

```
START  
turtle 0  
forward 3  
turn right  
turtle 1  
forward 3  
forward 4  
getBamboo  
forward 4  
getBamboo
```



ABC KODRIS Çözümüne ulaşmak için `turtle[n]` dizi komutunu kullanabilirsiniz

```
START  
turtle 0  
forward 3  
turtle 1  
forward 3  
turtle 2  
forward 3  
forward 8  
getBamboo
```



ABC KODRIS Çözümüne ulaşmak için `turtle[n]` dizi komutunu kullanabilirsiniz

```
START  
turtle 0  
forward 2  
turtle 1  
forward 4  
turtle 2  
forward 6  
forward 7  
getBamboo
```





```
START
turtle 0
  forward 3
turtle 1
  forward 3
panda
  forward 4
  getBamboo
  turn left
turtle 2
  forward 3
turtle 3
  forward 3
panda
  forward 4
  getBamboo
```



ABC KODRIS

Çözüm için `turtle[n]` dizi komutunu kullanabilirsiniz



Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/65

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğer yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu Diziler

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

Forward

getBamboo

turn right

START

turtle 1

forward 2

turtle 0

forward 2

panda

forward 6

getBamboo

turn left

forward 3

turn left

turtle 0

forward 3

turtle 1

forward 3

panda

forward 6

getBamboo

Çözümüne ulaşmak için `turtle[n]` dizi komutunu kullanabilirsiniz

10:11
12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/66

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğer yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu Diziler

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

Forward

getBamboo

turn right

START

panda 0

Forward 4

getBamboo

panda 1

Forward 4

getBamboo

Çözüm için panda[n] dizi komutunu kullanabilirsiniz

ABC KODRIS

10:11 12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/67

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğer yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu Diziler

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

Forward

getBamboo

turn right

START

panda 0

Forward 3

getBamboo

panda 1

Forward 4

getBamboo

panda 2

Forward 5

getBamboo

panda 3

Forward 4

getBamboo

ABC KODRIS

Çözüm için panda[n] dizi komutunu kullanabilirsiniz

10:11 12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/68

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü

kodris Konu Diziler ALİ TAHA KOÇAK Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu Çalıştır

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

START

panda 0

- forward 2
- forwardUp 1
- boo
- forward 1
- forwardDown 1
- forward 1
- getBamboo

panda 1

- forward 3
- forwardUp 1
- boo
- forward 1
- forwardDown 1
- forward 1
- getBamboo

panda 2

- forward 1
- forwardUp 1
- boo
- forward 1
- forwardDown 1
- forward 1
- getBamboo

Çözüm için `panda[n]` dizi komutunu ve `boo()` komutunu kullanabilirsin

10:10
12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/69

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü kodris Konu Diziler ALİ TAHA KOÇAK Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu Çalıştır

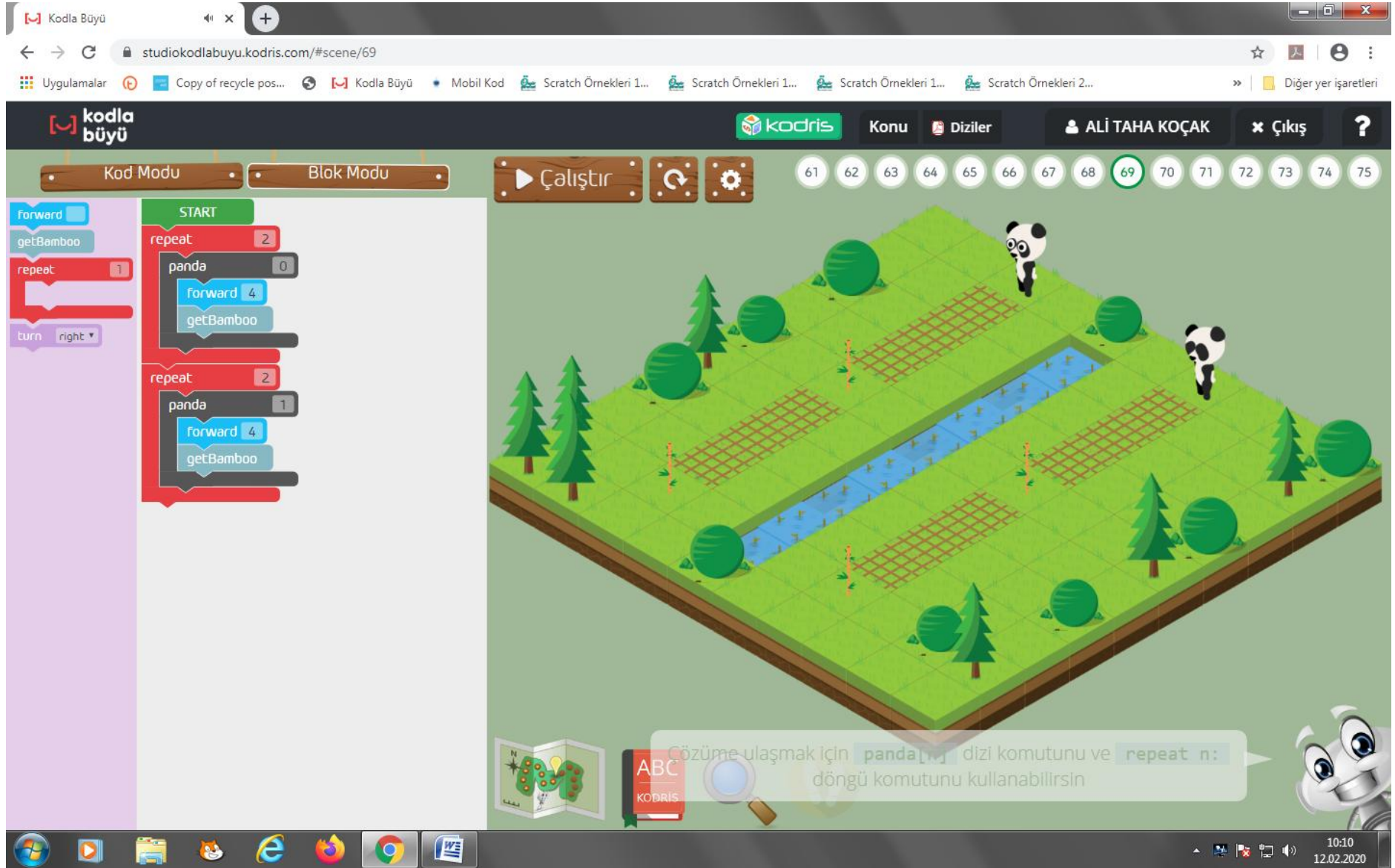
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

Forward
getBamboo
repeat 1
turn right

START
repeat 2
panda 0
forward 4
getBamboo
repeat 2
panda 1
forward 4
getBamboo

Cözüm e ulaşmak için panda[n] dizi komutunu ve repeat n: döngü komutunu kullanabilirsin

10:10
12.02.2020



```
START
repeat 3
  panda 0
  forward 3
  getBamboo
  turn right
  panda 1
  forward 3
  getBamboo
  turn right
```



Çözüm için panda[n] dizi komutunu ve repeat n: döngü komutunu kullanabilirsin

```
START
turtle 0
  forward 2
turtle 1
  forward 2
panda 0
  forward 3
  getBamboo
turtle 0
  forward 5
turtle 1
  forward 5
panda 1
  forward 3
  getBamboo
turtle 2
  forward 7
turtle 3
  forward 7
panda 2
  forward 3
  getBamboo
```



Sahneyi tamamlamak için panda[n] dizi komutunu kullanabilirsin


```
START
turtle 0
forward 2
turtle 1
forward 2
repeat 2
panda 0
forward 2
boo
forward 2
getBamboo
turtle 0
forward 4
turtle 1
forward 4
repeat 2
panda 1
forward 2
boo
forward 2
getBamboo
```



ABC KODRIS

Cözüm e ulaşmak için panda[n] dizi komutunu, repeat n: döngü komutunukullanabilirsin

```
START
var A = 0
repeat 3
  turtle 0
  forward 2
  turtle 1
  forward 2
  turtle 2
  forward 2
  panda A
  forward 8
  getBamboo
var A = A+1
```



Sahneyi tamamlamak için `panda[n]` dizi komutunu ve `repeat n` döngü komutunu kullanabilirsin


```
START
var a = 2
repeat 2
  panda 0
  forward a
  getBamboo
  turn left
  panda 1
  forward a*2
  getBamboo
  turn left
var a = a*2
```



Sahneyi tamamlamak için `panda[n]` dizi komutunu, `repeat` n: döngü komutunu ve değişken kullanabilirsin


```
Forward  
var a = 1  
getBamboo  
repeat 1  
boo  
turn right  
  
START  
var a = 0  
turtle 0  
forward 3  
turtle 1  
forward 6  
repeat 2  
panda a  
forward 1  
boo  
forward 4  
getBamboo
```



Sahneyi tamamlamak için `panda[n]` dizi komutunu, `repeat` n: döngü komutunu ve değişken kullanabilirsin

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/76

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu For Döngüsü 1

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

START

```
for a in range 3
  forward 1
  getCarrot
```

forward

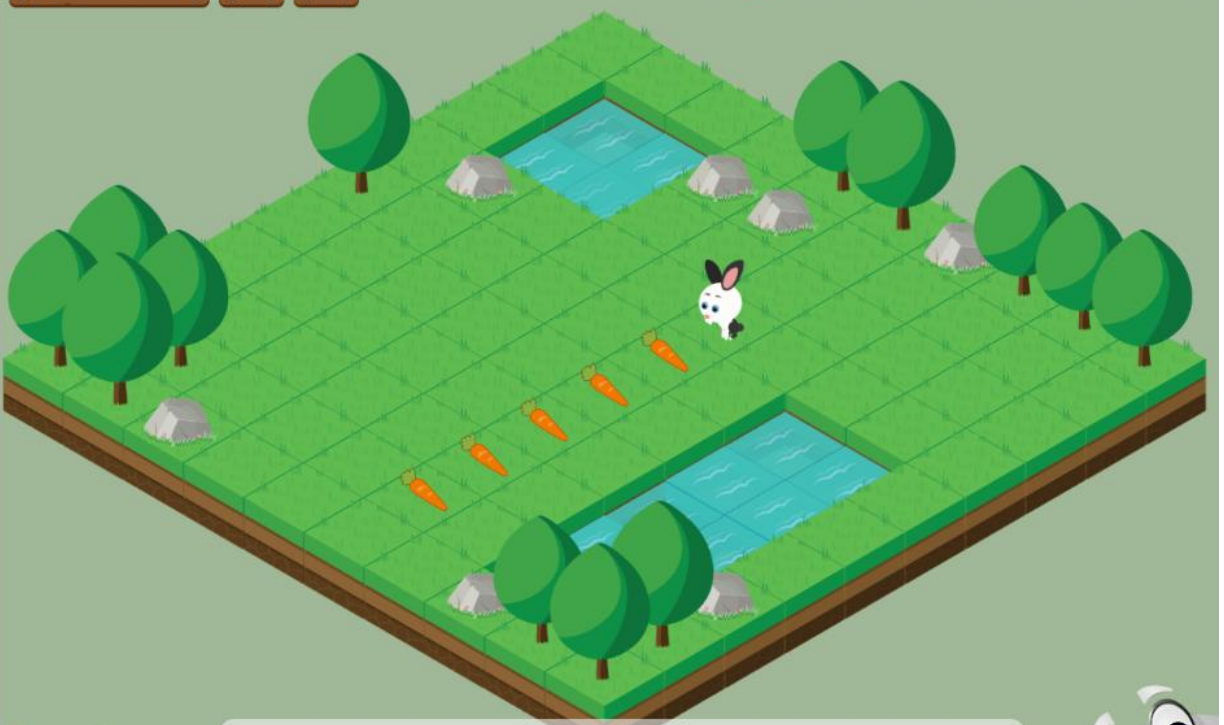
```
for a in range 1
  getCarrot
  turn right
```

Cözüm e ulaşmak için `for a in range(n):` döngü komutunu kullanmalısın.

ABC KODRIS

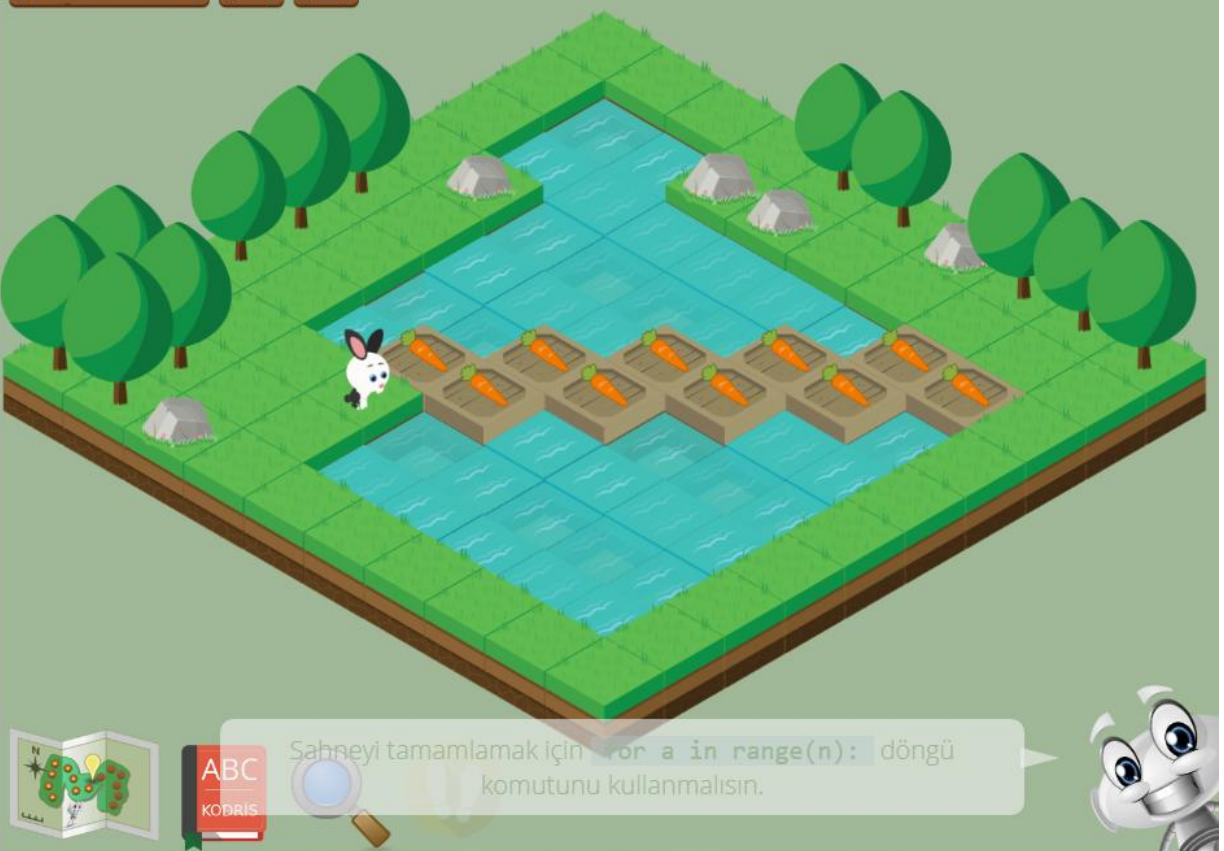
10:09 12.02.2020

```
START
for a in range 5
  forward 1
  getCarrot
  turn right
```



Cözümeye ulaşmak için `for a in range(n):` döngü komutunu kullanmalısın.


```
START
turn left
for a in range 5
  forward 1
  getCarrot
  turn right
  forward 1
  getCarrot
  turn left
forward
for a in range 1
  getCarrot
  turn right
```



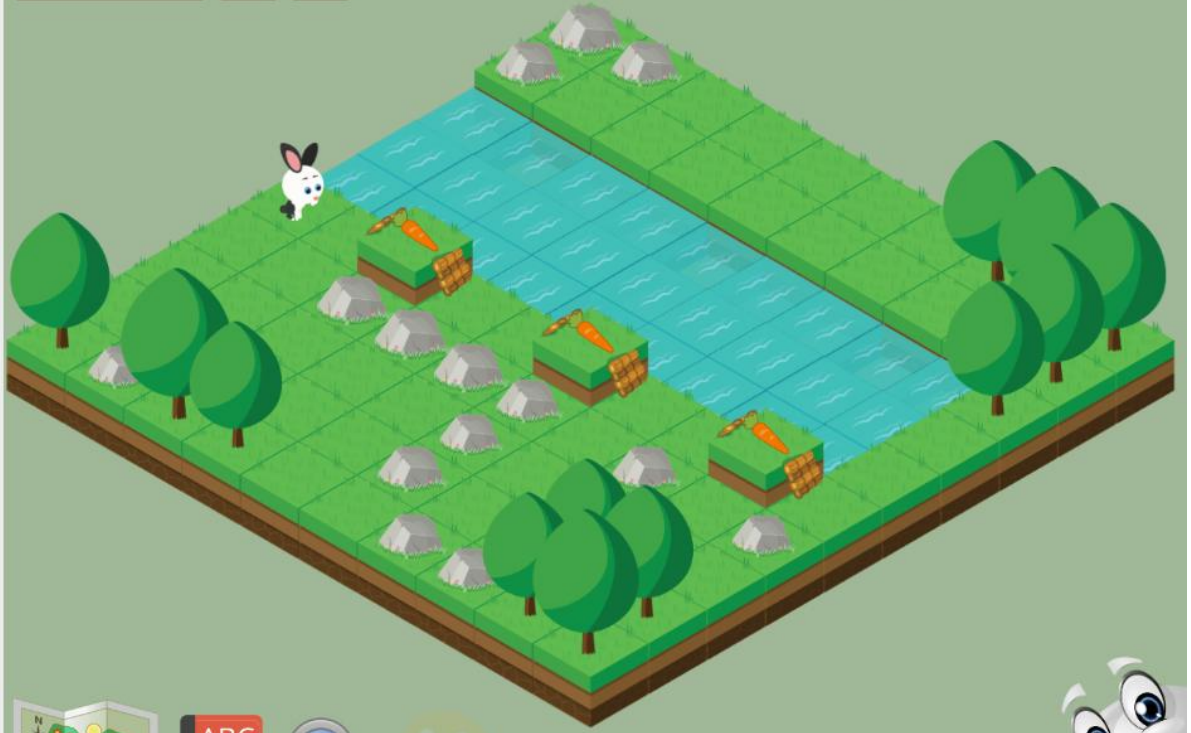
Sahneyi tamamlamak için `for a in range(n):` döngü komutunu kullanmalısın.

```
START
turn left
forward 2
turn right
for a in range 3
  getCarrot
  forward 2
  turn left
  getCarrot
  forward 2
  turn right
```

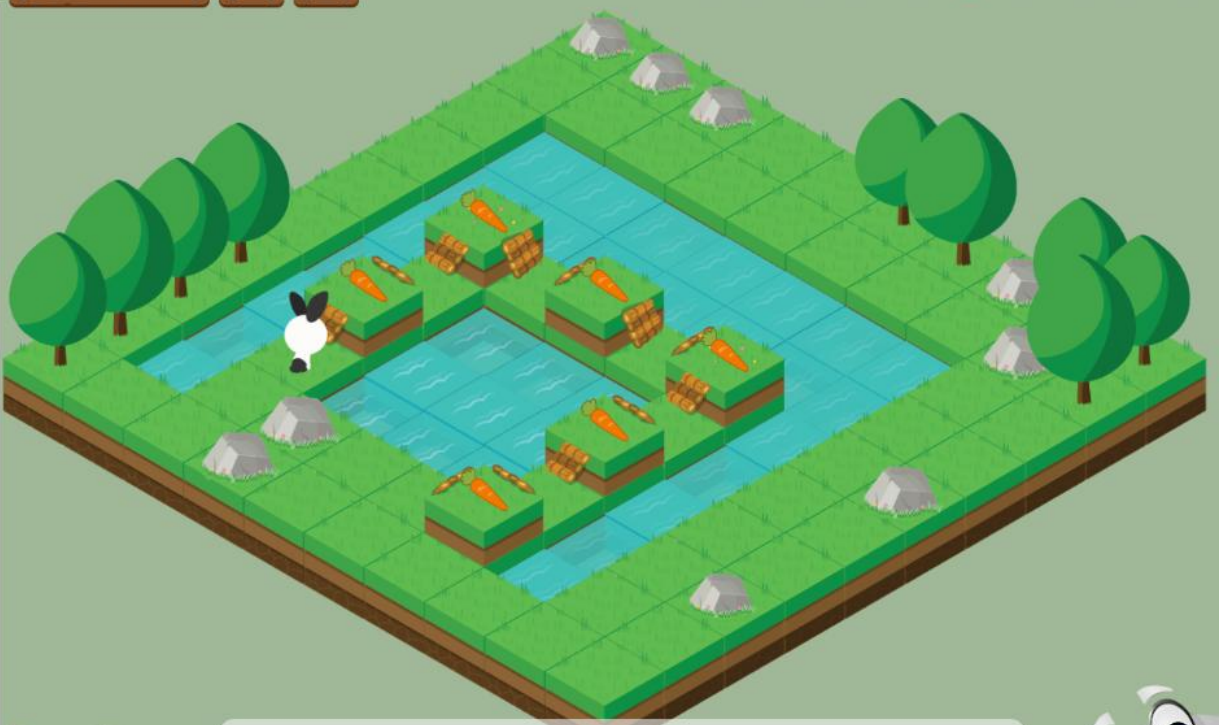


Cözümre ulaşmak için `for a in range(n):` döngü komutunu kullanmalısın.

```
START
for a in range 3
  forward 1
  forwardUp 1
  getCarrot
  forwardDown 1
```




```
START
for a in range 3
  forwardUp 1
  getCarrot
  forwardDown 1
  forwardUp 1
  getCarrot
  turn right
  forwardDown 1
```



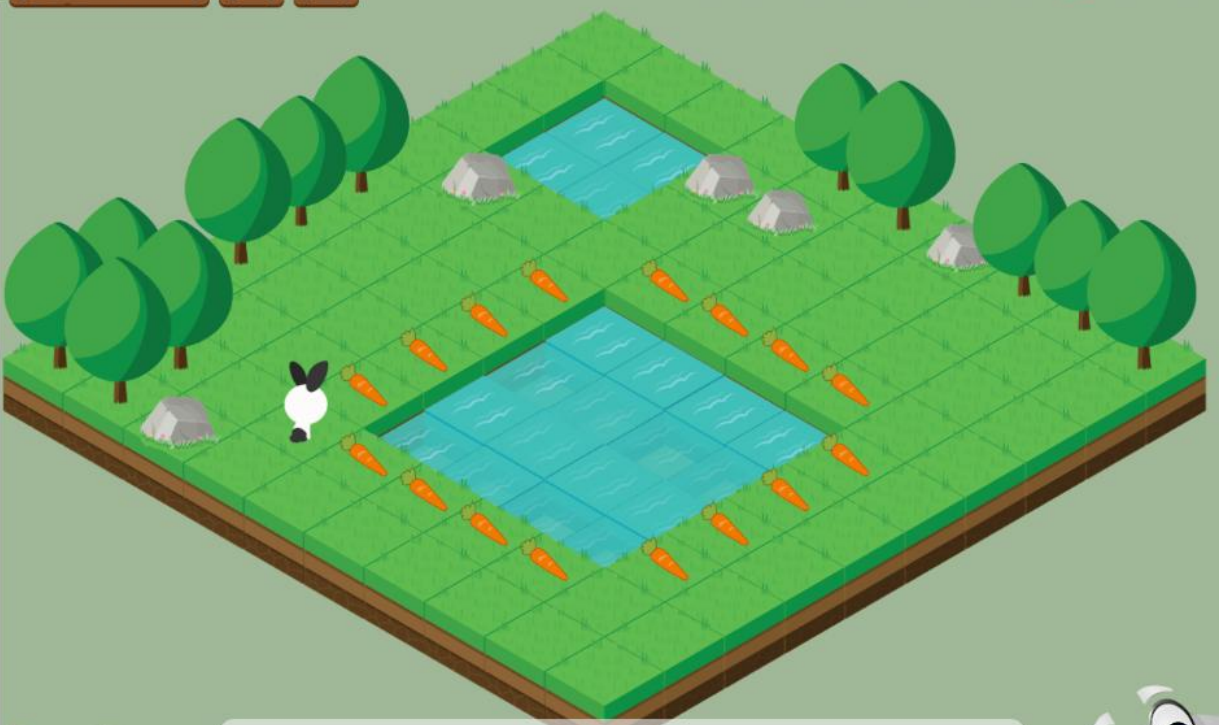
Cözümüne ulaşmak için `for a in range(n):` döngü komutunu kullanmalısın.

```
START
for a in range 3
  forward 1
  forwardUp 2
  getCarrot
  forwardDown 2
  getCarrot
  turn left
```



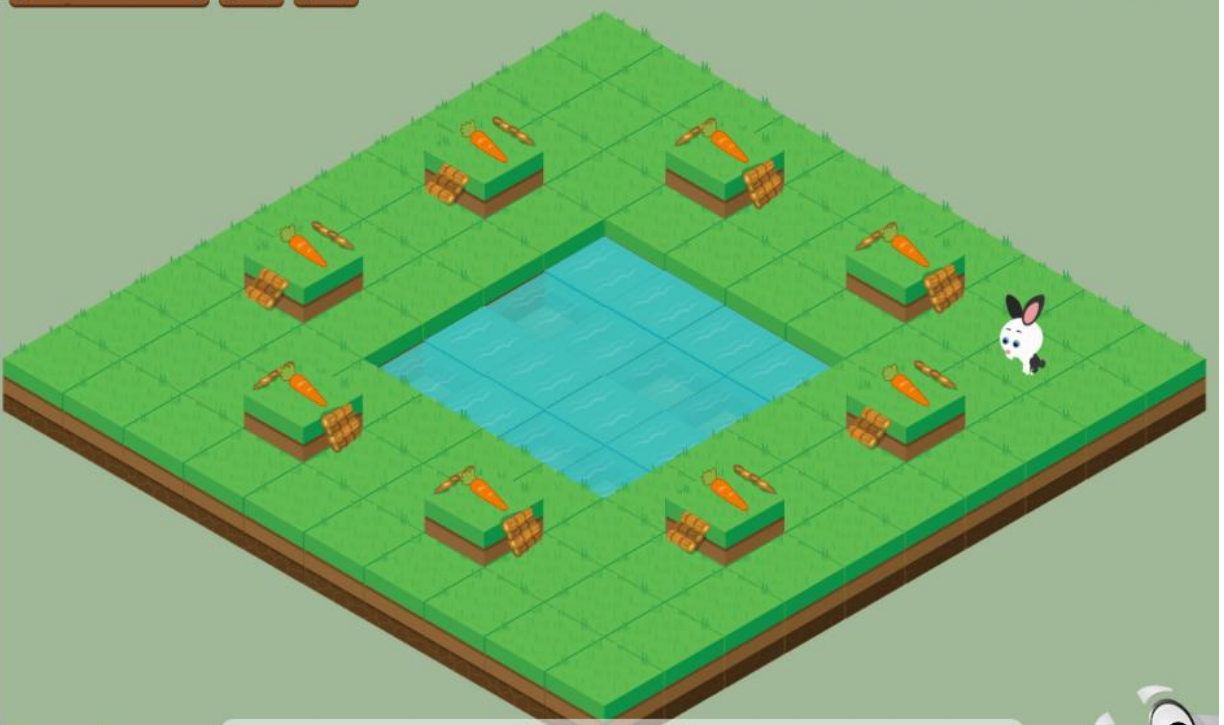
Cözümüne ulaşmak için `for a in range(n):` döngü komutunu kullanmalısın.

```
START
for a in range 4
  forward 1
  getCarrot
  forward 1
  getCarrot
  forward 1
  getCarrot
  forward 1
  getCarrot
  forward 1
  turn right
```



Cözümüne ulaşmak için `for a in range(n):` döngü komutunu ve dizileri birlikte kullanmalısın.


```
START
for a in range 4
  forward 1
  forwardUp 1
  getCarrot
  forwardDown 1
  forward 1
  forwardUp 1
  getCarrot
  forwardDown 1
  forward 1
  turn right
```



Cözümüne ulaşmak için `for a in range(n):` döngü komutunu ve dizileri birlikte kullanmalısın.

Kod Modu Blok Modu

ForwardDown
ForwardUp
Forward
For in range
getCarrot
turn right

START
turtle 2
Forward 2
turtle 0
Forward 2
turtle 1
Forward 2
rebbit 0
Forward 1
ForwardUp 1
ForwardDown 1
Forward 1
getCarrot
turn left
Forward 2
getCarrot
rebbit 1
Forward 1
ForwardUp 1
ForwardDown 1
Forward 1
getCarrot
turn left
Forward 2
getCarrot
rebbit 2
Forward 1
ForwardUp 1
ForwardDown 1
Forward 1
getCarrot
turn left
Forward 2
getCarrot

kodris Konu For Döngüsü 1 ALİ TAHA KOÇAK Çıkış ?

Çalıştır

76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

Scratch script editor showing code blocks for a game scene. The scene is an isometric landscape with a river, trees, rocks, and carrots. The code is organized into three rabbit objects:

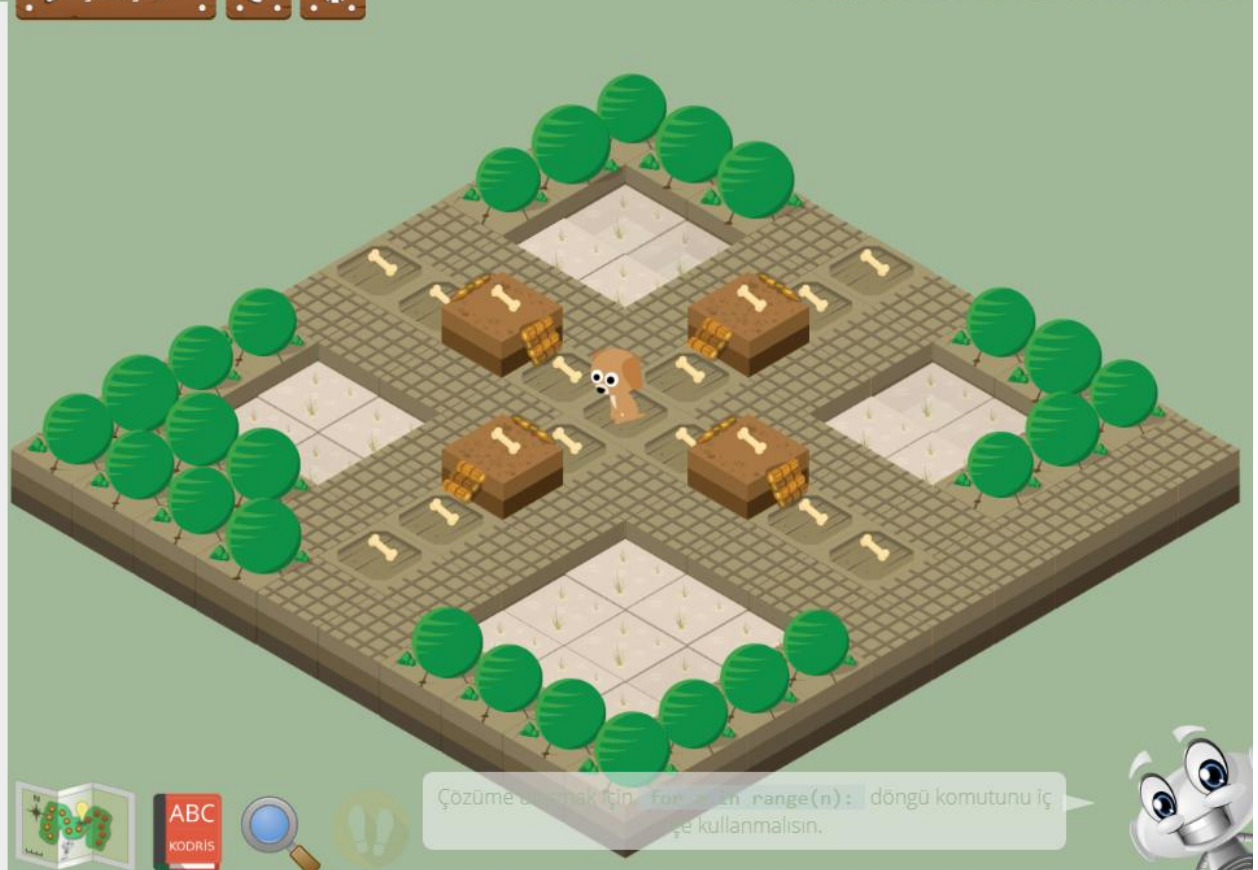
- START:**
 - turtle 2: forward 2
 - turtle 0: forward 2
 - turtle 1: forward 2
 - rabbit 0:
 - forward 1
 - forwardUp 1
 - forwardDown 1
 - forward 1
 - getCarrot
 - turn left
 - forward 2
 - getCarrot
- rabbit 1:**
 - forward 1
 - forwardUp 1
 - forwardDown 1
 - forward 1
 - getCarrot
 - turn left
 - forward 2
 - getCarrot
- rabbit 2:**
 - forward 1
 - forwardUp 1
 - forwardDown 1
 - forward 1
 - getCarrot
 - turn left
 - forward 2
 - getCarrot


```
START
for 4 in range 4
  forward 1
  getBone
  forward 1
  getBone
  forward 1
  getBone
  turn back
  forward 3
  turn right
```



Çözümüne ulaşmak için "for" ile "range(n)": döngü komutunu iç içe kullanmalısın.

```
START
for 0 in range 4
  forward 1
  getBone
  forwardUp 1
  getBone
  forwardDown 1
  getBone
  forward 1
  getBone
  turn back
  forward 1
  forwardUp 1
  forwardDown 1
  forward 1
  turn right
```



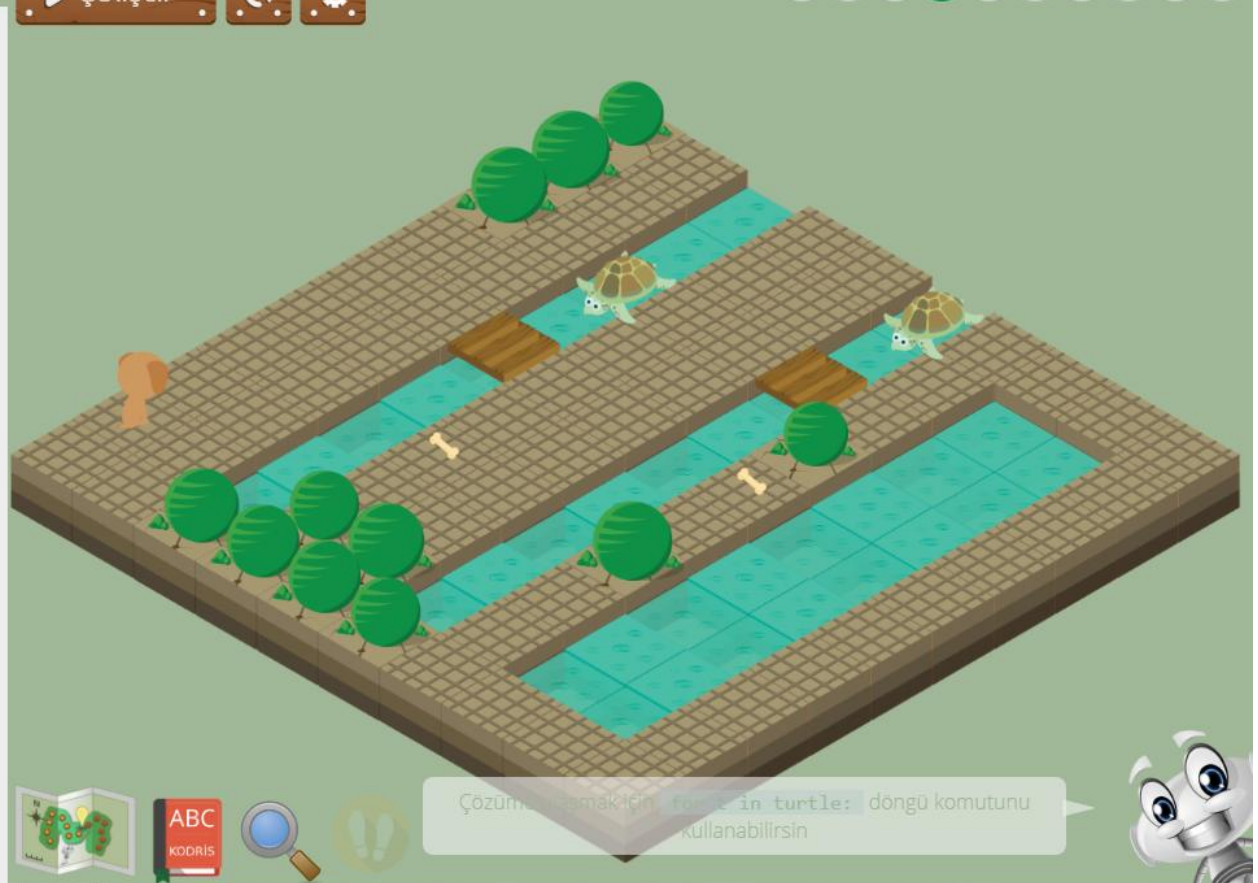
Çözümüne ulaşmak için "for" için "range(n)": döngü komutunu iç içe kullanmalısın.

```
START  
turtle  
  forward 2  
forward 2  
for a in range 3  
  forward 1  
  getBone  
  forward 1  
  getBone  
  forward 1  
  getBone  
  turn back  
  forward 3  
  turn back  
turtle  
  forward 2
```



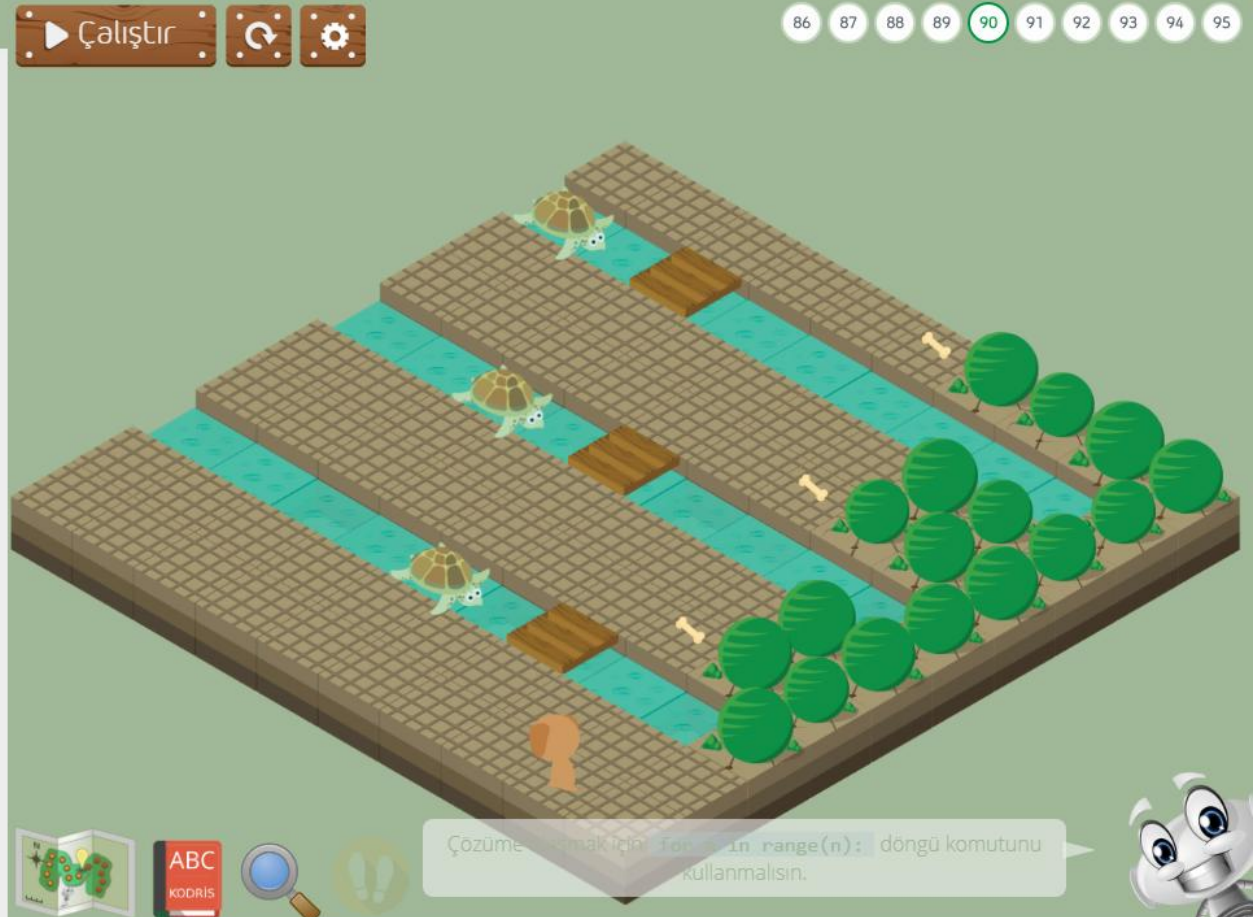
Sahne tamamlandı. for a in range(n): döngü kullanımını kullanmalısın.


```
START
for t in turtle
  forward 4
  turn right
  forward 2
  t
  forward 3
  forward 1
  getBone
  turn left
```



Çözümü görmek için `for t in turtle`: döngü komutunu kullanabilirsin

```
START
turtle 1
forward 3
turtle 2
forward 4
forward 2
turn right
forward 3
turn right
forward
getBone
turn back
forward 1
turn right
forward 3
getBone
turn left
forward 1
turn right
forward 3
getBone
```



Çözümlemek için for in range(n): döngü komutunu kullanmalısın.

```
START
forward 3
getBone
turn back
forward 3
turn right
forward 2
turn right
forward 3
getBone
forward
getBone
turn back
forward 4
turn right
forward 2
turn right
forward 3
getBone
forward
getBone
forward
getBone
```



Çözümü bulmak için 'for' ile 'range(n)': döngü komutunu iç içe kullanmalısın.

Scratch script editor showing a sequence of blocks for a maze-solving robot. The script starts with a 'START' block, followed by a series of 'forward' and 'getBone' blocks, interspersed with 'turn' blocks (back, right, left). The maze is a 10x10 grid with a central 4x4 area containing green trees. A small robot is positioned at the top center of the maze.

```
START
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
turn back
forward 6
turn right
forward 2
turn right
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
turn back
turn right
forward 4
turn right
forward 2
turn right
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
forward
getBone
```

Scratch script editor showing a sequence of blocks for a dog character to navigate a maze. The script starts with a 'START' block, followed by a 'for' loop (range 6) containing 'forward' and 'getBone' blocks. This is followed by a 'turn back' block, then 'forward 6', 'turn right', 'forward 2', and 'turn right'. Another 'for' loop (range 4) contains 'forward' and 'getBone' blocks. This is followed by 'turn back', 'forward 4', 'turn right', 'forward 2', and 'turn right'. A final 'for' loop (range 6) contains 'forward' and 'getBone' blocks, followed by 'turn back', 'forward 6', 'turn right', and 'forward 2'. The maze environment features a dog character, green trees, and yellow bones on a grid.


```
START
turtle
forward 7
turn right
forward 6
turn right
forward 5
turn right
forward 4
turn right
forward 3
dog
forward 2
getBone
```



Çözümlemek için for in range(n): döngü komutunu kullanmalısın.


```
START
turtle
forward 7
turn right
forward 6
turn right
forward 5
turn right
forward 4
turn right
forward 3

dog
forward 4
turn right
forward 3
turn right
forward 2
turn right
forward 1
getBone
```



Çözümlemek için for in range(n): döngü komutunu kullanmalısın.

Kodla Büyü Kahoot! - Shared Kahoots studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/96

Kodla büyü KODRIS Konu Yardımcı Metotlar ALİ TAHA KOÇAK Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu Çalıştır

96 97 98 99 100 101 102 103 104 105

forward wait getBanana turn right

START wait 3 forward 7 getBanana

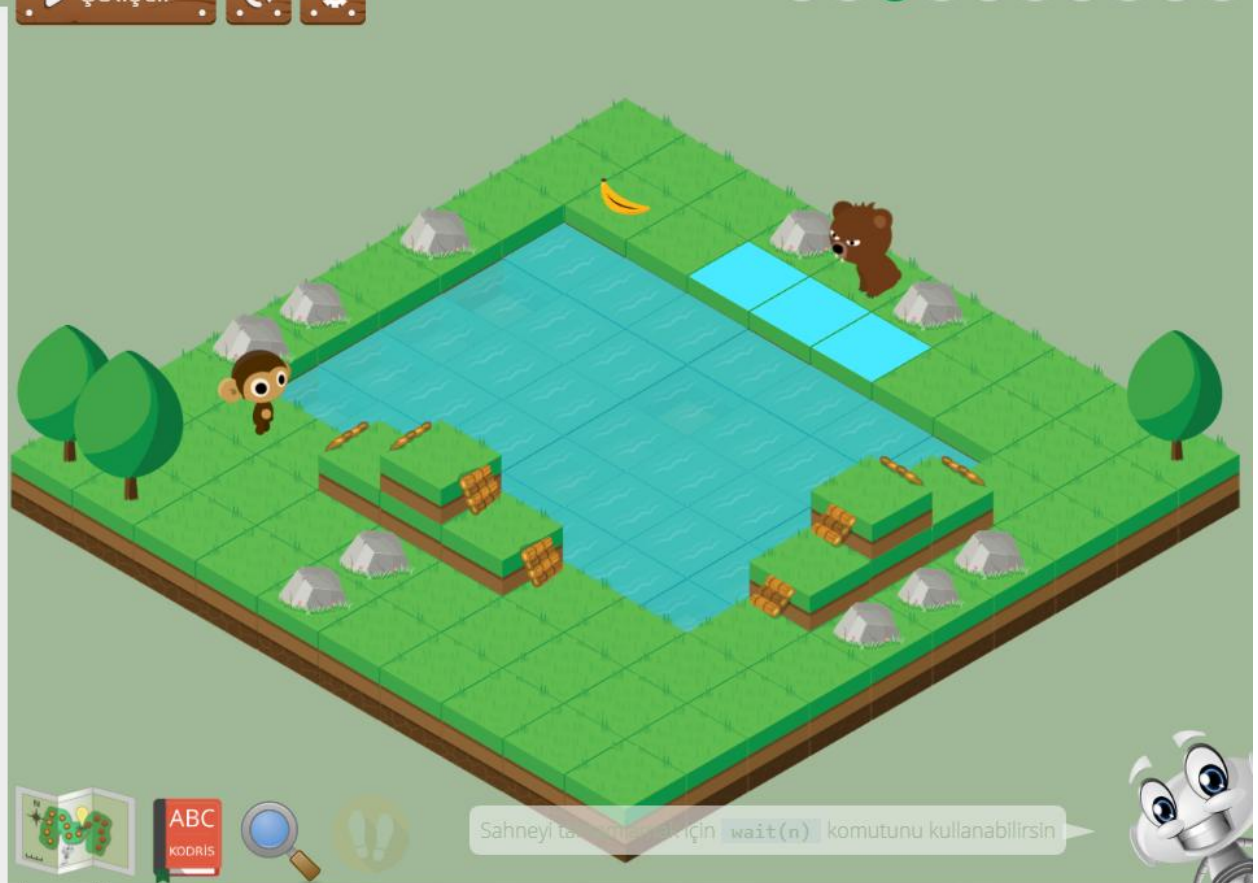
Çözüm için wait(n) komutunu kullanmalısın.

14:03 11.02.2020

```
START
Forward
ForwardUp
ForwardDown
wait
getBanana
turn right
ForwardUp
ForwardDown
turn left
wait 5
forward 6
turn left
forward 3
getBanana
```

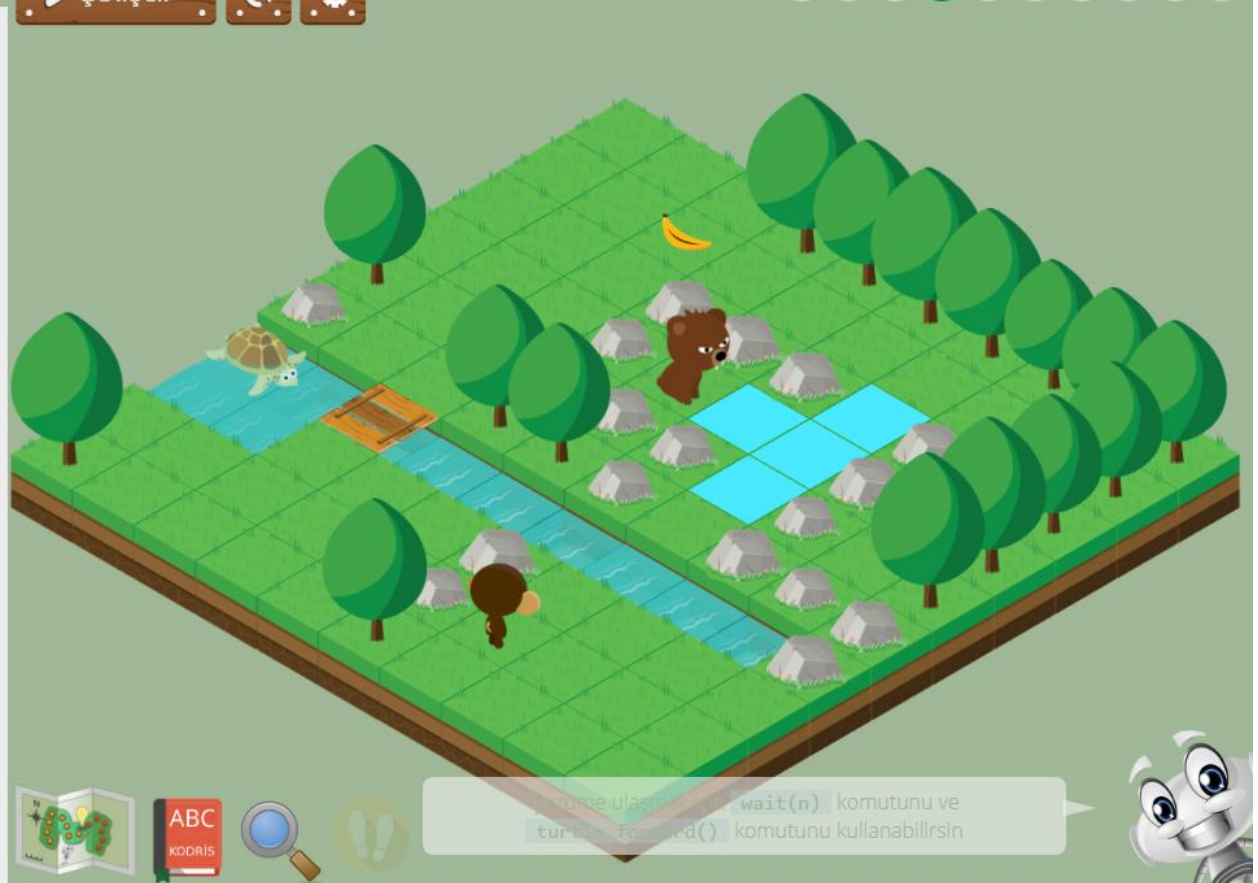



```
START
Forward
ForwardUp 2
ForwardDown 2
Forward 2
turn left
Forward
ForwardUp 2
forwardDown 2
Forward
turn left
forward 2
wait 5
Forward 5
getBanana
```



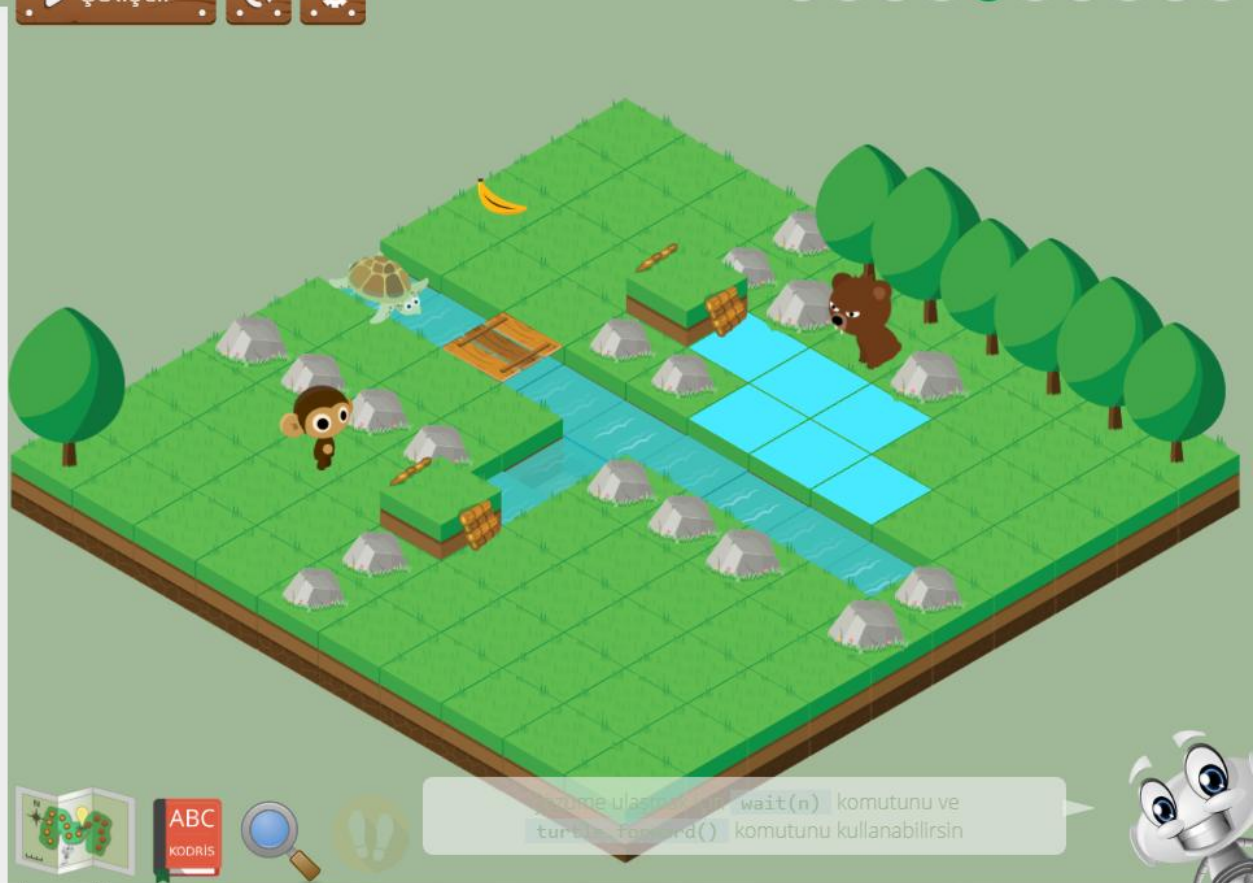
Sahneyi test etmek için wait(n) komutunu kullanabilirsin

```
START  
turtle  
forward 5  
forward 3  
wait 5  
forward 4  
turn left  
forward 4  
getBanana
```



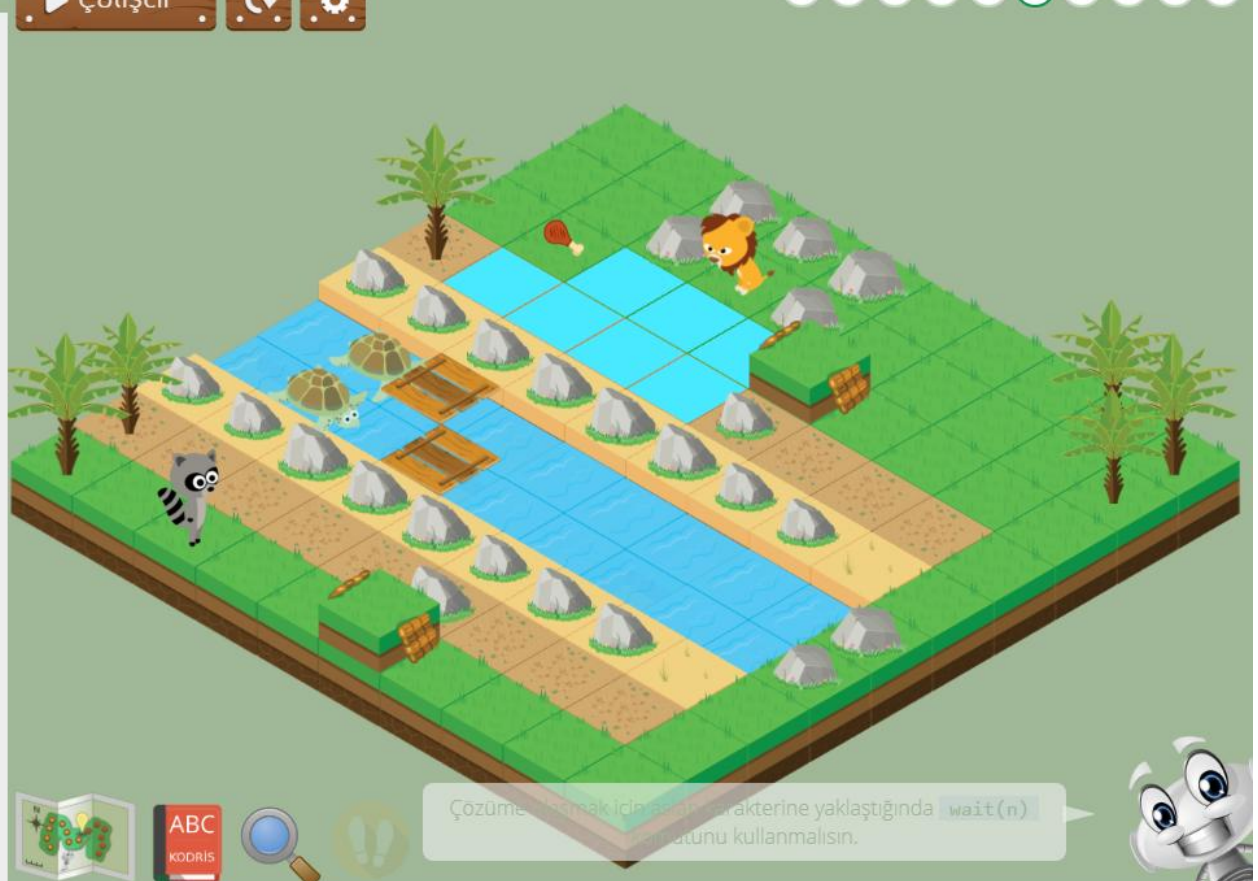
...me ulaşmak için wait(n) komutunu ve turtle.forward() komutunu kullanabilirsin

```
START  
turtle  
forward 7  
forward  
forwardUp  
forwardDown  
forward 3  
turn left  
forward 5  
turn left  
forward  
wait 5  
forward 3  
forwardUp  
forwardDown  
forward 2  
getBanana
```



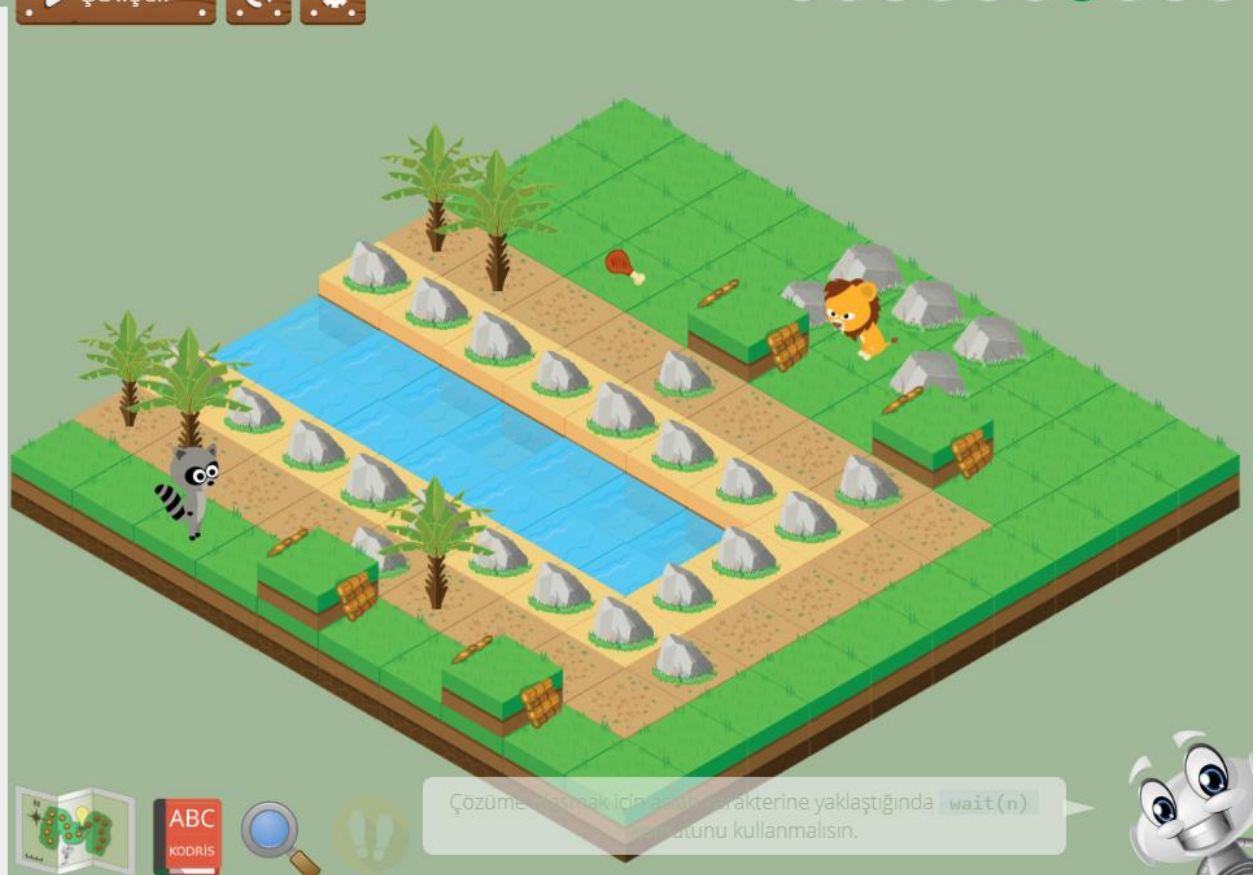
...me ulaşmak için wait(n) komutunu ve turtle.forward() komutunu kullanabilirsin


```
START
  Forward 2
  ForwardUp
  ForwardDown
  Forward 2
  turn left
  turtle 0
  forward 6
  turtle 1
  forward 6
  Forward 7
  turn left
  Forward 2
  ForwardUp
  wait 5
  ForwardDown
  forward 3
  getMeat
```



Çözümü görmek için bazı karakterine yaklaştığında wait(n) metotunu kullanmalısın.

```
START  
repeat 2  
  Forward  
  ForwardUp  
  ForwardDown  
forward  
turn left  
repeat 7  
  forward  
turn left  
Forward  
ForwardUp  
wait 5  
ForwardDown  
Forward  
ForwardUp  
ForwardDown  
Forward  
getMeat
```



Çözümü bulmak için bazı karakterine yaklaştığında wait(n) metodunu kullanmalısın.


```
START
raccoon 0
Forward
ForwardUp
wait
ForwardDown
Forward
ForwardUp
ForwardDown
Forward
ForwardDown
Forward
getMeat

raccoon 1
Forward
ForwardUp
wait
ForwardDown
Forward
ForwardUp
ForwardDown
Forward
getMeat
```



Çözümü bulmak için bazı karakterine yaklaştığında wait(n) metotunu kullanmalısın.


```
START
forward
boo
forward 3
turn left
turtle 0
forward 6
turtle 1
forward 6
turtle 2
forward 6
forward 5
wait 5
forward 3
getMeat
```



Çözümü görmek için karakterine yaklaştığında wait(n) komutunu kullanabilirsin. Forward() komutunu kullanabilirsin

```
START
turtle 0
forward 3
turtle 1
forward 3
turtle 2
forward 3
turtle 3
forward 3
turtle 4
forward 3
forward 3
turn left
forward 8
turn right
wait 5
forward 5
getMeat
```



Çözümü görmek için soru karakterine yaklaştığında wait(n) komutunu kullanabilirsin. Forward() komutunu kullanabilirsin.