

Hafta 1 – Kısmi Süreli Ödev Cevapları

Tasarlayıcı: Tasarlayıcı rozeti 3 farklı görevden oluşmaktadır. Bu görevlerden birinin tamamlanması Tasarlayıcı rozetinin kazanılması için yeterlidir. Üç görevi de yapan öğrenciler üç adet Tasarlayıcı rozetini almış olur.

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.

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 = $20 < \text{Hava sıcaklığı} < 30$ (Doğru/Yanlış)

C = Karnı tok mu? (0 ise aç 1 ise tok.)

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

Hafta 1 – Kısmi Süreli Ödev Cevapları

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

Eğer $\text{sayı} \leq 5$ ise $\text{sayı} = \text{sayı} * 2$

Eğer $\text{sayı} > 5$ ise $\text{sayı} = \text{sayı} \% 2$

Buna göre bilgisayar ekranında ne yazacaktır?

Cevap:

2
4
6
8
10
3
3
4
4