

Görsel Programlama Nedir?

Kodla zaten tanımlanmış olan grafikleri veya blokları kullanan herhangi bir dil ve kod satırı kullanmadan bu blokları kullanmak yeterlidir. Görsel programlama dili olarak bilinir. Günümüz çağında programlama dillerinin çoğu metin tabanlıdır, yani C veya C++'da olduğu gibi belirli bir görevi yerine getirmek için kod satırları yazmamız gerekir. Böyle kod yazdırmak istiyorsanız, o dilin sözdizimini ve işlevlerini kullanarak metnin tamamını yazmanız gerekir, ancak görsel programlama dilinde bu görev grafikler veya bileşenler gibi bloklarla değiştirilir, ardından görevi gerçekleştirmek için mantıksal olarak birleştirilebilir.

Görsel programlama, yazılı kod yerine grafiksel öğeler, bloklar veya simgeler kullanarak yazılım geliştirme sürecini ifade eder. Görsel programlama genellikle, blok tabanlı veya akış diyagramı tabanlı bir arayüz sunarak, kullanıcıların mantıksal bağlantıları oluşturmasını sağlar. Geleneksel metin tabanlı programlamanın aksine, görsel programlama, kodu temsil etmek için görsel öğeleri kullanır. VP ile programlar oluştururken kullanabileceğiniz bazı grafik öğeler şunlardır:

Simgeler,

Semboller,

Akış şemaları,

Bloklar...

Metin tabanlı programlamadan farkları nelerdir?

Kullanıcılar program oluşturmak için grafik öğeleri sürükleyip bırakabildiğinden öğrenmesi ve kullanması daha kolaydır.

Kullanıcılar program bileşenlerini görsel olarak görebildikleri için hata ayıklama da daha kolaydır. Ancak geleneksel programlama, daha karmaşık programlar ve programın işlevselliği üzerinde daha fazla kontrole ihtiyaç duyan kullanıcılar için daha esnektir

Özellik	Görsel Programlama	Metin Tabanlı Programlama
Kodlama	Grafiksel öğeler, bloklar ve sürükle-bırak yaklaşımı kullanılır.	Yazılı kod ve metin bazlı komutlar kullanılır.
Yöntemi		

Kolaylık	Yeni başlayanlar için daha kolay öğrenilebilir.	Daha fazla sözdizimi bilgisi gerektirir.
Geliştirme Süreci	Daha görsel ve sezgisel bir deneyim sunar.	Daha esnek ve detaylı kod yazımına olanak tanır.
Hata Ayıklama	Görsel olarak kolayca hata bulunabilir.	Kod okunarak manuel hata ayıklama yapılması gerekir.
Kullanım Alanları	Oyun geliştirme, robotik, eğitim platformları, arayüz tasarımı.	Profesyonel yazılım geliştirme, web ve mobil uygulamalar, sistem programlama.