buna göre Ayşe’nin parka gitmesini mantıksal operatörler ile yazın.

*Cevap:*A = Ödevini bitirdi mi? (0 ise bitirmedi 1 ise bitirdi.)

B = 20<Hava sıcaklığı<30 (Doğru/Yanlış)

C = Karnı tok mu? (0 ise aç1 ise tok.)

(A==1 && B ==1 && C==1) Kısaca: (A&&B&&C)

**Kodlayıcı:** Ali bilgisayara 1’den 10’a kadar olan sayıları aşağıdaki koşullara uygun olarak yazdırmak istiyor.

Eğer sayı <= 5 ise sayı = sayı \* 2

Eğer sayı > 5 ise sayı = sayı % 2

Buna göre bilgisayar ekranında ne yazacaktır?

*Cevap:*

|  |
| --- |
| 2  4  6  8  10  3  3  4  4 |