

**Eğitmene Öneriler:** Öğrenciler dijital panoya gönderi iletirken isimlerini de yazmalıdır. Bu şekilde ödül sisteminde yer alacak öğrenciler belirlenebilir. Eğitimci ödülün ne olacağına öğrencilerle birlikte karar vermelidir ya da basitçe bu öğrencileri alkışlama yöntemi kullanılabilir. Öğrenciler destekleyici bilgileri açıp incelemeyen eğitmene doğrudan soru yöneltebilir. Bu durumlarda onların materyal üzerinde çalışmalarını teşvik eden *“Bu konudaki soruna destekleyici bilgiler cevap verecektir. Lütfen materyali sistemden açıp inceleyin”* şeklinde geri bildirimler verilmelidir.

## C. Sonuç

**Süre:** 10 dk.

**Materyal:** [EK 5 Hafta 4 Süreli Ödev](#)

**Hazırlık:** EK 5 öğrencilere ÖYS ortamında süreli ödev olarak ders öncesinde açılmalıdır.

**Ders içi uygulama:** Dersin son 10 dk.’sında öğrencilere ödevin nasıl yapılacağı ve gönderileceği açıklanır. Gelecek haftanın konusu hakkında bilgi verilir.

**Ders dışı uygulama (50 dk.):** Bu uygulama asenkron olarak ÖYS üzerinden yürütülecektir. Öğrenciler ders sonunda istedikleri zaman başlatabilecekleri ancak süreli olacak şekilde tamamlayacakları görevleri ders dışında ödev olarak ÖYS’den yapacaktır. EK 5 ödev sırasında öğrencilere açılır. Ödevin süresi 50 dk. olarak belirlenir. Öğrenciler görevleri istedikleri sırada ve sayıda kendi tercihlerine bağlı olarak verilen süre içinde asenkron olarak uygulamaya başlar ve ÖYS ortamında ödev olarak gönderir. Bir görevi doğru yapan öğrenciye, o göreve ilişkin beceri rozeti ÖYS üzerinden atanacaktır. Ödevler ileildikten sonra eğitimci görevleri ve yanıtlarını GitHub üzerinden öğrencilere gönderir. Doğru yanıtların buradan kontrol edilmesi için Github ortamını gösterir. Doğru yanıtlanan görevler ile ilgili rozetler öğrenci hesabına gönderilir. Süreli ödevler ile öğrencilerin performanslarının değerlendirilmesi, kalıcı öğrenme ve transferin sağlanması amaçlanmaktadır.

**Süreli Ödev Yanıtlar:** Görevler, öğrenciye verilecek beceri rozetleri ile isimlendirilmiştir. Her bir rozetin altında ilgili görevin yanıtları verilmektedir. Eğitimci bu yanıtları uygulama süresinin sonunda GitHub ya da ÖYS üzerinden öğrencilerle paylaşır.

**Kodlayıcı:** Kodlayıcı rozetine ait iki görev bulunmaktadır. Aşağıdaki görevlerden birinin yapılması kodlayıcı rozetinin kazanılması için yeterlidir.

1. Kullanıcıdan alacağınız yarıçap bilgisi ve tanımlayacağınız sabit  $\pi = 3.14$  değerini kullanarak dairenin alanı ve çevresini hesaplayıp ekrana yazdıran programı kodlayınız.

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;

int main()
{
    int yari_cap;
    const float PI_DEGERI = 3.14;
    float alan, cevre;

    cout << "Dairenin yaricap uzunlugunu giriniz: ";
    cin >> yari_cap;

    alan = PI_DEGERI * yari_cap * yari_cap;
    cout << "Dairenin alani: " << alan;

    cevre = 2 * PI_DEGERI * yari_cap;
    cout << "\nDairenin cevresi: " << cevre;

    return(0);
}
```

2. 2 kişinin yaşları toplamını hesaplayıp, ekrana yazdıran programın kodunu yazınız.

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    int yas1, yas2, yas3;

    cout << "1. kisinin yasini giriniz:";
    cin >> yas1;

    cout << "2. kisinin yasini giriniz:";
    cin >> yas2;

    cout << "\nYaslarinizin toplami: " << yas1+yas2;

    return 0;
}
```

**Denetleyici:** Verilen değişken tanımlamalarından ve ilk değer atamalarından hangileri uygun olmayan değişken tanımı ve değer atamasıdır?

int __xyz5;	int _xyz5;	bool xyz = -1
<del>short xyz = 34452;</del>	<del>int xyz=5.2;</del>	int xyz = '*';
int xyz = 34452;	char xyz = '\192';	<del>float xyz = 12345.12345;</del>

**Tasarlayıcı:** Verilen C++ kodunun çıktısı tahmin edin.

#### Kod

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    const int x;
    x = 10;
    cout << x<<;
}
```

#### Çıktı

Verilen kodda sabit olarak tanımlanan x değişkenine tanımlama satırının dışında değer atanmaya çalışılmaktadır. Daha önce belirtildiği gibi sabitler tanımlanırken ilk değerlerini alır ve daha sonra içerikleri değiştirilemez.

**Analizci:** 2 kişinin yaşları toplamını hesaplayan, program kodu verilmiştir. Kod üzerinde eksik olan satırları tamamlayınız.

#### Eksik Kodlar

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int yas1, yas2;
    cout << "1. kişinin yasini giriniz:";
    cin >> yas2;
    return 0;
}
```

#### Tamamlanmış Kodlar

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int yas1, yas2;
    cout << "1. kişinin yasini giriniz:";
    cin >> yas1;
    cout << "2. kişinin yasini giriniz:";
    cin >> yas2;
    cout << "\nYaslarinizin toplami: " << yas1+yas2;
    return 0;
}
```